

Игры на развитие мышления для детей 5-6 лет

«Третий лишний»

Цель: развитие умения классифицировать предметы и явления по их особенностям.

Что потребуется: при желании можно подготовить специальные карточки с изображением предметов, людей, животных, разных мест. Но можно обойтись и без вспомогательных материалов.

Как играть: взрослый называет три слова (или показывает три карточки), одно среди которых лишнее. К примеру, вы можете дать такие слова:

- дождь, снег, бумага;
- море, песок, зонтик;
- утро, вечер, зима;
- дыня, яблоко, стакан и т.д.

Задание игроков состоит в том, чтобы определить, как связаны между собой два из трех объектов и выбрать третий объект, являющийся лишним. Когда игроки освоят правила игры, можно дать им задание самим придумывать тройки слов или составлять тройки картинок.

«Бывает и не бывает».

Цель: развитие умения быстро оценивать правильность озвученных фраз и их соответствие настоящему положению дел. Развитие логического мышления и координации.

Что потребуется: резиновый мячик небольшого размера.

Как играть: взрослый озвучивает разные ситуации, которые либо могут происходить в реальной жизни, либо оказываются совершенно фантастическими (лучше подготовить несколько десятков ситуаций заранее). Произнеся фразу, ведущий бросает игроку мячик. Ребенок должен его поймать и сразу бросить обратно ведущему. Одновременно с этим игроку нужно ответить: «Бывает» или «Не бывает», т.е. решение он должен принять очень быстро.

Вот несколько примеров таких ситуаций:

- папа идет с работы;
- дерево варит кашу;
- бабушка печет пирожки;
- ручка смотрит телевизор;
- кошка играет с мышкой;
- подушка зевает и т.д.

Ситуации могут быть самыми разными, и никаких ограничений здесь нет.

«Отвечаем быстро».

Цель: развитие мышления и умения ассоциативно связывать предметы с их свойствами. Повышение скорости принятия решений.

Что потребуется: резиновый мячик небольшого размера.

Как играть: взрослый озвучивает какое-то известное ему существительное и в это же время бросает ребенку мячик. Задача ребенка: поймать мяч и бросить его

обратно взрослому. Но во время броска игроку нужно назвать какое-то прилагательное, характеризующее названное ведущим существительное.

К примеру, вы называете банан. Игрок должен сказать: «Желтый» или «Длинный», или нечто подобное. Если вы понимаете, что детям пока сложно играть в эту игру, упростите им задачу: перед началом игры обговорите, что именно они должны будут сказать. Т.е. дайте задание описать форму, размер, цвет или вкус того, что вы называете.

В случае если игра оказывает слишком простой, ее нужно усложнить. Вместо существительных можно называть несколько прилагательных, а ребенок должен понять, о чем речь, и дать вам ответ. Например, вы говорите: «Круглый, оранжевый и сладкий», а ребенок должен ответить, что это апельсин и т.п.

«Скажи наоборот».

Цель: развитие логического мышления, формирование и расширение словарного запаса.

Как играть: взрослый должен назвать ребенку любое прилагательное. Ребенок должен называть противоположные слова – антонимы. К примеру:

- медленный – быстрый;
- тонкий – толстый;
- белый – черный;
- сухой – мокрый и т.д.

Как только ребенок начнет быстро подбирать антонимы и игра станет для него слишком легкой, можно начать предлагать ему (ей) слова, для которых придумать антонимы сложнее. А можно вообще видоизменить игру: называйте детям любое слово, а они пусть придумывают как можно больше слов, являющихся, по их мнению, противоположными. После каждого подхода можно обсуждать с ребенком, почему он (она) думает именно так.

«Расскажи мне».

Цель: развитие творческого и абстрактного мышления, развитие воображения и умения формулировать мысли.

Что потребуется: при желании можно использовать игрушки – персонажей из сказок и мультфильмов, но можно обойтись и без них.

Как играть: взрослый должен называть игрокам персонажей из разных сказок или мультфильмов (сказки или мультики обязательно должны быть разными). Например, вы называете Зайца из «Ну, погоди!», Винни Пуха или Пятачка, Машу из «Трех медведей» или Лунтика (в случае, если дети не знают каких-то героев, предварительно можно показать им мультфильм или прочитать сказку).

Затем нужно придумать какое-то увлекательное начало истории, к примеру: «Лунтик и Пятачок пошли за мороженым...» После этого игроки должны продолжить историю и рассказать, чем все закончилось. Игра будет проходить намного интереснее, если все игроки будут придумывать по очереди по одному предложению.

«Назови одним словом».

Цель: формирование и расширение словарного запаса, развитие логического мышления. Формирование навыка составления групп предметов на основе общих признаков и способов применения.

Что потребуется: дополнительных материалов не потребуется.

Как играть: взрослый озвучивает ребенку несколько слов, а ребенок должен объединить их одним общим словом. К примеру:

- ель, сосна, дуб – деревья;
- лиса, волк, мишка – животное;
- банан, груша, яблоко – фрукт;
- кубик, машинка, кукла – игрушка и т.д.

Если захочется, игру можно видоизменить: взрослый называет какое-то общее понятие, а ребенок называет все, что может к нему относиться.

«Найди похожее».

Цель: развитие нестандартного, логического и абстрактного мышления, расширение кругозора. Развитие умения видеть то, что не бросается в глаза.

Что потребуется: для большего интереса участников можно подготовить карточки с картинками, но можно обойтись и без них.

Как играть: взрослый показывает ребенку две карточки с изображениями не очень похожих на первый взгляд объектов. К примеру, на одной карточке может быть птица, а на второй – муха. Детям нужно отыскать и назвать то, что может их объединять (птица и муха летают, у них есть крылья и т.п.).

Со временем игру можно сделать сложнее – начать показывать карточки с совершенно непохожими объектами. Для примера можно взять ту же муху и письменный стол (у стола и мухи есть ножки, муха ползает по столу и т.п.)

«Нелепицы».

Цель: развитие логического мышления, развитие внимания. Формирование умения аргументировать свою точку зрения при помощи убедительных доводов.

Что потребуется: необходимо подготовить специальные картинки-нелепицы, на которых изображены различные несоответствия. Ниже представлен пример такой картинки:



Как играть: взрослый показывает игрокам рисунок-нелепицу, на котором изображено то, чего в обычной жизни не встречается (см. картинку сверху). ребенку нужно определить максимальное количество нелепостей на рисунке.

В конце игры для закрепления результата взрослый может обсудить с ребенком, почему он (она) считают, что тот или иной элемент картинки является нелепым.

К примеру, если ребенок заметил, что мальчик в кроватке находится на снежной улице, он (она) должен сам рассказать, почему это нелепо. Если детям сложно объяснить нелепость или они вообще ее не заметили, ведущий методично объясняет, по какой причине представленные на картинке нелепости не могут иметь места в реальной жизни.

«Где были – не скажем, но что делали – покажем».

Цель: развитие логического и абстрактного мышления, формирование навыка выражения мыслей без слов. Развитие координации.

Как играть: взрослый загадывает какое-то несложное действие, например, игру в футбол, мытье посуды, работу за компьютером, чтение книги и т.п. При этом он ничего не говорит, а только показывает действие жестами и мимикой. Ребенку нужно понять, о чем идет речь. Полезно играть по очереди.

Другой вариант этой же игры: взрослый озвучивает какое-нибудь действие, а ребенок должны показать его с помощью мимики и жестов. Также ребенок может сами загадывать действия и просить, чтобы их отгадали другие участники.

Материал подготовила:
Учитель – дефектолог
Жукова Людмила Александровна