**Развитие математических представлений**

**детей старшего дошкольного возраста средствами дидактической игры и занимательного материала**

Выполнила: Цыбина Оксана Владимировна,

воспитатель МБДОУ «Детский сад № 2»,

г. Дзержинск, Нижегородской обл.

Содержание

Введение ……………………………………………….…………………………….3

1. Опыт развития математических представлений детей старшего дошкольного возраста средствами дидактической игры и занимательного материала......................................................................................................................5

2. Влияние игры на формирование элементарных математических способностей

2.1 Использование дидактических игр……………………………………………..8

2.2 Сюжетно - ролевые игры………………………………………….…………...13

2.3 Занимательные вопросы и задачи - шутки…………………………..………..15

2.4 Пальчиковая гимнастика……………………………………………...……….18

3. Математические конкурсы и досуги…………………………………..……….21

Заключение………………………………………………………………………….24

Список литературы…………………………………………………...…………….25

Приложения

1. Занимательный математический материал на занятиях и дома…………...…28

2.Конспект интегрированного занятия «Отыщем новую игру»……………...…46

3.Конспект интегрированного занятия «Нам пришло письмо»…………………48

4.Игра «Весёлые цифры»…………………………………………………………..53

5.Игра «Умные шнурочки помогут говорить»…………...………………………54

6.Интегрированная игра «Море»…………………...…………………………… 55

7.Консультация для родителей «Использование занимательного математического материала дома»…………………..……………………………57

8.Творческая мастерская для родителей «Организация игр с использованием занимательного математического материала»……………………………...…..59

Фотоприложения…………………………………………..……………………….63

Введение

Математика - один из наиболее сложных предметов в школьном цикле. Поэтому в детском саду на сегодняшний день ребёнок должен усваивать элементарные математические знания. Однако проблема формирования и развития математических способностей детей - одна из наименее разработанных на сегодня методических проблем дошкольной педагогики.

Обучению дошкольников основам математики отводится важное место. Это вызвано целым рядом причин: началом школьного обучения с шести лет, обилием информации, получаемой ребёнком, повышенное внимание к компьютеризации, желанием сделать процесс обучения более интенсивным.

Традиционно проблему усвоения и накопления запаса знаний математического характера в дошкольной педагогике связывают в основном с формированием представлений о натуральном числе и действиях с ним (счёт, присчитывание, арифметические действия и сравнение чисел, измерение скалярных величин и др.). Формирование элементарных математических представлений является средством умственного развития ребенка, его познавательных способностей.

Для ребёнка-дошкольника основной путь развития - эмпирическое обобщение, т.е. обобщение своего собственного чувственного опыта. Накопление этого чувственного опыта связано с активностью сенсорных способностей ребёнка, "переработку" его обеспечивают интеллектуальные способности. Для дошкольника содержание должно быть чувственно воспринимаемо, поэтому в работе с дошкольниками так важно применение занимательного материала и дидактических игр. Занимательность маскирует ту математику, которую многие считают сухой, неинтересной и далёкой от жизни детей.

Ребёнку на занятиях нужна активная деятельность, способствующая повышению его жизненного тонуса, удовлетворяющая его интересы, социальные потребности. Занимательный материал влияет на формирование произвольности психических процессов, на развитие произвольности внимания, на произвольную память. Потребность в общении, в элементарном поощрении вынуждает ребёнка к целенаправленному сосредоточению и запоминанию.

На занятиях по математике занимательный материал (или игра, или загадка, или персонажи сказок, или другой материал) оказывает влияние на развитие речи, требует от ребёнка определённого уровня речевого развития. Если ребёнок не может высказывать свои пожелания, не может понять словесную инструкцию, он не может выполнить задание.

Через занимательный материал и дидактические игры идёт развитие личностных качеств ребёнка: он учится правильно вести себя в различных бытовых ситуациях, узнает нормы поведения в них. В процессе использования разного вида занимательного материала возникает и воспитывается интерес и уважение к труду, активное участие во взрослой жизни, расширяется кругозор. Такой материал доставляет детям удовольствие, радость.

Именно через него отражаются и развиваются знания и умения, полученные на занятиях, воспитывается интерес к предмету.

1. ОПЫТ РАЗВИТИЯ МАТЕМАТИЧЕСКИХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ ДЕТЕЙ СРЕДСТВАМИ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ И ЗАНИМАТЕЛЬНОГО МАТЕРИАЛА

     Выдвинув перед собой цель - разработать и внедрить в педагогическую практику систему мероприятий по развитию математических представлений детей средствами дидактических игр, мной были поставлены задачи:

- формировать умение анализировать воспринимаемый и представляемый материал, выделять в нём главное, обобщать его, сравнивать, делать выводы, рассуждать;

- развивать восприятие, память, мышление, воображение, речь, сообразительность, внимание, наблюдательность;

- способствовать воспитанию интереса к математике через занимательный материал.

Разработала конспекты с использованием игр и разнообразного занимательного материала, изготовлены дидактические игры математического содержания, картотеки занимательных задач, песенок, считалок. Работая с детьми в старшей и подготовительной к школе группах детского сада, была возможность наблюдать особенности восприятия детьми старшего дошкольного возраста и подготовительной группе занимательного математического материала, который предлагался им на занятиях. Во время утреннего приёма, на прогулках, в часы самостоятельной игровой деятельности и во второй половине дня.

    Используемые мной методические приёмы, сочетание практической и игровой деятельности, решение детьми проблемно-игровых и поисковых ситуаций, предлагаемых в различных видах занимательного материала, способствовали формированию математических представлений у детей.

  У детей старшей группы наблюдалось повышение устойчивости внимания, но длительно выполнять  одну и ту же работу, сохранять одну и ту же позу пятилетние дошкольники не могут, нуждаются в частой смене видов деятельности. Поэтому, упражнения и игровые задания, требовавшие произвольного внимания, чередовались мной с элементами занимательности, игры. Организуя самостоятельную деятельность с занимательным материалом, уже учила детей ставить перед собой задачи: проверить, узнать, научиться. В подготовительной к школе группе  мной были расширены виды занимательного математического материала, наглядности и несколько изменен их характер. В качестве иллюстративного материала продолжала использовать игрушки, предметы быта, но большое место стала занимать деятельность с картинками, цветными и силуэтными изображениями предметов, схемами («числовые фигуры», «Числовая лесенка», «схема пути»). Основной целью использования лего-конструктора и логических блоков, геометрических фигур в играх со старшими дошкольниками было научить их решать логические задачи на разбиение по свойствам. Основное умение, необходимое для решения логических задач - это умение выявлять в объектах разнообразные свойства, называть их, адекватно обозначать словом их отсутствие, абстрагировать и удерживать в памяти одно, одновременно два или три свойства, обобщать объекты по одному, двум или трем, свойствам с учетом наличия или отсутствия каждого.

     В работе с детьми пяти-шести лет  значительно увеличилась доля словесного занимательного материала – задачки-шутки, считалки, игровые задания, словесные игры и упражнения, в основе которых действия по представлению («Кто быстрее назовёт», «Что длиннее, что короче?», «Как по-другому?», «Найди и назови»). Для поддержания интереса к занятиям постоянно вносила в них элементы игры, занимательности, соревнования. Предлагала детям задания, в которых наряду с решением учебной задачи, тренировались произвольное внимание и память (игровые упражнения «Что изменилось?», «Кто запомнит?», «Молчанка»).

        С целью закрепления знаний детей о геометрических  фигурах и цифрах вновь использовались загадки и стихотворные строчки.

        В группе имеются выпускаемые промышленностью настольно-печатные игры, которые позволяют развивать логическое мышление, навыки счета, знакомят с цифрами, способствуют развитию произвольного внимания, эмоционального контроля, усидчивости. Удачно использовались игры, в которых необходимо бросать кубик и делать ход в соответствии с количеством выпавших очков. Двигаясь по схеме, трассе фишками, каждый ребенок упражнялся в запоминании порядка следования чисел.

        В беседе перед играми старалась подробно разъяснить детям правила игры, обращаясь к их игровому опыту, находя вместе с детьми игры, разные по содержанию, но построенные по одному правилу. Разнообразные лото (табличное, «Собери под зонтики», лото с бочонками), домино помогали закрепить полученные знания и поупражняться в классификации. Особое место было отведено геометрическим головоломкам, мозаике, конструкторам, шашкам. Игровая мотивация и занимательность были незаменимы при отработке многих навыков, которые требовали монотонных повторений.

         В процессе практической деятельности был найден новый для меня приём включения математического содержания в продуктивную деятельность: использовались лепка, аппликация, рисование, конструирование на математические темы. Большинство занятий по развитию элементарных математических представлений носит интегрированный характер, математические задачи сочетаю с другими целями заданий и игр.

     Работая с детьми, пришла к необходимости сотрудничества с учителями начальной школы в вопросах единства обучения детей математике. Поэтому педагогический процесс строила  с учетом единых подходов и технологий в обучении детей.  Так, используя элементы проблемности, ставила перед детьми проблему и сама показывала путь ее решения, вскрывая возникающие противоречия. Свою задачу видела в том, чтобы показать образцы решения проблемно ситуации, дети при этом следили за логикой решения проблемы, получая эталон мышления и познания. Удачными оказались методы с использованием эффекта преодоления искусственно создаваемых трудностей в игровой ситуации.

     В подготовительной к школе группе широко использовала занимательный материал, направленный на упражнение детей в счете и отсчете предметов, в группировке предметов по разным признакам. Изучение количественных отношений, определение большего и меньшего числа сочетала с игровыми упражнениями в счете с участием  различных анализаторов (игры на счет звуков, движений, предметов путем обследования).

  Для упражнения в запоминании чисел  использовала логические упражнения, задачки, занимательные вопросы. При обучении детей формулировке арифметических действий были незаменимы стихотворения и загадки математического содержания. Приемы и методы ТРИЗ с успехом использовались мной для развития изобретательской смекалки, творческого воображения,  мышления. Целью применения элементов данной технологии было не просто развить фантазию детей, а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов, математических закономерностей. С помощью приемов ТРИЗ дети учились выявлять противоречивые свойства предметов, явлений и разрешать эти противоречия, а разрешение противоречий — это шаг к  развитию мышления.

        Учитывая, что к моменту поступления в школу дети должны свободно ориентироваться в пространстве, в практику работы мной  были включены логические игры и лабиринты.

         При организации воспитательно-образовательного процесса, направленного на развитие математических представлений у детей, творчески использую широкий спектр техник педагогической поддержки: «активного слушания», «отслеживания реплик» и др. Стараюсь поддерживать инициативу ребёнка при обсуждении или выполнении им различных дел, но не освобождаю от ответственности, т.е. наделяю его полномочиями и одновременно ответственностью за выполнение принятой задачи. С детьми, у которых наблюдались проблемы с усвоением математических представлений, или, наоборот, были выявлены склонности к математике, проводилась индивидуальная работа с использованием занимательного материала.

      Анализируя опыт работы с детьми в разных возрастных группах детского сада, можно сделать следующие обобщенные выводы. Подбор игр и  упражнений  осуществляется мной с учетом возможностей детей, уровня их развития, интереса к решению интеллектуальных и практических задач. При отборе заданий, игр и упражнений учитывается их взаимосвязь (наличие общих и постепенно усложняющихся элементов: способов действия, результатов) и сочетаемость с общей системой занятий. Сравнение, анализ, синтез, обобщение, классификация выступают не только как познавательные процессы, операции, умственные действия, но и как методические приемы, определяющие путь, по которому движется мысль ребенка при занятии с занимательным материалом. Достаточно эффективным оказывается использование игр и занимательного математического материала в индивидуальной работе с детьми, отстающими в усвоении программы. Дидактическая игра может использоваться и для выполнения диагностических заданий.

     Таким образом, все виды дидактических игр нашли свое применение в работе с детьми.

1. Влияние игры на формирование элементарных математических способностей
   1. Использование дидактических игр

Из всего многообразия занимательного материала на своих занятиях часто применяю дидактические игры. Основное назначение их - обеспечить детей знаниями в различении, выделении, назывании множества предметов, чисел, геометрических фигур, направлений и т.д. В дидактических играх есть возможность формировать новые знания, знакомить детей со способами действий. Каждая игра несет конкретную задачу совершенствования математических (количественных, пространственных, временных) представлений детей. Дидактическую игру включаю непосредственно в содержание занятий как одно из средств реализации программных задач.

Дидактические игры оправдывают в решении задач индивидуальной работы с детьми, в свободное от занятий время. Систематическая работа с детьми совершенствует общие умственные способности: логики мысли, рассуждений и действий, смекалки и сообразительности, пространственных представлений.

Дидактические игры по формированию математических представлений условно делятся на следующие группы:

1. Игры с цифрами и числами

2. Игры путешествие во времени

3. Игры на ориентирование в пространстве

4. Игры с геометрическими фигурами

5. Игры на логическое мышление

К первой группе игр относится обучение детей счету в прямом и обратном порядке. Используя сказочный сюжет, детей знакомят с образованием всех чисел в пределах 10, путем сравнивания равных и неравных групп предметов. Сравниваются две группы предметов, расположенные то на нижней, то на верхней полоске счетной линейки. Это делается для того, чтобы у детей не возникало ошибочное представление о том, что большее число всегда находится на верхней полосе, а меньшее на - нижней.

Играя в такие дидактические игры как "Какой цифры не стало?", "Сколько?", "Путаница", "Исправь ошибку", "Убираем цифры", "Назови соседей", дети учатся свободно оперировать числами в пределах 10 и сопровождать словами свои действия.

Дидактические игры, такие как "Задумай число", "Число как тебя зовут?", "Составь табличку", "Составь цифру", "Кто первый назовет, которой игрушки не стало?" и многие другие используются на занятиях в свободное время, с целью развития у детей внимания, памяти, мышления.

Игра "Считай не ошибись!", помогает усвоению порядка следования чисел натурального ряда, упражнения в прямом и обратном счете. В игре используется мяч. Дети встают полукругом. Перед началом игры воспитателем задается вопрос, в каком порядке (прямом или обратном) считать. Затем бросается мяч и называется число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше, Игра проходит в быстром темпе, задания повторяются многократно, чтобы дать возможность как можно большему количеству детей принять в ней участие. Такое разнообразие дидактических игр, упражнений, используемых на занятиях и в свободное время, помогает детям усвоить программный материал. Для подкрепления порядкового счета помогают таблицы, со сказочными героями, направляющимися к Вини - Пуху в гости. Кто будет первый? Кто идет второй и т.д.

Вторая группа математических игр (игры - путешествие во времени) служит для знакомства детей с днями недели. Объясняется, что каждый день недели имеет свое название. Для того, чтобы дети лучше запоминали название дней недели, они обозначаются кружочками разного цвета. Наблюдение проводится несколько недель, обозначая кружочками каждый день. Это делается специально для того, чтобы дети смогли самостоятельно сделать вывод, что последовательность дней недели неизменна. Детям рассказывается о том, что в названии дней недели угадывается, какой день недели по счету: понедельник - первый день после окончания недели, вторник- второй день, среда - середина недели, четверг - четвертый день, пятница - пятый. После такой беседы предлагаются игры с целью закрепления названий дней недели и их последовательности. Дети с удовольствием играют в игру "Живая неделя." Для игры вызываются к доске 7 детей, пересчитываются по порядку и получают кружочки разного цвета, обозначающие дни недели. Дети выстраиваются в такой последовательности, как по порядку идут дни недели. Например, первый ребенок с желтым кружочком в руках, обозначающий первый день недели - понедельник и т.д.

Затем игра усложняется. Дети строятся с любого другого дня недели. В дальнейшем, можно использовать следующие игры "Назови скорее", "Дни недели", "Назови пропущенное слово", "Круглый год", "Двенадцать месяцев", которые помогают детям быстро запомнить название дней недели и название месяцев, их последовательность.

В третью группу входят игры на ориентирование в пространстве. Пространственные представления детей постоянно расширяются и закрепляются в процессе всех видов деятельности. Задачей педагога является научить детей ориентироваться в специально созданных пространственных ситуациях и определять свое место по заданному условию. При помощи дидактических игр и упражнений дети овладевают умением определять словом положение того или иного предмета по отношению к другому. Например, справа от куклы стоит заяц, слева от куклы - пирамида и т.д. Выбирается ребенок и игрушка прячется по отношению к нему (за спину, справа, слева и т.д.). Это вызывает интерес у детей и организовывает их на занятие. Для того, чтобы заинтересовать детей, чтобы результат был лучше, использую предметные игры с появлением какого-либо сказочного героя. Например, игра "Найди игрушку", - "Ночью, когда в группе никого не было" – говорю детям, - "к нам прилетал Карлсон и принес в подарок игрушки. Карлсон любит шутить, поэтому он спрятал игрушки, а в письме написал как их можно найти." Затем распечатываю письмо, в котором написано: "Надо встать перед столом воспитателя, пройти 3 шага вправо и т.д. ". Дети выполняют задание, находят игрушку. Затем, задание усложняется - т.е. в письме дается не описание местонахождения игрушки, а только схема. По схеме дети должны определить, где находится спрятанный предмет. Существует множество игр, упражнений, способствующих развитию пространственного ориентирования у детей: "Найди похожую", "Расскажи про свой узор", "Мастерская ковров", "Художник", "Путешествие по комнате" и многие другие игры. Играя в рассмотренные игры дети учатся употреблять слова для обозначения положения предметов.

Для закрепления знаний о форме геометрических фигур детям предлагается узнать в окружающих предметах форму круга, треугольника, квадрата. Например, спрашивается: "Какую геометрическую фигуру напоминает дно тарелки?" ( поверхность крышки стола, лист бумаги т.д.). Проводится игра типа "Лото". Детям предлагаются картинки ( по 3-4 шт. на каждого), на которых они отыскивают фигуру, подобную той, которая демонстрируется. Затем, предлагается детям назвать и рассказать, что они нашли.

Дидактическую игру "Геометрическая мозаика" можно использовать на занятиях и в свободное время, с целью закрепления знаний о геометрических фигурах, с целью развития внимания и воображения у детей. Перед началом игры дети делятся на две команды в соответствии с уровнем их умений и навыков. Командам даются задания разной сложности. Например:

· Составление изображения предмета из геометрических фигур (работа по готовому расчлененному образцу)

· Работа по условию (собрать фигуру человека, девочка в платье)

· Работа по собственному замыслу (просто человека)

Каждая команда получает одинаковые наборы геометрических фигур. Дети самостоятельно договариваются о способах выполнения задания, о порядке работы. Каждый играющий в команде по очереди участвует в преобразовании геометрической фигуры, добавляя свой элемент, составляя отдельный элемент предмета из нескольких фигур. В заключении дети анализируют свои фигуры, находят сходства и различия в решении конструктивного замысла. Использование данных дидактических игр способствует закреплению у детей памяти, внимания, мышления.

Рассмотрим дидактические игры для развития логического мышления. В дошкольном возрасте у детей начинают формироваться элементы логического мышления, т.е. формируется умение рассуждать, делать свои умозаключения. Существует множество дидактических игр и упражнений, которые влияют на развитие творческих способностей у детей, так как они оказывают действие на воображение и способствуют развитию нестандартного мышления у детей. Это такие игры как "Найди нестандартную фигуру, чем отличаются?", "Мельница", и другие. Они направлены на тренировку мышления при выполнении действий.

Это задания на нахождение пропущенной фигуры, продолжения ряды фигур, знаков, на поиск чисел. Знакомство с такими играми начинается с элементарных заданий на логическое мышление - цепочки закономерностей. В таких упражнениях идет чередование предметов или геометрических фигур. Детям предлагается продолжить ряд или найти пропущенный элемент. Кроме того даются задания такого характера: продолжить цепочку, чередуя в определенной последовательности квадраты, большие и маленькие круги желтого и красного цвета. После того, как дети научатся выполнять такие упражнения, задания для них усложняются. Предлагается выполнить задание, в котором необходимо чередовать предметы, учитывать одновременно цвет и величину.

Любая математическая задача на смекалку, для какого бы возраста она ни предназначалась, несет в себе определенную умственную нагрузку. Занимательность математическому материалу придают игровые элементы, содержащиеся в каждой задаче, логическом упражнении, развлечении, будь то шашки или самая элементарная головоломка.

Начинать надо с самых простых головоломок - с палочками, где в ходе решения идут, как правило, трансфигурация, преобразование одних фигур в другие, а не только изменение их количества.

В ходе решения каждой новой задачи ребенок включается в активную мыслительную деятельность, стремясь достичь конечной цели.

Ежедневные упражнения в составлении геометрических фигур (квадрат, прямоугольник, треугольник) из счетных палочек дает возможность закреплению знаний о формах и видоизменениях.

Знакомлю детей со способами присоединения, перестроения одной формы из другой. Первые попытки не всегда приводят к положительному результату, но методы «проб и ошибок» приводят к тому, что постепенно количество проб сокращается. Усвоив способ пристроения фигур, дети осваивают способ построения фигур путем деления геометрической фигуры на несколько (четырехугольник или квадрат на два треугольника, на два квадрата). Работая с палочками, дети способны представить возможные пространственные, количественные изменения.

Задачи на смекалку различны по степени сложности, характеру преобразования (трансфигурации). Их нельзя решить каким-либо усвоенным ранее способом. В ходе решения каждой новой задачи ребенок включается в активную умственную деятельность, стремясь достичь конечной цели - видоизменить или построить пространственную фигуру.

Для детей 5-7 лет задачи на смекалку можно объединить в 3 группы (по способу перестроения фигур, степени сложности).

1. Задачи на составление заданной фигуры из определенного количества палочек: составить 2 равных квадрата из 7 палочек, 2 равных треугольника из 5 палочек.

2. Задачи на изменение фигур, для решения которых надо убрать указанное количество палочек.

3. Задачи на смекалку, решение которых состоит в перекладывании палочек с целью видоизменения, преобразования заданной фигуры.

В ходе обучения способам решения задачи на смекалку даются в указанной последовательности, начиная с более простых, чтобы усвоенные детьми умения и навыки готовили ребят к более сложным действиям. Организуя эту работу, воспитатель ставит цель - учить детей приемам самостоятельного поиска решения задач, не предлагая никаких готовых способов, образцов решения.

Самые простые задачи первой группы дети без труда могут решить, если ежедневно упражнять их в составлении геометрических фигур (квадратов, прямоугольников, треугольников) из счетных палочек.

Головоломки первой группы детям предлагают в определенной последовательности.

Переходя от простых заданий к более сложным, я уделяю внимание играм с составлением плоскостных изображений предметов, животных, птиц, домов, кораблей из специальных наборов геометрических фигур.

Это игра «ТАНГРАМ». Она еще называется «Головоломкой из картона».

На первом этапе закрепляем знания геометрических фигур, уточняем знания в пространственном представлении, умение ориентироваться на столе. Затем приступаем составлять новые фигуры с помощью образцов. При воссоздании фигуры на плоскости очень важно мысленно представить изменения в расположении фигур, которые происходят в результате их трансфигурации. По мере освоения детьми способов составления фигур-силуэтов предлагаю им задания творческого характера, давая возможность проявить смекалку, находчивость. В ходе обучения дети быстро осваивают игры на воссоздания образных фигур, сюжетных изображений.

Еще одной занимательной игрой является «КОЛОМБОВО ЯЙЦО». После рассмотрении и назывании частей, определении формы и размера ребятам предлагаю найти сходства: фигуры треугольной формы с закруглением имеют сходства по форме с крыльями птиц; большие по размеру фигуры (треугольники и квадраты с закругленной стороной) похожи на туловище птиц, зверей, морских животных. Такое соотношение и сравнение частей развивает у детей воображение, умение анализировать предметы и изображения сложной формы, выделять составляющие части. Дети быстро находят решения и составляют самостоятельные фигуры по своим замыслам. В этих играх у детей развиваются сенсорные способности, пространственные представления, образное и логическое мышление, смекалку и сообразительность. У детей формируется привычка к умственному труду.

К таким же играм относится игра «ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ».

* 1. Сюжетно-ролевые игры

В своей работе со старшими дошкольниками я использую сюжетно-дидактические игры, на основе математических знаний. Особую роль уделяю количественному, порядковому счету, измерению.

Изучение количественных отношений - процесс сложный и вызывает у дошкольников значительные трудности. Довольно часто дети не понимают, для чего нужно считать, измерять, причем не приблизительно, а точно. Практика показывает, что математические знания применяются в различных видах деятельности (игра, труд, обучение.) Например, в трудовой, конструктивной, изобразительной деятельности, когда ставится задача пересчитать, отсчитать, измерить. Однако эти действия включаются как дополнительное средство достижения цели (построить, нарисовать, вырезать из прямоугольника овал, из квадрата - круг.) А это создает дополнительные условия для прочного овладения математическими знаниями.

Наиболее благоприятные условия для практического использования математических знаний, на мой взгляд, могут быть Сюжетно-дидактические игры, отображающие знакомые виды трудовой деятельности: счет, знание геометрических фигур, ориентировка и измерение в которых представлены наглядно.

Воспроизведение в игре жизненных ситуаций, требующих определение количества, развивает интерес детей, побуждает их считать и измерять.

Счет и измерение - действия взаимосвязанные, их надо выполнять точно в определенной последовательности. Поэтому в игре, где используются эти математические действия, воспитатель принимает непосредственное участие, он берет на себя такую роль, которая позволяет руководить детьми, контролировать и уточнять выполняемые действия. Так, в старшей группе счет до 10 и отсчитывание предметов по заданному числу, можно закрепить в игре «Магазин». Продавцы, кассиры и покупатели определяют количество необходимых предметов с помощью счета.

Количественный состав числа из единиц осваивается в игре «Почта». Сортировщики и почтальоны раскладывают корреспонденцию по адресам, в соответствии с названными числами. В игре происходит различение порядкового и количественного счета, сравнение рядом стоящих чисел, тем самым происходит закрепление полученных на занятиях знаний. Знакомясь с составом числа из единиц в пределах 5, после 2-3 проведенных занятий в игре «Почта», дети применяют полученные знания практически. Учатся считать с предметами и без них, рассказывать о выполненном действии.

Игре «Зоопарк», где дети практически используют порядковые и количественные числительные, предшествует подготовительная работа: ознакомление с трудом взрослых, работающих в зоопарке; чтение рассказов Е. Чарушина, Б. Жидкова, С. Маршака о растительном и животном мире, о труде человека в зоопарке; рассматривается альбом «В мире животных». На доступных примерах детям раскрывается сложность работы по уходу за животными и их доставке в зоопарк: здесь необходимы смелость, находчивость, большие знания. Наряду с этим ребята узнают, что люди, работающие в зоопарке должны хорошо уметь считать: сколько всего зверей в зоопарке? Сколько животных одного вида? Сколько особей находится в одной клетке?

Ознакомление с трудом людей разных профессий, в которых счет имеет важное значение, и совместное изготовление игрового материала способствует развертыванию интереса. Причем новые игры можно объединить с уже известными. Например, игра «Зоопарк» развивается в рамках знакомых детям сюжетов с игрой «Магазин» и «Больница» и обеспечивает одновременное участие многих детей. В начале проведения игр одну из главных ролей выполняет воспитатель, чтобы лучше контролировать и направлять развитие сюжета.

Игровая ситуация ставит ребенка перед необходимостью не только определить количество, но и вступить в активное взаимодействие с партнерами по игре.

Когда только начинаешь вводить в практику такие игры, то дети действуют с предметами счета практически: переставляют предметы, дотрагиваются до них, пересчитывают, сравнивают. В дальнейшем дети считают предметы на расстоянии, сначала произнося числительные вслух, затем шепотом, используя пальцы, а впоследствии считают молча.

По мере получения знаний и умений эти игры перерастают в сюжетно-ролевые, где роли распределяют сами дети.

Полученные результаты позволяют утверждать, что, используя усвоенные на занятиях знания в сюжетно-дидактической игре, дети обогащают свои знания и учатся применять их при решении различных задач. Это способствует повышению уровня общего умственного развития дошкольников.

* 1. Занимательные вопросы и задачи-шутки

На занятиях по математике дети очень активны в восприятии задач-шуток, головоломок, логических упражнений. Они настойчиво ищут ход решения, который ведет к результату. Когда занимательная задача доступна ребенку, у него складывается положительное эмоциональное отношение к ней. Ребенку интересна конечная цель: сложить, найти нужную фигуру, преобразовать. При этом дети пользуются двумя видами поисковых проблем: практическими (действия в подборе, перекладывании) и мыслительными (обдумывании хода, предугадывании результата). В ходе поиска дети проявляют догадку, т.е. как бы внезапно приходят к правильному решению. На самом деле они находят путь, способ решения.

В работе со старшими дошкольниками необходимо использовать загадки, задачи-шутки, занимательные вопросы. Занимательные задачи с математическим смыслом побуждают детей применять находчивость, смекалку, чувства юмора, приобщают детей к активной умственной деятельности.

Большое значение при развитии мышления, воображения, восприятия и других психологических процессов имеют загадки. При знакомстве с числами можно предлагать детям разгадывать такие загадки, в которых упоминаются те или иные числительные.

Например, при знакомстве с числом 4 я предлагаю детям отгадать:

4 крыла, а не бабочка. Крыльями машет, а ни с места. Что это такое? (ветряная мельница.)

Имеет 4 зуба. Каждый день появляется за столом, а ничего не ест. Что это? (вилка.)

На четырех ногах стою, ходить же вовсе не могу? (Стол.)

При изучении числа 5 можно загадать:

5 братцев: годами они равные, ростом разные? (Пальцы.)

Для пяти мальчиков - пятеро чуланчиков, а выход один? (Перчатка.)

При ознакомлении с числом 8 пригодится загадка:

8 ног, как 8 рук, вышивают шелком круг. Мастер в шелке знает толк. Покупайте, мухи, шелк! (паук.)

Формируя пространственные представления, подойдут такие загадки:

Вверху зелено, внизу красно, в землю вросло. (морковь.)

Рядышком двое стоят, направо - налево глядят. Только друг другу совсем им не видно, это, должно быть, им очень обидно. (глаза.)

Занимательные математические вопросы способствуют развитию у детей смекалки и находчивости, учат детей анализировать, выделять главное, сравнивать.

Примерами таких занимательных вопросов могут служить следующие:

- У бабушки Даши есть внучка Маша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков? (одна внучка Маша.)

- Горело 7 свечей. 2 свечи погасили. Сколько свечей осталось? (7.)

- Над рекой летели птицы: голубь, щука, две синицы. Сколько птиц, ответь скорей. (3.) и др.

При формировании пространственных и временных представлений помогают логические концовки.

- Если Саша вышел из дома раньше Сережи, то Сережа… (вышел позже Саши.)

- Если сестра старше брата, то брат… (младше сестры.)

- Если правая рука справа, то левая… (слева.)

- Если стол выше стула, то стул… (ниже стола.) и др.

Очень нравятся детям задачи в стихотворной форме.

Ежик по лесу шел,

На обед грибы нашел:

2 - под березой,

1 - у осины.

Сколько их будет

В плетеной корзине?

Под кустами у реки

Жили майские жуки:

Дочка, сын, отец и мать.

Кто их сможет сосчитать?

В снег упал Сережка,

А за ним Алешка.

А за ним Маринка,

А за ней Иринка.

А потом упал Игнат.

Сколько было всех ребят?

Такие задачи делают счет наиболее интересным для ребят. Дети и сами не замечают, как в процессе игры, они осваивают необходимые навыки счета. А практика показывает, что знания и умения, приобретенные в игровой деятельности, более прочные, устойчивые, осознанные и вызывают интерес к действиям с числами.

Применять и закреплять математические знания можно во время других занятий и разнообразных игр.

Навыки счета отрабатываются при использовании считалок:

Один, два, три, четыре, пять, -

Шесть, семь! Жили мушки на квартире.

Пойду каши я поем. И повадился к ним друг -

Вы ж пока считайте, Крестовик, большой паук.

Кому водить гадайте! Пять, шесть, семь, восемь -

Паука мы вон попросим.

К нам, обжора, не ходи…

Ну-ка, Миленька, води!

Для закрепления навыков обратного счета также можно использовать считалки. Например:

Девять, восемь, семь, шесть,

Пять, четыре, три, два, один,

В прятки мы играть хотим.

Надо только нам узнать,

Кто из нас пойдет искать.

Следует отметить, что математические знания и представления можно совершенствовать и на других занятиях. Например, формированию элементарных математических представлений могут помочь пословицы и поговорки.

При обучении счету можно использовать такие пословицы, где встречаются числительные. Например:

- Один в поле не воин.

- Два сапога - пара.

- Семеро одного не ждут.

- Семь раз отмерь, один отрежь.

Не нужно забывать и о порядковом счете:

- Первый блин всегда комом.

- Первый сын - богу, второй - царю, третий себе на пропитание.

- второй Родины не бывает.

Помогут пословицы и при изучении временных представлений. Опыт работы в старшей группе детского сада позволяет утверждать, что дети с трудом запоминают названия дней недели. Поэтому можно познакомить детей со следующими пословицами и поговорками:

- Понедельник и пятница - дни тяжелые, вторник и суббота - легкие.

- С понедельника на всю неделю.

- В понедельник - на могильник, во вторник - на кокошник, в среду - на передых, в четверг - на коты, в пятницу - на мельницу, В субботу - на работу, в воскресенье - на веселье.

- Кто в пятницу дело начинает, у того оно будет пятиться.

- Не суйся, пятница, на перед четверга.

Помогут пословицы запомнить и названия месяцев:

- Январь - году начало, зиме - середина.

- Февраль воду подпустит, а март подберет.

- Ни в марте воды, ни в апреле травы.

- Месяц май - коню сена дай, а сам на печь полезай.

- Декабрь год кончает, зиму начинает.

Подобные игровые моменты сделают занятия математики наиболее интересными, а, следовательно, позволят эффективнее реализовать цели и задачи по усвоению у детей знаний, умений и навыков. А это главное, к чему мы должны стремиться, готовя ребенка к обучению в школе.

* 1. Пальчиковая гимнастика на математических занятиях

Уровень развития ребенка находится в прямой зависимости от степени сформированности тонких движений рук - движений, которые способствуют развитию мышления, памяти, внимания, речи. Следовательно, работа по развитию мелкой моторики должна проводиться регулярно. Только тогда может быть достигнут наибольший эффект. Игры и упражнения пальчиковой гимнастики могут быть использованы и на занятиях математикой.

Интересны упражнения, осложненные решением сопутствующих задач. Например, по стихотворению Ю. Чужака «Покупал баран баранки» можно закреплять обратный счет. На базаре (выставляют кулак)

Спозаранок (ставят ладонь на ребро)

Накупил (показывают ладонь)

Баран (кулак)

Баранок (ребро)

Для барашков (пальцы левой руки «играют»)

Для овечек (пальцы правой руки «играют»)

Десять маковых колечек (показывают 10 пальцев)

Девять сушек,

Восемь плюшек,

Семь лепешек,

Шесть ватрушек,

Пять коржей,

Четыре пышки,

Три пирожных,

Две коврижки

И один калач купил

(показывают соответствующее количество пальцев).

Про себя не позабыл (отрицательное движение головой),

А для женушки - подсолнушки (пальцы обеих рук растопырены, большие пальцы прижаты друг к другу)!

Игра "Часы "

(Садимся на коврик (на колени). Перебираем пальчиками ("бежим") от коленочек до макушки ).

Мышь полезла в первый раз

Посмотреть, который час.

Вдруг часы сказали: "Бом!",

(Один хлопок над головой).

Мышь скатилась кувырком.

(Руки "скатываются" на пол).

Мышь полезла второй раз

Посмотреть, который час.

Вдруг часы сказали: "Бом, бом!"

(Два хлопка).

Мышь скатилась кувырком.

Мышь полезла в третий раз

Посмотреть, который час.

Вдруг часы сказали: "Бом, бом, бом!"

(Три хлопка).

Мышь скатилась кувырком.

Игра "Червячки "

Раз, два, три, четыре, пять,

Червячки пошли гулять.

(Ладони лежат на коленях или на столе. Пальцы, сгибая, подтягиваем к себе ладонь (движение ползущей гусеницы), идем по столу указательным и средним пальцами (остальные пальцы поджаты к ладони).

Раз, два, три, четыре, пять,

Червячки пошли гулять.

Вдруг ворона подбегает,

Головой она кивает,

(Складываем пальцы щепоткой, качаем ими вверх и вниз).

Каркает: "Вот и обед!"

(Раскрываем ладонь, отводя большой палец вниз, а остальные вверх).

Глядь - а червячков уж нет!

(Сжимаем кулачки, прижимая их к груди)

Игра "Котята"

(Ладошки складываем, пальцы прижимаем друг к другу. Локти опираются о стол).

У кошечки нашей есть десять котят,

(Покачиваем руками, не разъединяя их).

Сейчас все котята по парам стоят:

Два толстых, два ловких,

Два длинных, два хитрых,

Два маленьких самых

И самых красивых.

(Постукиваем соответствующими пальцами друг о друга (от большого к мизинцу).

Игра "Весна"

(Пальцы складываем щепоткой. Качаем ими).

Стучат всё громче дятлы,

Синички стали петь.

(Ладони сомкнуты "ковшом", поднимаем руки вверх, раскрываем ладони, боковые части остаются прижатыми, пальцы растопырены).

Встаёт пораньше солнце,

Чтоб землю нашу греть.

(Движения повторяются).

Встаёт пораньше солнце,

Чтоб землю нашу греть.

Бегут ручьи под горку,

Растаял весь снежок,

(Выполняем руками волнообразные движения (пальцы выпрямлены, сомкнуты, ладони повёрнуты вниз).

А из под старой травки

(Ладони сомкнуты "ковшом").

Уже глядит цветок...

(Ладони раскрываются, боковые стороны рук соединяются, пальцы раскрыты, полусогнуты (чашечка цветка).

А из под старой травки

Уже глядит цветок

(Движения повторяются).

Раскрылся колокольчик

(Руки стоят на столе, опираясь на локти. Пальцы сжаты в кулак).

В тени там, где сосна,

(Пальцы постепенно разжимаются, свободно расслаблены (чашечка колокольчика).

Динь-динь, звенит тихонько,

(Качаем кистями рук в разные стороны, проговаривая "динь-динь").

Динь-динь, пришла весна.

Динь-динь, звенит тихонько,

Динь-динь, пришла весна.

* 1. Математические конкурсы и досуги

Дошкольники очень любят соревнования и конкурсы, в том числе математические. Красочно иллюстрированные и музыкально оформленные соревнования доставляют им эстетическую радость, радость победы, радость участия в совместной со сверстниками деятельности. А удовлетворение, которое они получат от занятий умственным трудом, развивает интерес к математической деятельности и желание заниматься ею.

С помощью математических конкурсов можно решить целый ряд важных задач обучения:

закреплять, уточнять, проверять знания детей о количестве, величине, числах, времени, пространстве, геометрических фигурах;

учить применять приобретенные знания в измененных игровых и жизненных ситуациях;

развивать восприятие, память, мышление, воображение, речь;

формировать умение анализировать воспринимаемый и представляемый материал, выделять в нем главное, обобщать его, сравнивать, делать выводы, рассуждать;

развивать сообразительность, внимание, наблюдательность, быстроту мышления, память на числа;

активизировать математический словарь в речи, учить выражать мысли простыми и распространенными предложениями, связно, понятно для присутствующих.

Математические соревнования ценны для развития нравственно-волевых качеств: настойчивости в достижении цели, самостоятельности, активности, находчивости, справедливости (при оценки результатов конкурса), доброжелательности, смелости, объективной самооценки.

Математические конкурсы проводятся один раз в квартал на основе разнообразного занимательного математического материала: дидактических и подвижных игр, упражнений с предметами и игрушками, словесных игр, загадок, считалок, задач-стишков, задач-шуток, стихов, рассказов, фрагментов сказок, музыки, песен.

Материал подбирается с учетом уровня развития детей, их знаний и умений, приобретенных в процессе обучения на занятиях, а также интереса к различным видам математической деятельности.

Необходимо продумать сочетание материала, последовательность его использования. Вначале проводится разминка. Это умственная гимнастика, цель которой - «собрать» внимание детей, настроить их на решение познавательных задач. В качестве разминки хорошо предложить несложные задачи, загадки, логические упражнения.

В ходе конкурса рекомендуется использовать различные варианты доступного детям занимательного математического материала, предусматривается смена умственной и двигательной активности, коллективного и индивидуального выполнения заданий. Необходимо чередовать работу с использованием наглядных пособий и без них, а также включать различные виды детской активности. Трудный материал сменяется более легким; при этом самый легкий, интересный, успокаивающий дается в конце конкурса.

Музыкальное сопровождение конкурса придает ему положительную эмоциональную окраску, поднимает настроение участников и болельщиков.

Дети особенно любят соревнования, конкурсы на определенную тему, связанную одним сюжетом, например «Конкурс продавцов», «Геометрический конкурс», «Догонялки» и др. Сохраняя тему, сюжет конкурса, воспитатель может усложнять или упрощать задания в зависимости от уровня развития детей, их знаний и умений.

О том или ином конкурсе воспитатель предупреждает детей за два - три дня. Дети готовятся к нему, помогают подобрать необходимые пособия, атрибуты.

В начале конкурса, перед разминкой или еще раньше, детей делят на две команды. Если детей в группе мало, можно не делить их на команды, а проводить соревнование между всеми детьми группы, оценивая лучшие ответы, например, звездочками или флажками.

Команды выбирают названия и капитанов. Если сами дети затрудняются, названия может предложить воспитатель. Хорошо, когда название команды связано с темой и содержанием конкурса. Так, в конкурсе детей, способных к математике, «Ну-ка, звездочка, зажгись!» команды могут называться «Звездочки» и «Всезнайки»; в конкурсе «Поможем Незнайке и Почемучке сохранить дружбу» - «Добрые ребята» и «Смелые ребята»; в «Геометрическом конкурсе» - «Шарики» и «Кубики» и т.п.

Конкурс ведет воспитатель. Он оценивает ответы детей, выполненные ими задания, мотивирует свои оценки. В ходе конкурса воспитатель использует косвенные приемы руководства: напоминание, совет, разъяснение, предложение, уточнение ответов. Уместны будут наводящие и подсказывающие вопросы. Важно, чтобы все дети поняли сущность заданий, а также допустимые способы решения.

В конце конкурса подсчитывается количество звездочек, флажков, конфет или других призов, полученных за выполнение заданий. Определяется команда-победитель или дети-победители, которые награждаются сувенирами, значками. Памятные подарки получают и проигравшие участники конкурса. Команду-победительницу дети приветствуют аплодисментами.

Конкурсы можно проводить в групповой комнате или в зале, оформленном математическим материалом.

В ходе конкурса воспитатель следит за состоянием детей, их настроением, желанием продолжать соревнование. В зависимости от этого оно может быть продлено или сокращено. Важно, чтобы дети ждали математических конкурсов, с удовольствием принимали участие.

Цель конкурса для воспитателя - проверить свои профессиональные знания и умения.

Заключение

Детский сад, как нам известно, является промежуточным этапом между младенчеством и школой. Этот этап невероятно ответственен, поскольку ребенок должен отправиться в школу, имея за плечами приличный багаж знаний и жизненных навыков. Элементарные математические представления даются детям в детском саду. Но нынешние малыши, оказывается, куда непоседливее предыдущих поколений! Заставить их сидеть на одном месте практически невозможно, а любое обучение предполагает усидчивость, терпение и внимание. Что же сделать для того, чтобы заложить в них необходимые знания, избегая привычных нравоучений и занудности? Фразы, наподобие этих: «Сидите тихо!», «Слушайте внимательно!» отпугнут кого угодно. Тогда выход один - ИГРА!

К счастью, цифры с удовольствием вписываются в игровое действие. Первое, что мы должны сделать - это заинтересовать детей. А уж если интерес появился, то появится и желание более тесно познакомиться с математикой. Второе - организовать творческое и активное сотрудничество детей и воспитателя. Надо помнить, что для этого нам понадобится большое количество наглядного материала, иначе нельзя, особенно это касается математического счета, где без наглядности не обойтись.

Игра - естественный способ развития ребенка. Такими нас создала природа, ведь не случайно детеныши животных все жизненно важные навыки приобретают в игре. Только в игре ребенок радостно и легко, как цветок под солнцем, раскрывает свои творческие способности, осваивает новые навыки и знания, развивает ловкость, наблюдательность, фантазию, память, учится размышлять, анализировать, преодолевать трудности, одновременно впитывая неоценимый опыт общения.

Без учебного процесса на занятие математикой, конечно, не обойтись. Но в наших силах сделать его веселым и увлекательным. Надо помнить, что ключевым словом на занятиях должно быть слово - ТВОРЧЕСТВО!

Список литературы

1. Альтхауз Д., Дум Э. Цвет, форма, количество. - М.: Просвещение, 1984.[текст ]

2. Арапова-Пискарёва Н. А. Формирование элементарных математических представлений в детском саду. Программа и методические рекомендации для занятий с детьми 2-7 лет. - М.: Мозаика-Синтез. 2006. .[текст ]

3. Беженова М. Математическая азбука. Формирование элементарных математических представлений. - М.: Эксмо, 2005. .[текст ]

4. Волчкова В. Занимательный счёт. // Дошкольное воспитание. - 1993. - № 1. - С. 45. .[текст ]

5. Грин Р., Лаксон В. Введение в мир числа. - М.: Педагогика, 1982. .[текст ]

6. Данилова В. В., Павлова Л. И. Методика формирования математических представлений. - М., 1996. .[текст ]

7. Ерофеева Т. И. и др. Математика для дошкольников. - М.: Просвещение, 1992. .[текст ]

8. Занимательная математика: Материалы для коллективных и индивидуальных занятий и уроков с дошкольниками и младшими школьниками. // Авт.-состав. Попова Г. П., Усачева В. И. - М., 2005. .[текст ]

9. Корнеева Г. А., Мусейибова Т. А. Методика формирования элементарных математических представлений у детей. - М., 1989. .[текст ]

10. Леушина А. М. Обучение счёту в детском саду. - М.: Учпедиз. 1961. [текст ]

11. Леушина А. М. Формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста. - М., 1994. .[текст ]

12. Логинова В. И. Формирование умения решать логические задачи в дошкольном возрасте. Совершенствование процесса формирования элементарных математических представлений в детском саду. - Л., 1990. [текст ]

13. Метлина Л. Занятия по математике (подготовительная к школе группа). // Дошкольное воспитание. - 2000. - № 9-10. [текст ]

14. Метлина Л. С. Математика в детском саду. - М. : Просвещение 1997. [текст ]

15. Михайлова З. А. Занимательные материалы в обучении дошкольников элементарной математике - СПб.: Детство-Пресс, 2001. [текст ]

16. Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. - М.: Просвещение, 1990. [текст ]

17. Морозова И. Развитие элементарных математических представлений: Конспекты занятий: Для работы с детьми 5-6 лет. - М. Мозаика-Синтез, 2007. [текст ]

Занимательный математический материал

на занятиях и дома



Игра 1. «Составь предложение»

Цель. Развивать логику, способность быстро устанавливать разнообразные, иногда неожиданные связи между знакомыми предметами; создавать новые образы из отдельных элементов.

Игровое задание. Составить как можно больше предложений, обязательно, использовав названные педагогом  три слова, не связанные друг с другом по смыслу (например, озеро, карандаш, медведь или самолёт, собака, музыка). Падеж слов можно менять, в предложениях могут использоваться и другие слова.   
Ответы могут быть стандартными («Медведь утопил в озере карандаш»); сложными с выходом за пределы 1 ситуации, обозначенной тремя словами, и с введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»); и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).

Игра 2. « Что общего?». «Что необычного?»

Цель. Формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков, развивать логику мышления.

Игровое задание. Назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом (например, тарелка и лодка).  
Ответы могут быть стандартными («Это вещи, сделанные человеком»; «Они имеют глубину») и необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее.

Задача педагога — распределить все ответы по степени существенности вскрываемых в них связей между предметами.

Игра 3.  «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 педагога — 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 4.  «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 педагогом (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 5.  « 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 педагогом (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 6. «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 педагогом предмета. Например: «Назовите предметы, которые выполняют две противоположные функции, например дверь (она закрывает и открывает помещение) и выключатель (зажигает и гасит свет)».

Игра 7.  «Что общего?» (поиск соединительных звеньев).

Цель. Формировать способность устанавливать связи между предметами, кажущимися на первый взгляд далекими друг от друга; находить предметы, имеющие общие признаки одновременно с несколькими предметами, развивать логику.

Игровое задание. Называются два предмета, например лопата и автомобиль. Надо назвать предметы, являющиеся как бы переходным мостиком от первого ко второму, т. е. имеющие четкую, логическую связь с заданными предметами. Например, экскаватор (копает землю, как лопата, и является  транспортом)

Допускается использование двух трех соединительных звеньев (лопата — тачка — прицеп — автомобиль). В данном случае особое внимание обращается на обоснование детьми связи между соседними звеньями цепочки.

Игра 8.  «  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 9.  «Три в одном» (формулирование определений).

Цель. Формировать четкость и стройность мышления, умение фиксировать существенные признаки и отвлекаться от несущественных, а также способность одним мысленным взором охватывать разновидности одного и того же предмета.

Игровое задание. Дать наиболее точное определение знакомого предмета или явления (например, дырки), которое обязательно включало бы все его существенные признаки, не упоминало бы о несущественных и формулировалось бы таким образом, чтобы под него подпадали все разновидности этого предмета (явления), а никакие другие предметы под это определение не подходили.

Игра 10. «Отчего и почему?» (перечислить возможные причины).

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

Игровое задание. Педагог 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 11. « 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 12 «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 13«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 кузнечику, 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 «расти» в обе стороны.

Игра 15«Найди чепуху"

Цель: развитие логического мышления

Игровое задание: предложить детям  поиграть в игру. Её суть в том, чтобы определить нереальный факт. Например, педагог 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 16 «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 17 «Супермаркет».

Цель: развитие логики, фантазии, быстроты реакции, классификации по функциональным признакам, месту нахождения в пространстве.

Игровое задание: научить детей сортировать предметы (товары) по определённым признакам. Дети любят играть во взрослых. Супермаркет — одна из таких популярных игр, приобщающих детей к нашим взрослым проблемам. Наверняка, в магазине ребенок бывал не раз, видел прилавки и кассы, наблюдал за работой продавца. Следует обратить внимание ребёнка на то, что в магазине товары собраны по определенным признакам: на одном прилавке лежат овощи, отдельно выставлены колбасы, сыры, рыба и т.д. Ребенку нужно пояснить: это делается для того, чтобы продавцу (или покупателю) было легче найти нужный товар.

Игра 18 « 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 углу Красной улицы и проспекта Трапеций».

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 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 затрудняется, 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,  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, а ссориться 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 утята на другом - цыплята. Посередине островок. Кто быстрее доплывет 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?

14.0т 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 чижа, 2 стрижа 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

крылышками. Который быстрее доплывет?

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 воробьи?

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?

57.0т 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 б 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 всего шло 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, анализирования.

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)

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 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 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, игривая, 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 овощах, 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.