

Игровые комплексы для развития логического мышления дошкольников

Для успешного освоения программы школьного обучения ребёнку необходимо не столько много знать, сколько последовательно и доказательно мыслить, иметь элементарные навыки речевой культуры, владеть приёмами произвольного внимания и памяти, уметь выделить учебную задачу и превратить её в самостоятельную цель деятельности. Иными словами, важно не количественное накопление знаний, а их качественная сторона, и способность ребёнка самому находить способы удовлетворения познавательных запросов.

Под логическим мышлением понимается способность и умение ребёнка самостоятельно производить простые логические действия (анализ, синтез, сравнение, обобщение и др.), а также составные логические операции (построение отрицания, утверждения и опровержение как построение рассуждения с использованием различных логических схем).

Логическое мышление дошкольника не может формироваться стихийно. Для его развития необходима целенаправленная систематическая работа специалистов образования, родителей, детей. И хотя полностью словесно-логическое понятийное или абстрактное мышление формируется к подростковому возрасту, но его начало развития (стартовая площадка) приходится приблизительно на шестой год жизни дошкольника.

Детские игры проходят путь развития от предметно-манипуляционных (собрать пирамиду, дом из кубиков) к интеллектуальным играм. Особая роль принадлежит играм математического содержания.

В данной статье игры и игровые упражнения будут представлены по характеру мыслительных операций.

Игра « Четвертый лишний »

Развитие внимания, памяти, логического мышления.

Дети садятся в кружок. Ведущий бросает мяч ребёнку и называет 4 предмета, 3 из которых относятся к одному общему понятию. Ребенок должен определить лишний предмет, назвать его и вернуть мяч ведущему.

Варианты слов

- Стол, стул, кровать, чайник;
- Лошадь, щука, собака, кошка;
- Елка, береза, дуб, земляника;
- Огурец, репа, морковь, заяц;
- Яблоко, груша, киви, мяч;
- Волк, лиса, медведь, кошка;
- Фиалка, ромашка, морковь, василек;
- Кукла, машинка, матрешка, книга;
- Самолет, ракета, вертолет, пароход;
- Воробей, орел, оса, ласточка;

- Лыжи, коньки, лодка, санки;
- Стул, молоток, рубанок, пила;
- Снег, мороз, жара, Лед;
- Вишня, виноград, картофель, слива;
- Нога, рука, голова, ботинок;
- Кисти, краски, полотно, чайник;
- Шляпа, крыша, дверь, окно;
- Муха, бабочка, комар, лиса;
- Пожарник, космонавт, балерина, милиционер;
- Молоко, чай, лимонад, хлеб.

Игра: « Кто кем будет?»

Развитие внимания, воображения, мышления, речи.

Ведущий, обращаясь к ребенку по очереди, задает вопрос:

Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, мальчик, семечко, искринка, гусеница, мука, ткань, ученик, почка, щенок, теленок, птенец, козленок, котенок, кирпич (и.т.д.)?

При обсуждении ответов детей важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например, из яйца может появиться птенец, крокодил, змея и даже яичница. Выиграет тот, кто назовет больше вариантов.

Игра: « Кем был?»

Развитие внимания, воображения, памяти, мышления, речи

Вопросы:

Кем (чем) был раньше:

- цыпленок (яйцом)
- лошадь (жеребенком)
- корова (теленком)
- дуб (желудем)
- рыба (икринкой)
- яблоня (семечком)
- лягушка (головастиком)
- бабочка (гусеницей)
- хлеб (мукой)
- шкаф (доской)
- велосипед (железом)
- рубашка (тканью)
- ботинки (кожей)
- дом (кирпичом)
- сильный (слабым)
- листок (почкой)
- собака (щенком)
- шуба (мехом) и.т.д.

Игра: « Много – один»

Развитие внимания, быстроты, мышления.

Ведущий, бросая мяч, называет слово во множественном числе. Ребенок, возвращая мяч, - в единственном.

Варианты слов

- коты	- дома	- гномы
- грачи	- кроты	- куклы
- леса	- косы	- болты
- ряды	- глаза	- ковши
- мосты	- шкафы	- рубли
- столбы	- кусты	- полы
- холмы	- рты	- банты
- следы	- ножи	- блины

Игра: «Запомни картинки».

Игровое упражнение направлено на развитие зрительной памяти, произвольного запоминания с использованием приёма «группировки».

На наборном полотне помещаются группы картинок (по 5): одежда (мужская куртка, детские шорты, [джинсы для женщины](#) и.т.д.), транспорт (грузовой, пассажирский).

Педагог предлагает поиграть в игру «Запоминалки». Надо запомнить 20 картинок. Как это лучше сделать? Предлагается алгоритм запоминания:

1. Запомнить группы картинок: одежда, транспорт;
2. Запомнить по подгруппам: зимняя, летняя одежда; грузовой, пассажирский транспорт.

А). Педагог убирает одну из групп картинок (5 штук)

Вопросы: «Какой группы не стало?»

Б). Затем убирается 1 картинка. Вопрос: «Какой картинке в группе не стало?»

В) Картинки переворачиваются.

Можно предложить перечислить по порядку все группы, затем подгруппы, затем порядок картинок в подгруппах.

Игра: «Запомни и повтори» (для читающих детей).

Упражнение направлено на закрепление знаний букв, на развитие произвольной памяти и взаимоконтроля детей.

Детям предлагается ряды букв. Дети смотрят на первый ряд букв, называют их и запоминают порядок расположения. По очереди дети закрывают глаза и называют буквы с закрытыми глазами. Остальные дети проверяют.

1. Х, К, Ж, У, М, Я
2. С, О, Э, Ю, З, Ы
3. Ш, Щ, Е, Ц, Ё, Х
4. А, Л, Д, Н, Ч, И.

Игра: «Выложи по памяти».

Детям предлагается образец схематичного изображения предмета. Затем убирается. Дети из палочек выкладывают по памяти изображение (либо рисуют его карандашами).

Игры-головоломки.

Направлены на развитие произвольного внимания, памяти, логического мышления.

Для игры необходимы счетные палочки по 15-20 штук на каждого ребёнка. Руководство педагога состоит в том, чтобы помочь ребёнку найти способ решения. Следует также учить ребенка сначала продумывать свои действия, а потом их осуществлять. По мере накопления детьми опыта в решении подобных задач методом вначале «проб и ошибок», затем мысленно практического плана, дети все меньше допускают ошибки.

Игра: «Рассыпанные буквы» (игровое задание предназначено для читающих детей)

Педагог пишет несколько слов, в которых он изменяет порядок букв на обратный или меняет местами слоги.

Например: мабуга (бумага), беникуч (учебник), традеть (тетрадь), арьвосл (словарь).

Дети соревнуются, кто отгадает быстрее всех.

Логические задачи на поиск недостающих фигур и нахождение закономерностей.

«Каких фигур не достаёт?»

Эта задача может быть решена только на основе анализа каждого ряда фигур по вертикали и горизонтали путём их сопоставления.

Игры на воссоздание из геометрических фигур и специальных наборов образных и сюжетных изображений.

Игра «Колумбово яйцо»

Овал размером 15×12см разрезают по линиям, показанным ниже. В результате получается 10 частей: 4 треугольника (2 больших и 2 маленьких), 2 фигуры, похожие на четырехугольник, одна из сторон которых округлой формы, 4 фигуры (большие и маленькие, имеющие сходство с треугольником, но с закругленной одной стороной). Для изготовления игры используют картон, пластик, одинаково окрашенный с обеих сторон.

В начале детям предлагают сложить яйцо, затем фигуры животных (по наглядному образцу) и т.д.

Желательно также использовать игры «Танграм» («Сложи квадрат»), «Пентамино», «Пифагор», «Монгольская игра», «Куб-хамелеон», «Уголки», «Волшебный круг», «Шашки», «Шахматы» и др. Подробное описание игр можно найти в книге З. Михайловой «Игровые занимательные задачи для дошкольников»

Игровые упражнения на закрепление умения ориентироваться на ограниченной плоскости.

«Путешествие бабочки» Данное задание развивает ориентировку на плоскости, развивает внимание, сообразительность.

Каждому ребенку дается карточка, расчерченная на 4 пронумерованных квадрата и фишка-бабочка.

Педагог говорит детям, а дети выполняют задания: «Ситуация: бабочка находится в левом верхнем квадрате. Передвигаем фишки направо, вниз, вверх, налево, вниз, направо СТОП! Бабочка должна находиться в клетке № 4»

Занимательные вопросы, игры-шутки. Направлены на развитие произвольного внимания, нестандартного мышления, на быстроту реакции, тренируют память. В загадках анализируется предмет с количественной, пространственной, временной точки зрения, подмечены простейшие отношения.

Разминка на быстроту реакции.

- Из чего видна улица?
- Дед, который раздает подарки?
- Съедобный персонаж?
- Часть одежды, куда кладут деньги?
- Какой день будет завтра?

Дополни фразу.

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

Закончи предложение.

- Музыку пишет... (композитор).
- Стихи пишет... (поэт).
- Белье стирает... (прачка).
- Горные вершины покоряют... (альпинист).
- Обед варит... (повар).

Загадки – шутки

- В садике гулял павлин.
- Подошел еще один. Два павлина за кустами. Сколько их? Считайте сами.
- Летела стая голубей: 2 впереди, 1 сзади, 2 сзади, 1 впереди. Сколько было гусей?
- Назовите 3 дня подряд, не пользуясь названиями дней недели, числами. (Сегодня, завтра, послезавтра или вчера, сегодня, завтра).
- Вышла курочка гулять, Забрала своих цыплят. 7 бежали впереди, 3 осталось позади. Беспокоится их мать И не может сосчитать. Сосчитайте-ка, ребята, Сколько было всех цыплят.
- На большом диване в ряд Куклы Танины стоят: 2 матрешки, Буратино И весёлый Чиполлино. Сколько всех игрушек?
- Сколько глаз у светофора?
- Сколько хвостов у четырех котов?
- Сколько ног у воробья
- Сколько лап у двух медвежат?
- Сколько в комнате углов?
- Сколько ушей у двух мышей?
- Сколько лап в двух ежат?
- Сколько хвостов у двух коров?