

Игры на развитие мышления у дошкольников

Во время самоизоляции и не только

Развитие мышления у детей дошкольного возраста можно осуществлять во время различных игр. Это могут быть игры дидактического характера или игры, в которых у ребенка появляется необходимость задуматься для поиска правильного решения. К таким играм относятся и словесные игры, и игры с предметами.

Игра «Данетки»

Дополнительные материалы: можно использовать готовые карточки, которые продаются в магазинах. Но если нет карточек, то можно обойтись без всего: достаточно лишь задействовать воображение.

Игровой процесс. Ведущий загадывает слово. Игроки должны догадаться, что это за слово. Для этого они задают много вопросов. Особенность игры в том, что ведущий имеет право отвечать на вопросы только пятью фразами:

— да;

— нет;

— и да, и нет;

— об этом нет информации;

— это несущественно;

При этом ведущий дает небольшую подсказку в самом начале игры. Например, он может сказать: «Я загадал героя одного известного мультфильма. Попробуйте отгадать его за 10 вопросов».

Игра не имеет ограничений по возрасту. В нее интересно играть детям и взрослым совместно. При этом всегда можно регулировать сложность, правильно подбирая загаданные слова, подходящие для аудитории.

Польза игры «Данетки». Эта игра очень положительно влияет на развитие мышления ребенка. Дети учатся правильно подбирать вопросы, анализировать ответы и находить

решение путем логического мышления. Ребенок уже в дошкольном возрасте благодаря этой игре развивает способность классифицировать предметы и явления окружающего мира по их признакам и общим особенностям.

Игра «Ситуативные данетки»

Дополнительные материалы для этой игры не потребуются.

Игровой процесс. Ситуативные данетки отличаются от классических тем, что загадывается не слово, а конкретная жизненная ситуация. Дети должны попытаться понять причины произошедшего, понять как решить возникшую проблему или объяснить странное с первого взгляда поведение человека.

Например, пусть ребята попробуют объяснить:

1. Почему мальчик съел яблоко, а старичок за это его отругал?
2. Как быть, если мама не хочет покупать мороженку?
3. Почему дворник, который любит ездить на машине, пришел пешком?

Ситуации и вопросы могут быть очень странными и неожиданными и не иметь единственно правильного ответа. Главная задача – чтобы дети могли генерировать как можно больше вариантов ответов, логически объясняющих ситуацию.

Если взрослому трудно придумать достаточно интересные задания, то это можно поручить самим детям. Как правило, ребятам удастся придумать много необычных ситуаций и найти для них еще более необычные решения.

Польза игры. Игра развивает способность логически мыслить, находить причинно-следственные связи, мыслить абстрактно и отвлеченно.

Игра «Третий лишний»



Дополнительные материалы: можно приготовить карточки с изображениями различных животных, предметов и людей. А можно обойтись и без дополнительных материалов: достаточно просто собрать вокруг себя ребяташек и усадить их.

Игровой процесс. Ведущий называет три слова, а дети должны догадаться, какое из этих слов лишнее. Если есть карточки, то аналогично работаем с ними. Приведем примеры, которые можно использовать во время игры:

- снег, вода, камень;
- осень, зима, утро;
- сапог, шапка, галоши;
- мороженое, окно, дверь;
- конфета, газвода, редька;
- садик, школа, петрушка;
- день, ночь, 48;
- ручка, пирожное, торт;
- козлик, коровка, виноград;
- желтый, красный, вкусный;
- компьютер, майка, телефон;
- круг, цветочек, дерево;
- круг, цветочек, квадрат;
- тапки, халат, снег;
- волк, заяц, компьютер;

Можно поручить детям самим придумывать такие группы слов после того, как они хорошо усвоили основные правила игры.

Польза игры «Третий лишний». Игра учит детей классифицировать предметы по их особенностям.

Игра «Бывает не бывает»



Дополнительные материалы: небольшой мячик

Игровой процесс. Для этой простой игры понадобится воображение и один небольшой мячик, который легко поймать и удержать в руках шестилетнему ребенку. Суть игры заключается в том, что ведущий придумывает различные ситуации. Часть из них часто случаются в жизни и в них нет ничего необычного. Другие ситуации невозможны в принципе.

Ведущий называет ситуацию вслух и бросает мяч ребенку. Ребенок ловит этот мяч и тут же бросает его обратно. При этом он должен громко сказать во время броска либо «бывает», либо «не бывает».

Таким образом, времени хорошенько обдумать ситуацию и ребенка нет и нужно принимать решение практически мгновенно. Приведем примеры ситуаций:

- мама варит кашу;
- цыпленок играет в футбол;
- дерево пошло гулять;
- утром выпал снег;
- домик плывет по небу;
- ручка лежит на столе;
- собака кушает мяско;
- кошка летит в облаках;
- арбуз говорит по-английски.

Польза игры. Игра учит ребенка быстро оценивать адекватность высказанной фразы и ее соответствие действительности. Развивает способность мыслить, одновременно координируя свои движения (нужно ведь еще и мячик поймать и правильно бросить в момент обдумывания).

Игра «Отвечаем быстро»



Дополнительные материалы: мяч

Игровой процесс. Ведущий называет любое знакомое ребенку существительное и бросает в этот момент ему мяч. Нужно, чтобы ребенок успел поймать мяч, бросить его обратно, но при этом во время броска назвать прилагательное, которое характеризует выбранный ведущим предмет.

Например, ведущий говорит: «арбуз». Тогда ребенок может сказать «круглый» или «зеленый» или «вкусный». Если прилагательное действительно соответствует предмету, значит ребенок ответил правильно, пусть даже вариант ведущего немного отличается.

Если некоторым детям сложно так быстро придумать подходящее прилагательное, то можно немного упростить задачу. Заранее оговаривайте свойство, которое будет описывать ребенок. Например, цвет, форма, размер и т.п.

Если же кому-то игра дается слишком легко, то можно усложнить ее. Говорите ребенку не только существительные, но и прилагательные. И пусть он к прилагательным подбирает подходящий предмет. Например, ведущий говорит: «круглый». А ребенок может ответить: «апельсин» или «мяч» или «солнце».

Польза игры. Игра развивает мыслительные способности детей старшего дошкольного возраста. Помогает выстроить ассоциативные связи предметов с их свойствами. Развивает скорость принятия правильных решений.

Игра «Скажи мне наоборот»

Дополнительные материалы: не потребуются

Игровой процесс. Ведущий называет любое прилагательное слово. Ребенок должен назвать антоним. Например, быстрый – медленный, высокий – низкий, толстый – тонкий, трусливый – мужественный, смешной – грустный, вкусный – невкусный, мягкий – твердый, белый – черный.

Затем, когда дети усвоили правила и достаточно легко стали подбирать противоположные по значению слова, начинайте произносить слова, антоним для которых придумать не так просто: пушистый, гладкий, круглый и т.п.

Пусть дети попробуют придумать как можно больше слов, которые, как они считают, являются противоположностью этому.

Полезьа игры. Игра «Скажи мне наоборот» формирует словарный запас детей, помогает им развивать логическое мышление.

Игра «Расскажи мне...»



Дополнительные материалы: не потребуются.

Игровой процесс. Ведущий называет несколько героев из разных мультфильмов: очень важно, чтобы эти герои были из разных мультфильмов. Например, волк и котенок «гав». Или Винни Пух и Чебурашка. Или Лунтик и Медведь.

Если дети не знакомы с этими мультфильмами, можно предварительно им их показать. Далее придумайте какое-нибудь интересное вступление.

Например: «Отправились однажды Винни Пух и Чебурашка покупать новые игрушки...» А затем предложите детям самим рассказать, что было дальше.

Играть станет еще интереснее, если просить детей по очереди придумывать продолжение истории. Например, первое предложение произносит ведущий, второе предложение один игрок, а продолжает за ним второй. И так до тех пор, пока все не выскажутся.

Если в наличии есть игрушки, изображающие выбранных героев мультфильмов, то можно сопровождать процесс игры наглядной демонстрацией того, что происходит.

Полезьа игры. Игра «Расскажи мне...» формирует творческое мышление у детей. Они с удовольствием придумывают различные истории в своем воображении и учатся оформлять свои мысли в понятные окружающим предложения.

Игра «Назови одним словом»

Дополнительные материалы: не потребуются

Игровой процесс. Ведущий называет ряд слов, для которых игрок должен придумать одно общее название. Примеры цепочек слов:

- елка, береза, сосна, осина, дуб, лиственница (деревья);
- зайчик, медведь, волк, лиса, корова (животные);
- яблоко, апельсин, лимон, мандарин, банан (фрукты);
- картофель, свекла, морковь, капуста, лук (овощи);
- конструктор, барби, машинка, мячик (игрушки);
- бабочка, муха, комар, жук, стрекоза (насекомые);
- компьютер, принтер, телефон, телевизор (технологии);
- каша, суп, торт, хлеб, пирог, оладушки (еда).

После того, как дети наигрались, можно немного изменить правила. Теперь ведущий называет обобщающие слова, а дети должны называть все, что к ним относится.

Полезьа игры. Игра «Назови одним словом» полезна тем, что не только формирует словарный запас детей, но и развивает их логическое мышление, помогает организовывать слова и предметы в группы в соответствии с общими признаками или способом использования.

Игра «Найди что-то похожее»



Дополнительные материалы: карточки с картинками. Либо можно обойтись без дополнительных материалов.

Игровой процесс. Детям показываются две карточки, на которых изображены изначально не очень похожие картинки. Например, на одной карточке изображена муха, а на второй бабочка.

Пусть дети подумают и найдут общие черты этих двух насекомых. Со временем можно усложнять игру, подбирая карточки совсем непохожих на первый взгляд предметов. Например, можно спросить у детей, что общего у мухи и письменного стола. Пусть подумают.

Поощряются креативные ответы типа «муха ползает по столу», «у мухи есть ножки и у стола тоже есть ножки» и тому подобное.

Польза игры «Найди что-то похожее». Игра развивает нестандартное мышление у детей, расширяет их восприятие мира и учит видеть то, что не замечают обычные люди.

Игра «Загадки»



Дополнительные материалы: не потребуются.

Игровой процесс. Всем известное занятие, отгадывание загадок, оказывает очень мощное воздействие на развитие логического мышления у детей старшего дошкольного возраста. Очень важно, чтобы загадки соответствовали уровню развития малышей и не были для них слишком сложными.

Можно играть с одним ребенком, но можно и группой. Также можно организовать командные соревнования: каждая команда обсуждает правильный ответ и капитан команды его называет. Побеждает та команда, которая большее количество раз первой называла правильный ответ.

Можно изменить правила игры и научить детей самих придумывать загадки. Для этого ведущий выбирает знакомое детям слово. И спрашивает их, на что похож этот предмет. Например, на что похожа лампочка?

Допустим, дети скажут, что на большую каплю. Затем можно спросить, чем лампочка отличается от капли? Дети могут сказать, что она светит и в комнате становится светло. Тогда можно составить загадку: «Висит большая капля, но не капает, а светит так, что в комнате светло».

Польза игры. Игра включает в работу участки мозга, которые отвечают за логическое мышление детей.

Игра «Где мы были, вам не скажем, а что делали – покажем»



Дополнительные материалы: не потребуются.

Игровой процесс. Эта игра оригинальна тем, что дети и взрослые будут играть без слов. Ведущий загадывает любое простое предметное действие: глаженье утюгом, чтение книги, работа за компьютером, игра в мяч и т.п.

Он, не произнося ни звука, демонстрирует это действие с помощью жестов и мимики. Ребенок должен догадаться, что ведущий делает.

Игра организована следующим образом. Сначала роль ведущего играет воспитатель. Он подходит к первому в очереди ребенку и демонстрирует ему загаданное действие. Если ребенок не отгадывает, то ведущий переходит к следующему.

Итак до тех пор, пока кто-то из детей не догадается, что было загадано. Затем тот, кто догадался, сам становится ведущим и загадывает ситуацию следующему по порядку ребенку.

Польза игры. Игра не только позволяет весело провести время, но и развивает мышление детей.

Игра «Найди тайник»



Дополнительные материалы: листок бумаги, карандаш и линейка, игрушка.

Игровой процесс. Ведущий прячет где-то в помещении игрушку. Затем он рисует на листке бумаги схему комнаты с подробным указанием где что находится. На этой схеме он помечает красным крестиком место, где находится спрятанная вещь. Задача ребенка – найти эту игрушку.

Можно усложнить задачу, добавив в нее несколько новых звеньев. Пусть на первой карте будет показано место, где находится следующая подсказка. Подсказка поможет найти следующую подсказку. А уже она укажет, где находится игрушка.

Другой вариацией этой игры является то, что сам ребенок прячет предмет и рисует карту, а взрослый занимается поиском.

Польза игры. Дети развивают пространственную ориентацию, логическое мышление, умение действовать по указанному плану.

Игра «Угадай по описанию»



Дополнительные материалы: не потребуются.

Игровой процесс. Ведущий загадывает слово, но не называет его игроку. Вместо этого, он начинает описывать загаданный предмет. Например, если загадано слово «лампочка», то можно начать описывать ее так: «похожа на каплю, висит под потолком, днем ее не заметно, а ночью она делает комнату светлой».

Задача игрока – как можно быстрее угадать загаданное слово. Если в игре принимает участие группа ребят, то процесс можно разнообразить. Например, кто первым догадался, о чем идет речь, сам становится ведущим и загадывает слово.

Эту игру можно разнообразить, заранее обговаривая категорию слов с игроками. Например, можно сразу договориться о том, что загадываться будут различные профессии. Или пусть это будут животные. Или растения.

Польза игры. Игра развивает творческое и логическое мышление детей. Помогает закрепить значения слов и свойства различных предметов и явлений.

Игра «Нелепицы»

Дополнительные материал: для этой игры понадобятся рисунки-нелепицы. *Следующие файлы можно организовать в слайд-шоу для экономии места на сайте.*



«Нелепиць»





Игровой процесс. Детям показывается картинка-нелепица (изображено то, что в обычной жизни не бывает. Например, грибы растут на столе, или конфеты выпали в виде осадков). Дети должны найти как можно больше нелепостей на картинке.

Для того, чтобы игровой процесс сделать более увлекательным, можно организовать командные соревнования. Одна и та же картинка показывается двум командам. Каждая команда диктует несоответствие своему капитану (взрослому), а тот записывает их в пронумерованный список.

Та, команда, которая за указанный период времени найдет наибольшее число несоответствий, побеждает.

Для того, чтобы закрепить результат, в конце можно обсудить с детьми, почему именно тот или иной элемент на картинке не соответствует действительности. Например, если дети заметили, что капает дождь из конфет, пусть они сами объяснят, почему считают это нелепицей.

Если дети затрудняются дать ответ на этот вопрос или вообще не заметили ничего необычного на некоторых картинках, то воспитатель может сам простым языком объяснить почему те или иные события никогда не происходят в реальной жизни.

Полезьа игры. Игра учит детей мыслить логически, быть внимательными к деталям и аргументировать свою позицию с помощью убедительных доводов.

Игра «Какой он?»



Дополнительные материалы: подойдут любые предметы, игрушки и даже фрукты.

Игровой процесс. Нужно показать ребенку любой выбранный вами предмет. Например, яблоко. Держа его в руках перед глазами игрока, спросите, какое это яблоко. Задача ребенка – дать как можно больше информации о том, какое это яблоко.

Если он затрудняется ответить, то можно задать несколько наводящий вопросов: какого цвета, тяжелый или легкий, большой или маленький, какая форма у него, какое оно на вкус.

После того, как будет дано описание нескольких предметов, можно добавить новое задание. Пусть теперь все дети придумают историю про загаданный предмет. Например, если это яблоко, то пусть они расскажут, как оно появилось на свет, где росло, кто и как его сорвал с яблони и как оно попало сюда.

Пусть дети расскажут о том, какие чувства испытывало яблоко в разные периоды своей жизни. Также можно попросить ребят вспомнить, в каких сказках и мультфильмах они видели этот предмет.

Польза игры. Игра развивает способность, размышляя о конкретной вещи, замечать как можно больше признаков, ее характеризующих. Также игра учит детей предположения о том, чего они не знают, но что могло быть исходя из их опыта и представлений об окружающем мире.

Игра «Составь предложение»

Дополнительные материалы: не понадобятся.

Игровой процесс. Педагог называет ребенку три слова, которые обычно никак друг с другом не связаны. Например, река, ручка, лисичка. Пусть ребенок составит как можно больше предложений, используя эти три слова. Падеж слов можно менять и можно добавлять другие слова.

Например, «Лисичка уронила в реку ручку», «Лисичка взяла ручку и нарисовала реку», «Лисичка купалась в реке и нашла там ручку». Можно даже использовать творческий подход: «Лисичка, тонкая как ручка, упала в реку»



Можно задействовать две команды. Пусть у каждой команды будет взрослый капитан, который записывает все варианты на бумагу.

По истечению указанного периода времени сравнивается количество придуманных предложений. Побеждает та команда, которая придумала наибольшее количество вариаций.

Польза игры. Эта игра развивает способность ребятшек устанавливать связи между знакомыми, но не связанными между собой предметами. Развивает образное мышление и творческий подход.

Игра «Найди предмет»



Дополнительные материалы: все предметы, находящиеся в комнате.

Игровой процесс. Взрослый называет признак, по которому нужно будет искать предметы. Для начала можно воспользоваться простыми описаниями. Например, дать задание ребенку найти все треугольные предметы в комнате. Затем можно усложнить задачу, дав задание найти все предметы, которые используются для какой-то определенной цели.

Например, все предметы, которые открываются и закрываются. Или все предметы для учебы. Также можно загадать один конкретный предмет, например, дверь. Педагог пытается описать предмет так, чтобы нужно было подумать, прежде чем догадаешься о чем идет речь.

Польза игры. Игра формирует способность детей находить аналогии по признакам у разных и не похожих друг на друга вещей.

Игра «Ответь на вопрос»



Дополнительный материал: карточки, на каждой из которых задан вопрос; игрушечное ведерко.

Игровой процесс. Педагог высыпает в ведерко все карточки с подготовленными вопросами, перемешивает их там и предлагает первому ребенку вытянуть себе одну карточку. Когда ребенок вытягивает ее, он педагог зачитывает ему вопрос, а ребенок должен на него ответить. Если возникают сложности, ведущий помогает ему. И так по порядку со всеми детьми.

Вот вопросы, которые можно использовать:

- Устоит ли стол на двух ножках? Почему?
- Если на рельсах стоит девочка, может ли трамвай ее объехать? Почему?
- Упадет ли шарик, если его положить на другой шарик? Почему?
- Покатится ли кубик по полу? Почему?
- Может ли велосипедист обогнать автобус? Почему?
- Если ты играешь в футбол за компьютером, ударит ли тебе мячик в лицо? Почему?
- В квартире живет черный котенок. А еще на кухне стоит открытый мешок с мукой. Вдруг в квартире появился белый котенок. Откуда он взялся?
- Мама не отпускает ребенка на улицу, потому что там сильный ветер. Как она догадалась, что там ветер, если сама не ходила на улицу?
- Почему папа может поднять тяжелую гирю, а мальчик не может?
- Что быстрее упадет на землю: камень или пакет? Почему?
- Если на снег положить теплую куртку, растает ли он? Почему?

Это лишь примеры вопросов. Педагог может самостоятельно придумать еще несколько десятков подобных им.

Польза игры. Игра развивает логическое мышление детей, помогает им видеть причинно-следственные связи и принимать правильные решения, обдумывая последствия.

Желаю интересного времяпрепровождения!