

# Развитие мышления в дошкольном возрасте.



## 1 ЗАГАДКИ

Взрослому:

Задача ребенка отгадать загадки, которые вы прочитаете, используя в качестве подсказок картинки.

Зрительный образ поможет ребёнку сравнить описываемые в загадках признаки предметов.

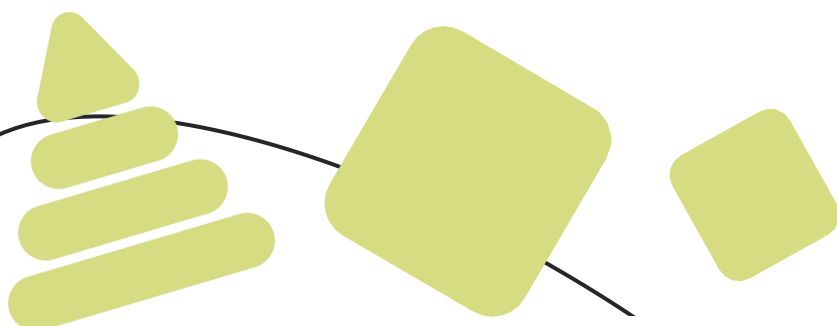
Ребенку:

Злой волшебник похитил и забрал в свою страну разные предметы, чтобы вернуть их обратно ты должен разгадать о них загадки. Посмотри внимательно на рисунки и найди отгадку к каждой загадке.

- Стоят в лугах сестрички:  
Золотой глазок, белые реснички. (Ромашки)
- Пестрая крякушка,  
Ловит лягушек  
Ходит вразвалочку, спотыкалочку. (Утка)
- Кто на свете ходит в каменной рубахе?  
В каменной рубахе ходят ....(Черепахи)



- В полотняной стране, по реке-простыне,  
Плывёт пароход, то назад, то вперёд  
А за ним такая гладь, ни морщинки не видать. (Утюг)
- Кто носит шляпу на ноге? (Гриб)
- Бьют его рукой и палкой, никому его не жалко,  
А за что беднягу бьют, а за то, что он надут. (Мячик)
- В лесу, у пня, суетня, беготня:  
Народ рабочий весь день хлопочет – себе город строит.  
(Муравейник)
- Висит сито не руками свито. (Паутина)
- Что с пола за хвост не поднимешь? (Клубок)
- Не зверь, не птица, а нос как спица.  
Летит – кричит, сядет – молчит,  
А кто его убивает, тот кровь свою проливает. (Комар)
- Не царь, а в короне, не всадник, а со шпорами? (Петух)
- Что за птица, песен не поет, гнёзд не вьёт, людей и груз везёт?  
(Самолёт)
- У кого глаза на рогах, а дом на спине? (Улитка)
- Всегда шагаем мы вдвоём, похожие, как братья,  
Мы за обедом – под столом, а ночью под кроватью. (Тапочки)



- Не портной, а всю жизнь с иголками ходит. (Ёжик)
- Её всегда в лесу найдёшь – пойдём гулять и встретим;  
Она колючая, как ёж, зимою в платье летнем. (Ёлка)
- Одноухая девица узоры вышивает. (Иголка)



## 2. НАЙДИ ПОХОЖЕЕ

Разрежьте рисунки отдельные карточки. Выложите

на стол одну карточку и задайте признак для сравнения:

- Этот шарф полосатый. Что на него похоже? (Ответ: зебра, арбуз).

- Эта рыба умеет плавать. Что на нее похоже? (Ответ: паролод, лодка)

- Это платье можно надеть. Что на него похоже? (Ответ: шарф, ботинки)

- Эту чашку можно разбить. Что на нее похоже? (Ответ: тарелка, лампочка)

- Эта тарелка круглая. Что на нее похоже? (Ответ: арбуз, мяч).

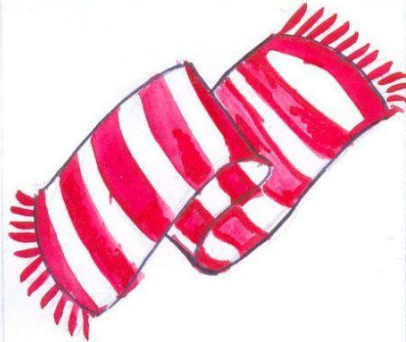
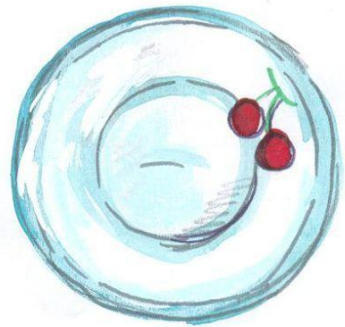
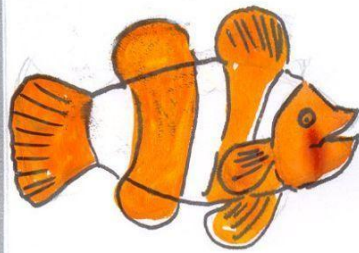
- Эта лампочка сделана из стекла. Что на нее похоже? (Ответ: чашка, тарелка)

- Это платье зеленое. Что на него похоже? (Ответ: арбуз, лодка, чашка).



Задача ребенка подобрать карточки отвечающие признаку сравнения. Потом ведущим становится ребенок, и он задает признак для сравнения. За каждую правильно выбранную карточку играющий получает очко, за каждую ошибку (выбор карточки, не соответствующей заданному признаку сравнения) очко забирается (штраф). Взрослый тоже может ошибаться чтобы ребенок мог исправить ошибку и объяснить почему выбранный ответ не подходит. В конце игры подсчитываются очки каждого игрока. Выигрывает тот, кто набрал большее количество очков. С помощью этой игры малыш узнает, что можно сравнивать одни и те же предметы по разным основаниям.



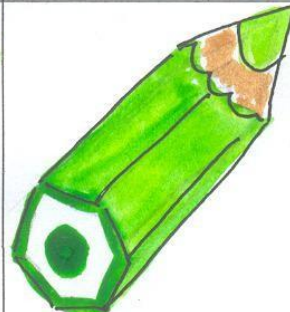
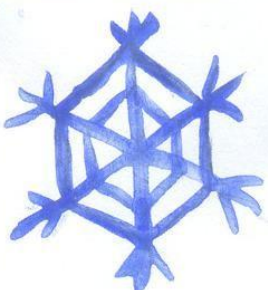
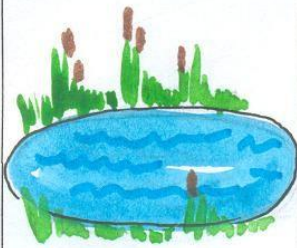
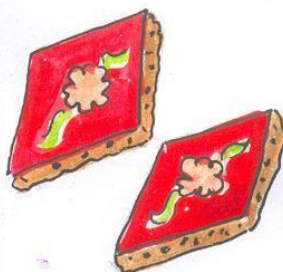
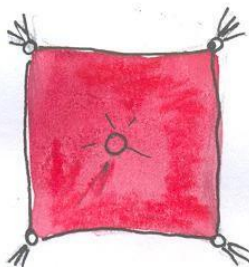
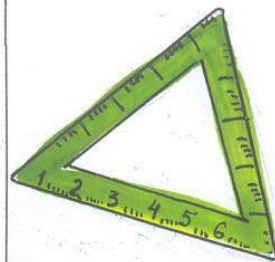
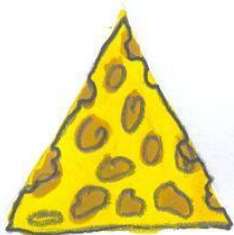
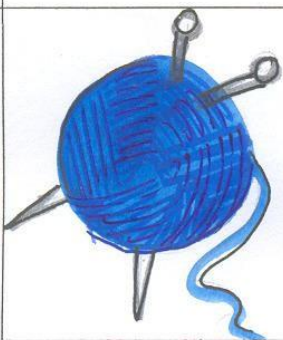




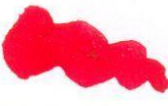

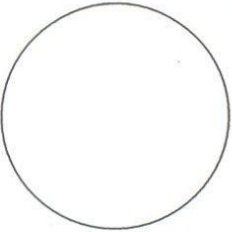
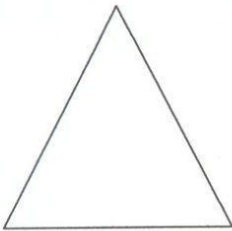

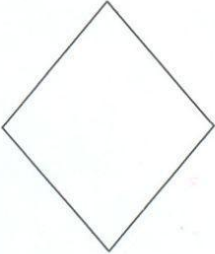
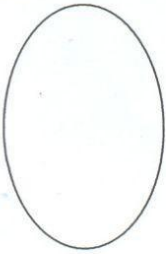
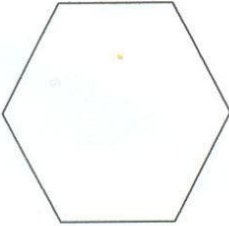
### 3. ЗАСЕЛИ ДОМИК

Вырежьте карточки из приложения.

На стол выкладываются таблица (домик), где в верхней горизонтальной строке указан основной цвет, а в левом вертикальном столбце изображены конкретные геометрические фигуры, и лицевой стороной вниз стопка маленьких карточек с изображением окрашенных предметов (дыня, мяч, подушка и др.), напоминающих различные геометрические фигуры и имеющих различные оттенки основного цвета. Взрослый объясняет ребенку что нужно помочь жильцам (карточки с предметами) найти свои квартиры (ячейки в таблице). В домике все жильцы живут по правилам, на каждом этаже (строки таблицы) жильцы похожи на геометрические фигуры, в каждом подъезде (столбики таблицы) живут жители похожие по цвету. Ребенок по очереди берет маленькую карточку, перевернув ее, определяет, на какую геометрическую фигуру похож данный предмет, называет его цвет и находит соответствующую ячейку на таблице. Например, подушка похожа на квадрат, поэтому живет на 4 этаже, она красного цвета, значит живет в третьем подъезде. Игра формирует механизм сравнения с возможностью объединения двух признаков (форма и цвет), понятия о геометрических фигурах, восприятие различных оттенков цвета, наименования цветов.





	ЖЁЛТЫЙ 	СИНИЙ 	КРАСНЫЙ 	ЗЕЛЁНЫЙ 
				
				
				
				
				
				

## **ЧАСТЬ И ЦЕЛОЕ**

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

Второй вариант - без карточек. Смысл игры остается тот же.

Первый игрок загадывает, какой - то предмет и, не называя его, произносит, из каких частей он состоит. Тот, кто первым догадался, что загадано – получает одно очко и становится ведущим.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. Этот вариант хорош тем, что в него можно играть вдвоем с ребенком где угодно: на прогулке, в машине, автобусе и т.д.

### **Примеры описаний:**

Четыре ноги, спинка, сиденье (ответ: стул).

Цифры, стрелки (ответ: часы).

Буквы, картинки, листы (ответ: книга).

Ствол, ветки - лапы, иголки (ответ: ель).

Корень, стебель, листья, лепестки (ответ: цветок).

Дверь, ручки, полки, вешалки (ответ: шкаф).

Носик, ручка, крышка, электрический шнур (ответ: электрический чайник).

Лапы, хвост, шерсть, ошейник (ответ: собака).

Лапы, хвост, горб на спине (ответ: верблюд).

## **ЗАКОНЧИ ИСТОРИЮ**

Ребенку дается небольшая история без окончания. Задача ребенка придумать 3 варианта окончания каждой истории (Счастливый конец, несчастный конец, смешной (неожиданный конец))

### **Варианты историй:**

Летом ребята пошли в лес по грибы и ягоды. Аленке очень везло, ей попадалось много грибов. Она так увлеклась, собирая их, что ушла в чащу леса и потеряла остальных. Когда она это поняла, то ...

Бабушка сидела в кресле и вязала свитер для своего внука.

Зазвонил телефон, она оставила вязание и пошла отвечать на звонок. А в это время котенок увидел клубок и решил с ним поиграть. Когда бабушка вернулась, она ...

Медвежонок шел по лесу и увидел на дереве улей. Ему очень захотелось меда, и он полез за ним на дерево. Медвежонок засунул лапу в улей, чтобы достать мед. Как вдруг вылетели пчелы. И медвежонок ...

Наступила ночь и мышонок выбежал из своей норки, чтобы найти какие-нибудь лакомства. Вдруг он учуял запах своего любимого сыра, который вывел его к аппетитному куску сыра, лежащего в мышеловке. Мышонку так захотелось его съесть, что он ...



## **ЧТО ПРОИЗОЙДЕТ?**

Ведущий задает вопрос – ситуацию. Задача ребенка объяснить ее, тем самым ответить на вопрос: «Что произойдет, если...»? Например, ведущий спрашивает: «Что произойдет, если зажжется красный свет светофора?» на что ребенок должен ответить: «Машины остановятся». Затем поменяйтесь ролями, пусть теперь ребенок задаёт Вам различные вопросы.

### **Например:**

«Что произойдет, если встать ногами в лужу?»

«Что произойдет, если в ванну с водой упадет мячик?»

«Что произойдет, если стакан с водой оставить на морозе?»

«Что произойдет, если полотенце упадет в водоем?»

«Что произойдет, если небо затянет тучами?»

«Что произойдет, если съесть много мороженого?»

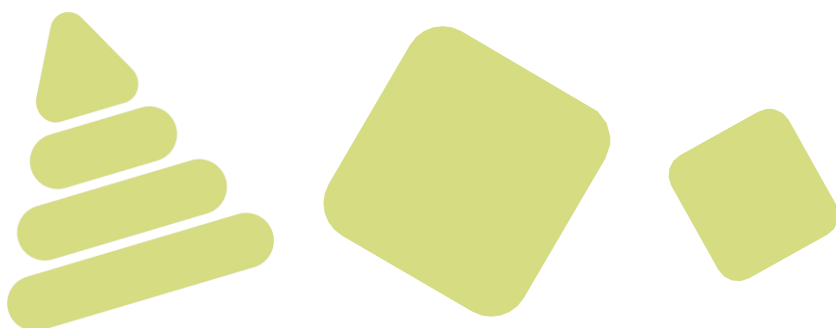
«Что произойдет, если не выучить урок?»

«Что произойдет, если в комнату принести кусочек льда?»

«Что произойдет, если бросить в пруд камень?»

«Что произойдет, если подует сильный ветер?»

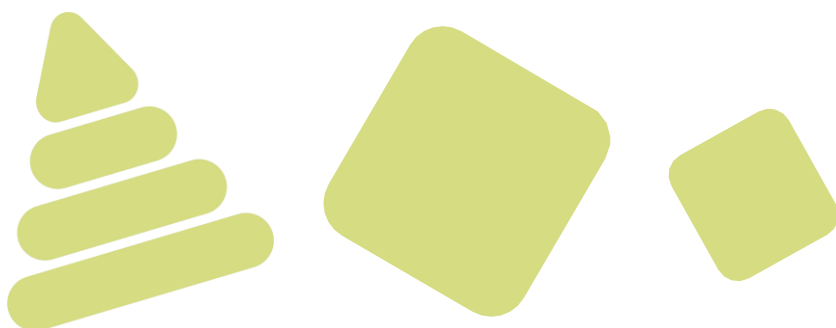
«Что произойдет, если в бензобаке автомобиля закончится бензин?»



«Что произойдет, если не слушаться родителей?»  
«Что произойдет, если расскажут анекдот?»  
«Что произойдет, если летом долгое время не будет дождя? »  
«Что произойдет, если не выключить утюг?»  
«Что произойдет, если растает весь снег?»  
«Что произойдет, если наступит день рождения?»  
«Что произойдет, если луна закроет солнце?»  
«Что произойдет, если хорошо учиться?»  
и так далее.

## **ИЗОБРЕТАТЕЛЬ**

В этой игре может участвовать любое количество игроков.  
Называется любой предмет. Задача игроков придумать как можно больше различных вариантов того, что можно сделать с помощью названного предмета. Каждый игрок по очереди предлагает свой вариант. Выигрывает тот, кто назовет больше.  
Например, называется коробочка. В ней можно устроить кровать для куклы, превратить в гараж для машины, сделать дом для жука, спрятать клад.



## **СРАВНИЛОЧКА**

В этой игре необходимо сравнить предметы между собой, чем они похожи и чем отличаются. Выигрывает тот, кто придумает больше сравнений. Например, яблоко и мяч похожи тем, что они оба круглые, могут катиться, не тонут в воде и т. д.; яблоко и мяч отличаются тем, что яблоко можно съесть, а мяч нет, мячик бывает синего цвета, а яблоко нет, если проткнуть иголкой, то мячик сдуется, а яблоко нет и т. д. В этой игре также поощряются споры и разнообразие версий. Необходимо, чтобы ребенок не послушно соглашался с предложенным сходством или отличием, а осознавал бы предложенное основание для сравнения, оценивал бы его правильность и разумность. Эта игра, кроме развития мышления, хорошо формирует навыки группового взаимодействия: умение оценить и принять мнение другого, корректно возразить ему, отстаивать в разумных пределах собственное мнение и т. д.

### **Возможные пары для сравнения:**

Шкаф и холодильник, дерево и бревно, ворона и самолёт, карандаш и ручка, берёза и ёлка, девочка и кукла, вертолёт и поезд, тигр и корова, солнце и лимон, кошка и телевизор.

Потом желательно, чтобы ребенок сам предложил бы пары для сравнения.

