**ЗАДАНИЯ И ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ МЫШЛЕНИЯ**

***(картотека игр педагога-психолога Безродной Е.А.)***

1. ***Задание «Разложи картинки по группам»***

*Цель:* развитие навыков анализа и синтеза.

*Оборудование:* поднос с 12 предметными картинками, которые можно разделить на 4 группы, например:

1. Овощи: лук, морковь, капуста;
2. Фрукты: яблоко, груша, персик;
3. Посуда: чашка, тарелка, чайник;
4. Инструменты: молоток, пила, лопата и т.д.

(для каждого ребенка)

*Описание задания*

На столе перед ребенком находится поднос с 12 предметными картинками.

Взрослый предлагает разделить все картинки на 4 группы.

Выполнив задание, дети меняются местами (комплектами картинок) и приступают к проведению следующего варианта классификации.

1. ***Задание «Разложи карточки»***

*Цель:* развитие логического мышления.

*Оборудование:* квадратный лист бумаги, разделенный на 9 клеток (для каждого ребенка); поднос с 9 картинками, три из которых одинаковые (для каждого ребенка).

*Описание задания*

На столе перед каждым ребенком находится квадратный лист бумаги, разделенный на 9 клеток и поднос с 9 картинками, 3 из которых одинаковые.

Взрослый предлагает детям разложить картинки по клеткам так, чтобы в рядах и столбцах не оказались по 2 одинаковые картинки.

(Примечание: раздаточный материал должен быть математическим)

1. ***Игра «Что это? Кто это?»***

*Цель:* развитие мышлении и речи.

*Оборудование:* 2 стола, 24 предметные картинки (для каждой команды).

*Описание игры*

Участники делятся на две команды.

Команды располагаются за столами, которые находятся на некотором расстоянии друг от друга.

На столах лежат одинаковые комплекты картинок с изображением овощей, фруктов, животных и т.д. У каждой команды по 24 картинки

Участники первой и второй команд поочередно дают описание одной из картинок. Если описание правильное и картинка угадывается членами другой команды, то ее откладывают в сторону, в пользу отгадывающих.

Выигрывает команда, набравшая большее количество картинок.

1. ***Задание «Закрой лишнюю картинку»***

*Цель:* развитие мыслительных процессов (эмпирическое обобщение).

*Оборудование:* карточка к заданию и квадратик из плотной бумаги (4х4 см.) (для каждого ребенка)

*Описание задания*

На столе перед каждым ребенком находится карточка к заданию и квадратик из плотной бумаги.

Взрослый предлагает детям найти картинку, которая не подходит к остальным и закрыть ее бумажным квадратиком.

Дети выполняют задание и после проверки меняются местами (стимульным материалом).

1. ***Игра «Что это?»***

*Цель:* развитие мышления и речи.

*Оборудование:* 2 стола; 16 картинок с изображением посуды и мебели (для каждой команды).

*Описание игры*

Участники делятся на две команды. Команды располагаются за столами, которые находятся на некотором расстоянии друг от друга. На столах лежат одинаковые комплекты картинок с изображением посуды и мебели. У каждой команды по 16 картинок.

Участники первой и второй команд поочередно дают описание одной из картинок. Если описание правильное и картинка угадывается членами другой команды, она откладывается в сторону, в пользу отгадывающих. Выигрывает команда, набравшая большее количество картинок.

1. ***Игра «Поставь пальчик»***

*Цель:* развитие внимания

*Оборудование:* 16 картинок с изображением различных видов транспорта или бытовых электроприборов, фишки, коврики по количеству детей.

*Описание игры*

Коврики, на которых будут сидеть (лежать) дети, располагаются в виде лепестков цветка.

В центре «цветка» выкладывается 16 картинок изображением вверх так, чтобы они не касались друг друга.

Дети занимают свои места. Звучит команда «Внимание!», затем называется какая-то из картинок, например: «самолет». Тот, кто первым ставит пальчик на картинку, получает фишку. Игра продолжается.

Выигрывает ребенок, набравший большее количество фишек.

1. ***Игра «Запомни свое место»***

*Цель:* развитие моторно-слуховой памяти и пространственной ориентации

*Оборудование:* магнитофон; диск с записью веселой музыки.

*Описание игры*

Взрослый предлагает каждому ребенку запомнить «своё место». Например, место одного из детей – мягкий модуль, другого – стул, третьего – пуфик, и т.д.

Затем включается музыка, дети танцуют. Когда музыка остановится и прозвучит команда «Место!», каждый ребенок должен быстро занять «свое место».

(Примечание: Далее игра усложняется – во время движения детей психолог переставляет модули, стульчики, пуфики на другие места.)

1. ***Игра «Придумай загадку»***

*Цель:* развитие речи и мышления

*Оборудование:* игрушки и знакомые детям предметы.

*Описание игры*

На столе лежат различные игрушки и знакомые детям предметы.

Взрослый предлагает одному из детей (водящему), не показывая на предмет, составить его описание в форме загадки.

Тот, кто угадает, о каком предмете идет речь, становится ведущим.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый из детей не побывает в роли ведущего.

1. ***Игра «Самый смекалистый»***

*Цель:* развитие внимания и логического мышления

*Оборудование:* 24 карточки с изображением геометрических фигур: квадрат, треугольник, круг, ромб,

по цвету фигуры: синие, красные, зеленые,

по размеру: большие и маленькие

2 комплекта.

*Описание игры*

Все сидят за общим столом. В центре стола выкладываются 24 карточки изображением вверх так, чтобы они не касались друг друга.

Взрослый ставит перед собой коробку со вторым набором карточек. Он достает оттуда по одной карточке, показывает детям и просит их найти на столе такую же карточку, которая отличается от предъявленной только одним признаком.

Например, если показан большой красный круг, то нужно найти маленький красный круг, если показан большой красный квадрат, то нужно найти большой зеленый (синий) квадрат и т.д.

(Примечание: Для стимуляции активности детей рекомендуется использовать фишки. Выигрывает ребенок, набравший большее количество фишек. Задания можно усложнить, предложив подбирать фигуры, отличающиеся 2-мя признаками)

1. ***Игра «Позы»***

*Цель:* развитие воображения, эмоционально-выразительных движений, внимания, памяти

*Оборудование:* магнитофон, диск с записью веселой музыки.

*Описание игры*

Взрослый предлагает детям придумать и принять позы к буквам:

**Г, К,Ф, Х, Р**

Дети выполняют задание. Взрослый проверяет и уточняет позы.

Затем включается музыка, дети движутся по кругу или танцуют.

Когда музыка остановится и психолог назовет одну из перечисленных букв, дети должны быстро принять соответствующую позу.

Игра продолжается.

1. ***Игра «Дорисуй, чтобы получилась сюжетная картинка»***

*Цель:* развитие воображения, образного мышления, мелкой моторики.

*Оборудование:* карточка к заданию, простой карандаш, ластик (для каждого ребенка)

*Описание игры*

На столе перед каждым ребенком находится карточка к заданию, простой карандаш и ластик.

Взрослый предлагает детям дорисовать фигуры так, чтобы получилась единая сюжетная картинка.

По окончании рисования дети поочередно рассказывают о своих рисунках.

1. ***Игра «Слушай свое имя»***

*Цель:* снижение напряжённости и возбуждения

*Оборудование:* магнитофон, диск с записью спокойной музыки (например, К. Сен-Санс «Опус»), коврики (по количеству детей).

*Описание игры*

На некотором расстоянии друг от друга расставлены мягкие модули, пуфики и большие мягкие игрушки. Дети стоят в стороне.

Взрослый включает музыку и называет по имени любого ребенка. Тот начинает двигаться, обходя препятствия (модули, пуфики, игрушки). Когда в музыке возникает пауза, ребенок садиться на коврик.

Затем вызывается следующий ребенок, он тоже двигается между препятствиями как хочет, и садится, когда музыка обрывается.

Игра продолжается до тех пор, пока все дети не сядут на коврики.

1. ***Игра «Картинки - загадки»***

*Цель:* развитие речи и мышления

*Оборудование:* коробка с 12-ю предметными картинками.

*Описание игры*

На столе стоит коробка с 12-ю предметными картинками.

Взрослый предлагает одному из детей (водящему) подойти к столу, взять картинки и составить описание предмета, изображенного на ней, в форме загадки. Тот, кто угадает, о каком предмете идет речь, становится водящим.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый из детей 1-2 раза не побывает в роли ведущего.

1. ***Игра «Что к чему подходит»***

*Цель:* развитие мышления и речи.

*Оборудование:* мяч.

*Описание игры*

Дети встают в круг, психолог с мячом в руках – в центр круга.

Взрослый объясняет правила игры: «Я буду бросать вам мяч и называть слово. Вам нужно поймать мяч, бросить его мне и сказать такое слово, которое подходит к моему.

Например, я говорю – «дождь», а вы – «зонтик»,

я – «дом», а вы – «крыша»

(Примечание: Используются стимульные слова: ЛОДКА, ОБЕД, ФУТБОЛ, ХОККЕЙ, ГНЕЗДО, УЛЕЙ, ЛЕС, ОГОРОД, ШКОЛА, МАГАЗИН, ЧАСЫ, РУЛЬ и т.д.)

1. ***Игра «Разложи картинки по группам»***

*Цель:* развитие навыков анализа и синтеза.

*Оборудование:* поднос с 12-ю предметными картинками, которые можно разделить на 3 группы, например:

- одежда: платье, юбка, шуба, куртка;

- обувь: сапоги, туфли, ботинки, кроссовки;

- головные уборы: платок, шляпа, шапка, панама и т.д.

(для каждого ребенка)

*Описание игры*

На столе перед каждым ребенком находится поднос с 12-ю предметными картинками.

Взрослый предлагает детям разделить все картинки на 3 группы.

Выполнив задание, дети меняются местами (комплектами картинок) и приступают к проведению следующего варианта классификации.

(Примечание: комплекты картинок у всех детей разные)

1. ***Задание «Расставь знаки»***

*Цель:* развитие логического мышления.

*Оборудование:* карта – квадратный лист бумаги, разделенный на 16 клеток, в клеточках верхнего ряда написаны (наклеены) математические знаки (+, -, =, <) (для каждого ребенка), поднос с 12-ю карточками, на которых написаны (наклеены) математические знаки (+, -, =, <) – по 4 карточки на каждый знак (для каждого ребенка).

*Описание задания*

На столе перед каждым ребенком находится поднос с набором математических знаков и карта:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| + | - | = | < |
|   |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Взрослый предлагает детям разложить карточки по клеткам так, чтобы в рядах и столбцах не оказалось по 2 одинаковых знака.

1. ***Игра «Подбери парную картинку»***

*Цель:* развитие логического мышления, речи и памяти.

*Оборудование:* магнитная доска (наборное полотно), 12 пар предметных картинок:

- мотоцикл – колесо, - книжный шкаф – книги, - батон – колосок,

-аквариум – рыбки, - теплоход – якорь, - пчела – соты (мед),

- кровать – подушка, - молоток – гвоздь, - белка – орех (шишка),

- ваза – цветок, - корзина – подосиновик, - лошадь – жеребенок.

*Описание игры*

Взрослый прикрепляет к магнитной доске картинки. Расположение картинок:

Верхний ряд:

- мотоцикл, аквариум, кровать, книжный шкаф,, теплоход, молоток, батон, пчела, корзина, ваза, лошадь, белка.

Нижний ряд:

- жеребенок, якорь, подосиновик, соты (мед), подушка, книги, рыбки, колесо, колосок, орех (шишка), гвоздь, цветок.

Детям предлагается составить пары и объяснить свое решение. Например: «К картинке, на которой нарисован мотоцикл, я подобрал картинку «колесо», потому что колесо – часть (деталь) мотоцикла».

Получая обоснованный ответ, психолог меняет расположение картинок – входящие в пару картинки прикрепляются одна по другой.

Взрослый просит детей внимательно рассмотреть составленные пары. Затем нижний ряд убирается, а детям по оставшимся на доске картинкам предлагается вспомнить, какие были с ними в паре.

1. ***Игра «Подбери четвертую фигуру»***

*Цель:* развитие логического мышления, умения сравнивать фигуры и на основе выделенных признаков делать умозаключения и устанавливать закономерности в изображениях.

*Оборудование:* карточки к заданию и простой карандаш (для каждого ребенка).

*Описание игры*

На столе каждого ребенка находятся карточки к заданию и простой карандаш.

Взрослый привлекает внимание детей к отмеченным признакам изображенных фигур, к принципу их очередности, и предлагает правильно закончить ряд, выбрав один из данных справа рисунков.

(Примечание: Дети выполняют задание самостоятельно. Нужный рисунок обводится карандашом или отмечается галочкой (крестиком)).

1. ***Задание «Анализируем ряды»***

*Цель:* развитие внимания и логического мышления

*Оборудование:* карточка к заданию и простой карандаш (для каждого ребенка).

*Описание игры*

На столе перед каждым ребенком находится карточка к заданию и простой карандаш.

Взрослый предлагает детям:

1. продолжить ряд: 112, 113, 114, …;
2. вычеркнуть лишнее число: 2, 4, 6, 8, 9, 10, 12;
3. вычеркнуть лишнюю фигуру: , , ,

(Примечание: При возникновении затруднений на доске записываются аналогичные задания и обсуждаются способы их решения.)

1. ***Игра «Подбери парную картинку»***

*Цель:* развитие логического мышления, речи и памяти.

*Оборудование:* магнитная доска (наборное полотно), магнитофон, 12 пар предметных картинок:

- фасоль – горох, - аист – лебедь, - тюльпан – гвоздика,

- гранат – мандарин, - кузнечик – муравей, - коза – овца,

- чайник – чашка, - лопата – пила, - воробей – синица,

- петух – индюк, - ель – лиственница, - волк – медведь.

*Описание игры*

Взрослый прикрепляет к магнитной доске картинки к игре. Расположение картинок:

*Верхний ряд:*

*- фасоль, гранат, чайник, петух, аист, кузнечик, лопата, ель, тюльпан, коза, воробей, волк;*

*Нижний ряд:*

*- пила, чашка, мандарин, индюк, горох, лебедь, лиственница, муравей, медведь, овца, синица, гвоздика.*

Детям предлагается составить пары, подбирая для каждой картинки из верхнего ряда подходящую картинку из нижнего ряда.

Дети поочередно составляют пары и объясняют свое решение. Например: «К карточке, на которой нарисована фасоль, я подобрал картинку «горох», потому что это овощи».

Получая обоснованный ответ, взрослый меняет расположение картинок – входящие в пару картинки прикрепляет одна под другой.

Взрослый просит детей внимательно рассмотреть составленные пары. Затем нижний ряд убирается, а детям по оставшимся на доске картинкам предлагается вспомнить, какие были с ними в паре.

1. ***Задание «Выложи картинки по порядку, найди лишнюю картинку»***

*Цель:* развитие зрительной памяти, внимания, логического мышления, речи.

*Оборудование:* карточки к игре (для каждого ребенка), картинки с изображением тех овощей и фруктов, которые нарисованы на карточках (по комплекту на каждого ребенка).

*Описание игры*

Взрослый дает каждому ребенку карточку к игре и комплект картинок с изображением тех овощей и фруктов, которые нарисованы на полученной им карточке.

Дети рассматривают карточки в течение 10 секунд, затем переворачивают их и, используя комплект картинок, воспроизводят увиденное на карточках.

Взрослый предлагает детям перевернуть карточки и проверить порядок расположения картинок. По окончании проверки детей просят убрать «лишнюю картинку», и объяснить свое решение. Например: «Лишняя картинка – яблоко, потому что картофель, морковь, горох – это овощи, а яблоко – фрукт».

Выполнив задание, дети меняются местами. Игра повторяется.

 (Примечание: Если во время игры дети сидят за столами, то они меняются местами, в других условиях проведения игры – обмениваются стимульными материалами.

Для усложнения задания в комплект можно внести несколько картинок, которых нет на карточке.)