

*Карточка игр и
упражнений на
развитие
логического
мышления у
дошкольников*

Подготовила : педагог-психолог Вежливецова М.В.

1. Может ли стол, у которого отвинтили 2 ножки, стоять? Почему?
2. Может ли трамвай объехать девочку, стоящую на рельсах?
3. Удержатся ли 2 шарика, если их поставить друг на друга?
4. Будет кубик катиться? Почему?
5. Может велосипед обогнать автомобиль? Почему?
6. Если по телевизору показывают футбол — может мяч вылететь и ударить мальчика?
7. У тебя маленькая сумка и большой мешок, и то и другое с картошкой. Что легче нести?
8. Кого в лесу трудно увидеть? А кого легко?
9. Кого легко заметить на снегу, а кого трудно?
10. По комнате бегал черный котёнок и попал в банку с мукой. Вдруг в комнате появился белый котёнок. Откуда он взялся?
11. Мама выглянула в окно и говорит: «На улице сильный ветер!» («Ночью был дождь».) Как она догадалась?
12. Может поезд метро столкнуться с автобусом?
13. По глубокому снегу проще идти пешком или на лыжах?
14. Что случится, если мальчик залезет в ванну, полную воды?
15. Летом можно кататься на лыжах? Почему?
16. На зиму заяц меняет свою шубку с серой на белую. Почему?
17. Чем столб отличается от дерева?
18. Почему льдины в реке не стоят на месте весной?
19. Папа купил сыну мороженое, положил его в карман курточки и забыл. Когда через час папа вспомнил о мороженом, его в кармане не оказалось. Куда оно делось?
20. Папа поднимает тяжёлую гирю, а мальчик не может. Почему?
21. Если человек прыгнет с самолёта, он разобьётся. А как же парашютисты?
22. Если с крыши дома бросить платок и камень, что быстрее упадёт на землю?

Игра «4-лишний» - развитие обобщения

Ребенок должен назвать лишний предмет в каждом ряду. А оставшиеся слова объединить одним понятием.

Пирамидка – матрёшка – портфель – кукла;

Сосиски – печенье – тарелка – сыр;

Чайник – кружка – колбаса – кастрюля;

Кепка – шапка – шляпа – тапочки;

Перчатки – ботинки – сапоги – туфли;

Муха – воробей – стрекоза – кузнечик;

Мандарины – бананы – помидоры – лимоны;

Машина – троллейбус – самолёт – скакалка;

Синичка – индюк – гусь – петух;

Пенал – тетрадь – карандаш – юла;

Куртка – полотенце – платье – костюм.

Упражнения на развитие гибкости ума.

«Назови слова...»

Предложите ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие.

Назови, слова, обозначающие деревья (береза, сосна, ель, кедр, рябина...)

Назови, слова, обозначающие домашних животных

Назови, слова, обозначающие диких животных

Назови, слова, обозначающие наземный транспорт

Назови, слова, обозначающие воздушный

транспорт Назови, слова, обозначающие

водный транспорт

Назови, слова, обозначающие овощи

Назови, слова, обозначающие фрукты

Назови, слова, относящиеся к спорту (футбол, хоккей...)

Упражнение «Назови, одним словом».

Формирование умения делить объекты на классы по заданному основанию.

Ребенок должен назвать каждую группу одним словом:

Вера, Анна, Надежда, Галина, Елена -...

Стол, диван, кресло, стул -...

Москва, Баку, Кишинев, Минск -...

Чашка, блюдце, стакан, кастрюля -...

Понедельник, среда, суббота, вторник-...

Шапка, панама, берет, кепка-...

Стрекоза, муха, муравей, гусеница-..

Игра «Предмет-действие»

Взрослый говорит: «Я буду говорить слово, обозначающее какой-нибудь предмет, а вы должны быстро придумать, что можно сделать с помощью этого предмета.

Например, ножницы -резать, калькулятор -считать, лопата -копать».

Слова: грабли (собирать опавшие листья), вилка (кушать), молоток(забивать гвозди), чашка (пить), кастрюля (варить), иголка (шить), ноги(ходить), руки (брать), глаза (смотреть), нос (дышать), уши (слышать, ручка(писать), фломастер, краски (рисовать), лейка (поливать), отвёртка(закручивать шурупы), дрель (сверлить в стене дыру), сумка (носить вещи), пила (пилить), порошок (стирать), мыло (мыть), утюг (гладить), коса (косить траву), спички (разводить огонь), сковорода (жарить), клей (клеить), забор(огораживать территорию), книга (читать), градусник (измерять температуру), часы (узнавать время), телефон (звонить).

Игра "слова-неприятели"

Инструкция. "Мы с тобой будем придумывать предложения: я придумаю начало, а ты - конец".

комар маленький, а слон...;

пушинка легкая, а камень...;

горчица горькая, а сахар...;

куст низкий, а дерево...;

компот холодный, а суп...;

сметана густая, а молоко...;

ручеек узкий, река...;

ночью темно, а днем...;

сахар сладкий, а лимон...;

ходят ногами, а бросают...;

детский сад близко, а школа...;

лента узкая, а пояс...;

ручей мелкий, а озеро...;

жаворонок поет, а ворона...;

самолет летает высоко, а вертолет...;

черепаха ползает медленно, заяц скачет...;

в кастрюле воды много, а в стакане...;

покупатель покупает, а продавец...;

летом жарко, а зимой ...;

утром завтракают, а в полдень ...;

соль солят, а сахаром ...;

дети отвечают, а воспитатель...;

вечером дети уходят из детского сада, а утром...;

на дереве растут фрукты, а на грядке...;

весной на деревьях появляются цветы, а осенью ...;

утром встают с кровати, а вечером...;

небоскреб высокий, а избушка...;

птицы летают, а змеи...;

в полдень обедают, а вечером ...;

кино смотрит зритель, а книгу читает ...;

Упражнение «Смысловые ряды»
развитие мышления.

Детям предлагается закончить смысловой ряд, догадавшись, каким будет последнее слово.

Волк – заяц, кошка - ...

Быстро – быстрее, медленно - ...

Лиса – лисенок, волк - ...

Белка – орешки, медведь - ...

Человек – дом, крот - ...

Лес – деревья, поляна - ...

Пальто – зима, шорты - ...

Море – вода, суша - ...

Вода – кран, свет - ...

Учитель – школа, воспитатель - ...

« Отгадай предмет по его частям».
игры с карточками или открытками или фотографиями.

Ребёнок, не показывая свою карточку другим игрокам, и не говоря, что именно нарисовано, называет части предмета. Тот, кто первым догадается, о чем идет речь, забирает карточку себе и получает одно очко.

Примеры:

Четыре ноги, спинка, сиденье.

Цифры, стрелки.

Буквы, картинки, листы.

Ствол, ветки, листья.

Корень, стебель, листья, лепестки.

Экран, кнопки, электрический шнур, пульт.

Носик, ручка, крышка, электрический шнур.

Лапы, хвост, ошейник.

Игра "Жили-были..."

Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Смысл игры объяснить долго - мы просто приведем примеры.

Для деток поменьше вопросы простые, для более старших посложнее - со "степенью трудности" определитесь сами.

Взрослый задает вопрос "Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" - "Он стал петушком".

"Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился"

"Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару".

"Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос"

"Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?" - "Из него сделали кирпич

(вазу...).

«Что снаружи, что внутри?»

Взрослый называет пару предметов, а ребенок говорит, что может быть снаружи, а что - внутри.

Дом - шкаф; книга - шкаф; сумка - кошелек; кошелек-деньги; кастрюля - каша; аквариум - рыбы; будка - собака; нора - лиса. Затем поменяйтесь ролями - пусть ребенок загадывает пары слов.

Игра «Дело мастера боится»

Взрослый называет слово, обозначающее мастера какого-то дела. Ребенок, ориентируясь на образец, должен назвать продукт, создаваемый этим мастером.

Сапожник — сапог

Пирожник — пирог

Булочник — булка

Молочник — молоко

Садовод — сад

Огородник — огород

Другой принцип объединения слов в группу — профессия и место работы.

Строитель — стройка

Почтальон — почта

Крановщик — кран

Тракторист — трактор

Комбайнер — комбайн

Милиционер — милиция

Кондитер — кондитерская

Игра «Звериная семья»

Взрослый называет слово, ребенок должен сказать, как называется детеныш животного.

Слониха — слоненок

Кошка — котенок

Мышь — мышонок

Лиса — лисенок

Собака — щенок

Лошадь — жеребенок

Курица — цыпленок

Взрослый называет слово, обозначающее самца какого-нибудь животного, а ребенок должен назвать самку этого же животного.

Слон — слониха

Кот — кошка

Воробей — воробья

Лис — лиса

Волк — волчица

Медведь — медведица

Скворец — скворчиха

Воробей — воробья

Петух — курица

Гусь — гусыня

Селезень — утка

Верблюд — верблюдица

Осел — ослица

Козел — коза

Этот вариант объединяет в себе оба предыдущих упражнения. Ребенку нужно подобрать не одно слово, а два, построив «семейную цепочку».

Образец: слон — слониха — слоненок

Петух — ... — ...

Пес — ... — ...

Жеребец — ... — ...

Кот — ... — ...

Грач — ... — ...

Скворец — ... — ...

Медведь — ... — ...

Более сложный уровень задач связан с подбором слов, обозначающих принадлежность какому-нибудь животному. Можно предложить детям разные предметы и явления для определения их принадлежности — домик, хвост, лакомство и т.п.

Здесь живет собака. У собаки домик собачий.

Здесь живет кошка. У кошки домик — ... (кошачий).

Здесь живет волк. У волка домик — ... (волчий).

Здесь живет лиса. У лисы домик — ... (лисий).

Здесь живет медведь. У медведя домик — ... (медвежий).

Здесь живет воробей. У воробья домик — ... (воробьиный).

Это лакомство для комара. Это лакомство комариное.

Это лакомство для крокодила. Это лакомство — ... (крокодилъе).

Это лакомство для кролика. Это лакомство — ... (кроличье).

Это лакомство для птички. Это лакомство — ... (птичье).

Это хвост слона. Это хвост слоновий.

Это хвост мышки. Это хвост — ... (мышиный).

Это хвост лошади. Это хвост — ... (лошадиный).

«Подумай и подбери!»

Ход игры: Сейчас я прочитаю тебе пословицу, а ты попробуй подобрать к ней подходящую фразу, отражающую общий смысл пословицы, например:

Семь раз отмерь, а один раз отрежь

а) Если сам отрезал неправильно, то не винить ножницы

б) Прежде чем сделать, надо хорошо подумать

в) Продавец отмерил семь метров ткани и отрезал

Правильный выбор здесь - "Прежде чем сделать, надо хорошо подумать", а ножницы или продавец - лишь частности и не отражают основного смысла".

Примерные задания:

1. Лучше меньше, да лучше.

а) Одну хорошую книгу прочесть полезней, чем семь плохих.

б) Один вкусный пирог стоит десяти невкусных.

в) Важно не количество, а качество.

2. Поспешишь - людей насмешишь.

а) Клоун смешит людей.

б) Чтобы сделать работу лучше, надо о ней хорошо подумать.

в) Торопливость может привести к нелепым результатам.

3. Куй железо, пока горячо.

а) Кузнец кует горячее железо.

б) Если есть благоприятные возможности для дела, надо сразу их использовать.

в) Кузнец, который работает не торопясь, часто успевает больше, чем тот, который торопится.

4. Нечего на зеркало пенять, коли рожа крива.

а) Не стоит причину неудач сваливать на обстоятельства, если дело в тебе самом.

б) Хорошее качество зеркала зависит не от рамы, а от самого стекла.

в) Зеркало висит криво.

5. Не красна изба углами, а красна пирогами.

а) Нельзя питаться одними пирогами, надо есть и ржаной хлеб.

б) О деле судят по результатам.

в) Один вкусный пирог стоит десяти невкусных.

6. Сделал дело - гуляй смело.

а) Если выполнил работу хорошо, можешь отдохнуть.

б) Мальчик вышел на прогулку.

7. Умелые руки не знают скуки.

а) Петр Иванович никогда не скучает.

б) Мастер своего дела любит и умеет трудиться.

8. Не в свои сани не садись.

а) Если не знаешь дела, не берись за него.

б) Зимой ездят на санях, а летом на телеге.

в) Езди только на своих санях.

9. Не все золото, что блестит.

а) Медный браслет блеснул, как золотой.

б) Не всегда внешний блеск сочетается с хорошим качеством.

в) Не всегда то, что кажется нам хорошим, действительно хорошо.