

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 202 «Журавушка» общеразвивающего вида

**Практик  
ум для  
родител  
ей:  
«Игры  
на  
развити  
е  
мышлен  
ия  
детей»**

---



Авторы:  
Исакова Ж.П.,  
воспитатель,  
Змазнева В.К.,  
воспитатель

---

## **Что такое мышление.**

**Мышление** – это познание сущности вещей, умение обобщать, находить родственные связи между вещами и предметами, умение рассуждать и мыслить.

Решение разного рода нестандартных задач в дошкольном возрасте способствует формированию и совершенствованию общих умственных способностей: логике мысли, рассуждений и действий, гибкости мыслительного процесса, смекалки, сообразительности, пространственных представлений.

Предложенные игровые задания помогут ребенку научиться рассуждать, сравнивать, классифицировать, обобщать, анализировать.

### ***При правильно развитом мышлении человек способен:***

\* Анализировать — разделять предметы или явления на составляющие компоненты.

\* Сравнить — сопоставление предметы и явления, при этом обнаруживать их сходства и различия.

\* Классифицировать — группировать предметы по признакам.

\* Обобщать — объединять предметы по общим существенным признакам.

\* Конкретизировать — выделять частное из общего.

\* Абстрагировать — выделять какую-либо одну сторону или аспект предмета с игнорированием других

### **Игры и упражнения для развития мышления.**

#### **1. Для развития анализа, синтеза и классификации.**

Положите перед ребёнком 3-4 картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки детского лото). Ребёнок должен определить, какая из картинок лишняя. Например, если на картинках изображены девочка, медвежонок и мяч, то лишним является мяч, так как девочка и медвежонок живые, а мяч - нет.

#### **2. Для развития анализа и синтеза.**

По очереди берите картинки из детского лото и описывайте предмет, нарисованный на картинке, не называя его. Партнер по игре должен угадать по описанию, что это за предмет.

#### **3. Для развития анализа и сравнения.**

Скажи, что тебе нравится в этом предмете или явлении, а что - нет. Например: почему тебе нравится зима, а почему - нет? Нравится, потому что зимой можно кататься на санках, играть в снежки, встречать Новый год. Не нравится зима, потому что холодно, надо тепло одеваться, дни короткие, а ночи длинные.

Дай оценку таким понятиям, как дождь, укол, авторучка, будильник, бант.

#### **4. Для развития анализа и обобщения.**

Назови одним обобщающим словом или словосочетанием следующие предметы:

- чашка, ложка, тарелка, вилка; (посуда)
- яблоко, груша, лимон, банан; (фрукты)
- голубь, павлин, утка, цапля; (птицы)
- собака, корова, свинья, баран; (домашние животные)
- ромашка, кукуруза, крапива, ландыш; (цветы)
- зима, весна, лето, осень (времена года).

### **«Запомни картинки».**

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

На наборном полотне помещаются группы картинок (по 5): одежда (летняя, зимняя), транспорт (грузовой, пассажирский).

Педагог предлагает поиграть в игру «Запоминалки». Надо запомнить 10 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.

### **«Выложи по памяти».**

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

### **Занимательные вопросы, игры-шутки.**

Направлены на развитие произвольного внимания, нестандартного мышления, на быстроту реакции, тренируют память.

#### ***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?

### **“Что лишнее”.**

Выбрать из нескольких карточек с картинками изображение с лишним предметом.

### **“Нравится - не нравится”.**

Можно играть с карточками, а можно словесно. Выбираем предмет, или явление и рассказываем, что именно нравится, а что нет, то есть, оцениваем предмет. Например, **картинка кошки: нравится** - мягкая, приятная на ощупь, игривая, ловит мышей...; **не нравится** - царапается, убегает и т.д.

### **“Бывает - не бывает”.**

Вариант игры “съедобное - несъедобное”. Бросаем мяч и говорим правду либо небылицы. При правильной фразе ребенок мяч ловит, при обнаружении ошибки - нужно мяч отбросить.

**Примерные небылицы:** самолет плывет по морю, квадратный мячик, соленый сахар.

### **“Отвечаем быстро”.**

Тоже игра с мячом. Взрослый бросает мяч ребенку с названием предметов (существительным), а ребенок должен быстро назвать прилагательное. Можно договориться, что малыш будет называть только цвета предметов. Например: **огурец - зеленый, солнце - желтое, потолок – белый** и т. п. Как вариант, можно игру усложнить: взрослый будет говорить то существительные, то прилагательные по очереди. Если игрок сказал ответ не попадая, и он не соответствует действительности - взрослый и ребенок меняются местами.

### **«Угадай по описанию».**

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

### **Отгадывание небылиц**

Взрослый рассказывает о чем-то, включая в свой рассказ несколько небылиц. Ребенок должен заметить и объяснить, почему так не бывает.

*Пример: Я вот что хочу вам рассказать. Вот вчера - иду я по дороге, солнышко светит, темно, листочки синие под ногами шуршат. И вдруг из-за угла как выскочит собака, как зарычит на меня: "Ку-ка-ре-ку!" - и рога уже наставила. Я испугался и убежал. А ты бы испугался?*

*Иду я вчера по лесу. Кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу - гриб. На веточке растет. Среди листочков зеленых спрятался. Я подпрыгнул и сорвал его.*

*Пришел я на речку. Смотрю - сидит на берегу рыба, ногу на ногу закинула и сосиску жует. Я подошел, а она прыг в воду - и уплыла.*

### **Игра "Кто кем (чем) будет?"**

Игра хороша тем, что можно играть и компанией и вдвоем с ребенком где угодно. Задавайте друг другу вопросы, следите, чтобы малыш, отвечая на вопрос, грамотно склонял имена существительные.

**Кем будет яйцо?** (может быть птенцом, крокодилом, черепахой, змеей.)

- цыпленок - петухом;
- мальчик - мужчиной;
- теленок - коровой или быком - бумага - книгой
- снег - водой
- вода - льдом
- семечко - цветком
- мука – блинчиками и т. д.

### **Игра - наоборот: "Кто кем был?".**

- лошадь - жеребенком
- цветок – семенем и т.д.

### **Игра "Жили-были..."**

Игра на развитие мышления, смекалки, закрепление знаний об окружающем мире. Играть можно вдвоем с ребенком или компанией, задавая вопросы по очереди.

#### ***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...).

### **Игра "Какое что бывает?"**

Играя в эту игру, дети научатся сравнивать, обобщать свойства предметов и, наконец, понимать значение таких понятий как высота, ширина, длина; классифицировать предметы по форме, размеру, цвету. Сначала вопросы задает взрослый, а ребенок отвечает. Потом нужно дать возможность ребенку проявить себя.

#### ***Примеры:***

- Что бывает высоким? (дерево, столб, человек, дом). Здесь уместно спросить, что выше - дерево или дом; человек или столб.

- Что бывает длинным? (коротким)

- Что бывает широким (узким)?

- Что бывает круглым (квадратным)?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, мягким, твердым, острым, холодным, белым, черным и т.д.

### **Упражнение "Кто без чего не обойдется".**

Помогает ребёнку научиться выделять существенные признаки. Взрослый зачитывает ряд слов. Из этих слов надо выбрать только два, самых важных, без чего главный предмет не может обойтись. Например, **сад...** какие слова самые главные: растения, садовник, собака, забор, земля? Без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений? Почему?.. Без садовника... собаки... забора... земли?.. Почему?"

Каждое из предполагаемых слов подробно разбирается. Главное, чтобы ребёнок понял, почему именно то или иное слово является главным, существенным признаком данного понятия.

#### ***Примерные задания:***

*Сапоги (шнурки, подошва, каблук, молния, голенище)*

*Река (берег, рыба, рыбовод, тина, вода)*

*Город (автомобиль, здание, толпа, улица, велосипед)*

*Игра (карты, игроки, штрафы, наказания, правила)*

*Чтение (глаза, книга, картинка, печать, слово)*

*Война (самолёт, пушки, сражения, ружья, солдаты)*

*Школа (учитель, ученики, столы, стулья, книги, тетради)*

**Второй вариант.** Называем слова, и спрашиваем: чего не может быть без этого предмета, для чего или кого оно самое главное?

Например: вода, провод, карандаш, стекло, кирпич.

**«Живое – неживое».**

Знакомим ребенка с понятиями "одушевленный" и "неодушевленный".

Сначала объясняем, что все живые предметы мы называем "КТО", а неживые "ЧТО". Приводим несколько примеров.

Затем играем в вопросы и ответы. Можно использовать книжки с сюжетными картинками.

*Что растет? Кто растет?*

*Кто летает? Что летает?*

*Кто плавает? Что плавает?*

*Кто самый большой? Что самое большое? И т.д.*

**«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.

**"Кто это?" знакомимся с профессиями.**

Для игры хорошо иметь карточки с изображением людей разных профессий и инструментов.

**1 вариант:** Задаем вопросы: кто лечит больных? Кто учит детей в школе? Кто готовит обед? Кто работает на тракторе? Кто разносит письма и газеты? Кто шьет платье?

**2 вариант:** Вопросы: что делает дворник? Что делает доктор? Что делает электромонтер? Что делает учитель? Что делает шофер? Что делает маляр? Что делает парикмахер?

**3 вариант:** Придумываем загадки. Например: этот человек работает на улице, у него есть метла, лопата.

**4 вариант:** "Кому что нужно?" Что нужно почтальону? Что нужно парикмахеру? И наоборот: кому нужны ножницы? Кому нужна иголка?

**«Отгадай предмет по его частям».**

В эту игру можно играть в двух вариантах.

**Первый вариант** - с использованием карточек с картинками. 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 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. Этот вариант хорош тем, что играть можно вдвоем с ребенком где угодно. Например, по дороге в детский сад, сидя в очереди к врачу и т.п.

**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.

Лапы, хвост, хобот.

На первый взгляд все кажется слишком просто? Но на самом деле не все дети могут описывать предметы. Попробуйте!

**«Отгадай предмет по описанию».**

Условия игры те же, что и в предыдущей. Но задача здесь сложнее. Нужно не только найти правильные определения предметов, но и правильно согласовать по родам прилагательные и существительные, а так же знать такие понятия как мебель, овощи, фрукты, насекомые, домашние и дикие животные и т.п.

*Дикое животное, живет в лесу, большое, лохматое, любит мед.*

*Дикое животное, хитрая, рыжая, с пушистым хвостом.*

*Насекомое, с разноцветными крыльями, похожа на цветок.*

*Транспорт, большой, тяжелый, с крыльями и хвостом.*

*Овощ, красного цвета, круглый, его кладут в салат и в борщ.*

*Сладкая, маленькая, в красивой бумажке.*

**"Я луна, а ты звезда".**

**Игра на развитие логического мышления, быстроты реакции.**

Вариант для игры вдвоём:

Один говорит, например: "Я - гроза!". Другой должен быстро ответить что-либо подходящее, к примеру: "А я - дождь". Первый продолжает тему: "Я - большая туча!". Ему можно быстро ответить:

"Я - осень". И так далее...

Вариант для игры группой:

В игре должно быть не меньше шести человек.

Все, кроме одного садятся на стулья в кружок. В середине стоят три стула, на одном из них сидит кто-то из детей. Он говорит, например: « Я - пожарная команда!». Кто-нибудь из детей, кому первому придет в голову что-нибудь подходящее, садится рядом на свободный стул и говорит: "Я - шланг". Другой



спешит на второй стул и говорит: "А я - пожарник". Ребёнок - "пожарная команда должен выбрать одного из двух, например: "Я беру шланг". Он обнимает "шланг" и они садятся на стулья к другим детям. Оставшийся один ребёнок должен придумать что-нибудь новое, например: "Я - швейная машина!" и игра продолжается...

### **«Сравнение предметов».**

Французский философ Гельвеции писал: "Что такое ум сам по себе? Способность подмечать сходства и различия, соответствия и несоответствия, которые имеют между собой различные предметы".

Сравнивать - значит указать сходства и различия.

Например: *сравним огурец и помидор.*

*Сходства: и то и другое овощ, растут на грядках.*

*Различия: цвет, форма, вкус.*

Сравнение лежит в основе всех великих изобретений. Известно, что "парашютики" растений типа одуванчика натолкнули на мысль о создании парашюта. Идея конструкции висячего моста пришла в голову изобретателю, когда он наблюдал паутину. Создать форму крыла аэроплана помогло сравнение с крылом птицы.

Сравнивая, ребенок не только познает мир, но и развивается умственно: он учится выяснять причины сходства и различия предметов и явлений.

Сначала надо хвалить ребенка даже за попытку сравнить один предмет с другим.

Еще лучше, если ребенок сможет подобрать действительно удачное сравнение. Задавайте ребенку вопросы, побуждающие объяснять различие и сходство. Предлагайте ему самостоятельно искать объекты для сравнения.

Прочтите стихи, которые знакомят с неожиданными сравнениями.

***На свете все на все похоже...***

***(Р. Сеф)***

На свете все на все похоже:

Змея - на ремешок из кожи;

Луна - на круглый глаз огромный;

Журавль - на тощий кран подъемный;

Кот полосатый - на пижаму;

Я - на тебя, а ты - на маму.

***Чем отличаются.***

***(Р. Сеф)***

Чем отличаются кильки от речки,

Чем отличается хлев от овечки,

Чем отличается повар от ужина –

Спрашивать так интересно и нужно.

## **Разговор в сумерках.**

### **Б. Заходер**

Воскликнул Кролик: - Мне везет!  
Я превратился в вертолет!  
Плати морковку за билет -  
И облетишь весь белый свет! -  
А Гриб сказал: - Я стал зонтом,  
Ведь я всю жизнь мечтал о том!  
Отныне в дождик проливной  
Кто хочешь, прячься подо мной! -  
Олень сказал: - Чего я жду?  
Я вешалкой служить иду!  
Но без конфетки ни за что  
Не буду отдавать пальто!  
Вдруг все услышали Сову:  
- Довольно бредить наяву!  
Ложитесь спать.  
Одним сычам прилично ухать по ночам!  
И все решили, что Сова  
Вполне права, вполне права.  
Вам тоже спать давно пора.  
Спокойной ночи, детвора!

### **«Где мы были, вам не скажем, а что делали – покажем».**

Оригинальность игры заключается в том, что взрослый предлагает ребенку поиграть в нее без слов. Папа или мама (педагог) загадывают простое предметное действие (например "чтение книги") и с помощью мимики и жестов показывают его ребенку. Тот должен отгадать, что делают родители. В случае правильного ответа играющие меняются местами. Если малыш успешно справляется с заданием, предложите ему угадать или показать самому цепочку последовательных событий (например "проснулся — встал — умылся — позавтракал" и т.д.).

В другом варианте игры можно рассказать известные ребенку короткое стихотворение, сказку или спеть песенку. Все это развивает воображение, фантазию, находчивость, сообразительность, умение перевоплощаться.

### **«Найди тайник».**

Нарисуйте на бумаге план комнаты, где будет проходить игра, спрячьте в ней игрушку и покажите на плане место ее расположения. Ребенок должен найти вещь, опираясь на схему. Это можно делать и на детской площадке, что значительно усложнит задание.

Игра поможет развитию логического мышления, пространственной ориентации и умения действовать по определенной схеме.

### **«Отвечай быстро».**

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет цвет, ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно называть не только цвет, но любое и качество (вкус, форму) предмета.

Предложите ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие. *Назови слова, обозначающие деревья; кустарники; цветы; овощи; фрукты. Назови слова, относящиеся к спорту. Назови слова, обозначающие зверей; домашних животных; наземный транспорт; воздушный транспорт.*

### **«Говори наоборот».**

Предложите ребенку игру "Я буду говорить слово, а ты тоже говори, только наоборот, например, большой - маленький." Можно использовать следующие пары слов: *веселый - грустный, быстрый - медленный, пустой - полный, умный - глупый, трудолюбивый - ленивый, сильный - слабый, тяжелый - легкий, трусливый - храбрый, белый - черный, твердый - мягкий, шершавый - гладкий и т.д.*

### **«Скорость мышления».**

Предложите ребенку поиграть в такую игру: вы будете начинать слово, а он - его заканчивать. "Отгадай, что я хочу сказать!" Всего предлагается 10 слогов: ПО, НА, ЗА, МИ, МУ, ДО, ЧЕ, ПРЫ, КУ, ЗО.

Если ребенок быстро и легко справляется с заданием, предложите ему придумать не одно слово, а столько, сколько он сможет. Фиксируйте не только правильность ответов, но и время, которое является показателем скорости мыслительных процессов, сообразительности, речевой активности.

### **«Сравнение предметов».**

Ребенок должен представлять себе то, что он будет сравнивать. Задайте ему вопросы: "Ты видел муху? А бабочку?" После таких вопросов о каждом слове предложите их сравнить. Снова задайте вопросы: "Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?"

Дети особенно затрудняются в нахождении сходства. Ребенок 6-7 лет должен правильно производить сравнение: выделять и черты сходства, и различия, причем по существенным признакам.

**Пары слов для сравнения:** *муха и бабочка; дом и избушка; стол и стул; книга и тетрадь; вода и молоко; топор и молоток; пианино и скрипка; шалость и драка; город и деревня.*

### **«Разложи по порядку».**

Используются готовые серии сюжетных последовательных картинок. Ребенку дают картинки и просят их рассмотреть. Объясняют, что картинки должны быть разложены по порядку разворачивания событий. В заключение ребенок составляет рассказ по картинкам.