

## Игры на развитие мышления для детей 6 – 7 лет.

### Игра «Круглый год»

Цель: учить детей видеть признаки сезонных изменений в природе, растениях, поведении животных, жизни людей.

#### Оборудование

1. Большой вращающийся диск, разделенный на четыре сектора, оклеенных цветной фланелью (белой – зима, зеленой – весна, розовой - лето, желтой – осень).

2. Серии картинок наклеенных на фланель.

1 серия. Рисунки, изображающие сезонные изменения в природе: солнце, дождь, снег, листопад.

2 серия. Цветы: Подснежники, ромашки, астры.

Плоды: редис, зеленый лук, клубника, помидоры, лимоны, яблоки.

3 серия. Животные и птицы в разное время года.

4 серия. Труд людей в природе.

5 серия. Развлечения детей.

#### Ход игры.

Вращается диск, стрелка показывает на один из секторов. Игроки определяют по цвету сектора сезон и подбирают картинки, соответствующие этому времени года.

Вариантов у этой игры много. Можно играть подгруппами. Выигрывают те, кто безошибочно выполняет задания.

### Игра

#### «Сравнение предметов»

Цель: развивать способности выделять черты сходства и различия по существенным признакам; развитие мыслительных операций.

#### Описание игры.

Для сравнения ребенку предлагаются следующие пары слов: муха и бабочка, стол и стул, книга и тетрадь, вода и молоко, собака и белка.

Ребенок должен представить себе то, что он будет сравнивать.

Педагог задает вопросы ребенку: «Ты видел бабочку? А видел муху?»

После коротких вопросов о каждом слове из пары ребенку предлагают их сравнить. Снова педагог задает вопросы: «Похожа бабочка и муха или нет? Чем похожи? А чем они отличаются?»

Игра «Мостик».

Цель: развитие мыслительных ассоциативных связей.

Материал для игры: 5 пар картинок:

1. Лес – гриб
2. Книга – мальчик
3. Вода – цветы
4. Плита – кастрюля
5. Пуговица – иголка

Ход игры: Педагог показывает первую пару картинок и говорит, что эти картинки пока не связаны между собой. Ребенок должен придумать слово, которое как мостик соединило бы две картинки. Например: между картинками «лес» и «гриб» мостиком может быть слово «растет» (гриб растет в лесу) и т.д.

Игра «Аналогии»

Цель: развивать аналитическое мышление.

Материал: мяч

Ход игры

Педагог говорит ребенку: «Я буду бросать мяч и называть любое слово, а ты должен бросить мяч обратно и назвать слово, которое подходит к названному мною».

Игра «Угадай предмет»

Цель: развитие мыслительных операций анализа и сравнения.

Материал: 15 картинок с изображением знакомых ребенку предметов.

Ход игры: Педагог поочередно показывает картинки ребенку и называет характерные признаки каждого изображенного предмета. Например,

показывая сапог, педагог говорит, что это – теплая обувь, сапоги носят зимой и т.д. После того, как все картинки проанализированы, педагог убирает их. Затем он достает по одной картинке и называет ребенку признаки предмета, нарисованного на ней (ребенок картинку не видит). Ребенок должен назвать предмет.

2 вариант: ребенок достает по одной картинке и называет педагогу признаки изображенного предмета. Педагог должен назвать предмет.

Игра «Говорящие рисунки»

Цель: Развивать мышление, связную речь, умение пользоваться рисунком – схемой при рассказывании.

Материал: рисунки – схемы к детским сказкам.

Ход игры

Педагог и дети выбирают знакомую сказку. Дети отражают ее содержание в рисунках – схемах. Взрослый помогает детям в выборе символических изображений: леса, домика, человечка, животных. Затем играющие меняются ролями. Одни рисуют, другие «читают» истории и рассказывают содержание.