

Игры для развития мышления дошкольников и школьников.

Рекомендации для родителей.

Мышление - это инструмент, без которого не может прожить не один человек, ведь именно с помощью мыслительных операций мы можем решать любые задачи и вообще существовать в окружающем мире. Но совершенно точно то, что мы всегда можем развивать своё мышление: делать его быстрее, глубже, осмысленнее. Кроме того, нашими усилиями, мышление может становиться позитивным, более гибким и интересным.

Однако, наша задача - развивать не только своё мышление, но и мышление своих детей. Ведь от этого, самым прямым образом, будет зависеть их будущая жизнь и успехи в ней. А одной из самых эффективных форм любого навыка, в том числе и навыка мыслить, у дошкольников, школьников и даже подростков, является игровая.

Предложенные здесь игры, в большей степени подходят для дошкольников и младших школьников, но некоторые можно использовать и для подростков. Познакомившись с их описанием, вы сами поймёте, какие игры в каком случае применять.

«ДАНЕТКИ»

Задачи: развитие логического мышления, формирование навыков задавать вопросы, анализа ответов. Формирование и развитие умения классифицировать предметы и явления по характерным признакам и особенностям.

Ведущий загадывает слово, а ребёнку нужно понять, о чём идёт речь. Для этого они задают ведущему вопросы, на которые он может отвечать только «Да» или «Нет». В начале игры ведущий даёт подсказку. Например: «Это продукт питания» или «Это герой известной русской сказки».

«ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ».

Задачи: развитие умения классифицировать предметы и явления по их особенностям.

Ведущий показывает три слова (или картинки для тех, кто не умеет читать).

Книга, снег, дождь.

Море, песок, зонтик.

Утро, кровать, вечер.

Дыня, яблоко, стакан.

Дети должны определить, как связаны между собой два из трёх объектов и, выбрать третий, являющийся лишним. Когда игроки освоили правила игры, можно дать им задания самим придумать тройки слов.

«РАЗЛОЖИ ПО ГРУППАМ»

Задачи: развитие способности классифицировать предметы по характерным признакам и особенностям применения.

Потребуется как можно больше предметных картинок (несколько десятков) с изображением разных предметов, учитывая возраст ребёнка: животные, люди, транспорт, кухонные принадлежности, природа и т.д.

Ребёнок должен расположить картинки по тематическим группам. Такими группами могут быть: птицы, растения, профессии людей, автомобили, самолёты и т.п. В итоге не должно остаться ни одной картинки без группы.

«БЫВАЕТ, НЕ БЫВАЕТ»

Задачи: развитие логического мышления, координации, умение быстро оценивать правильность озвученных фраз.

Потребуется резиновый мячик небольшого размера.

Ведущий - озвучивает разные ситуации, которые могут происходить в реальной жизни, либо те, которые оказываются совершенно фантастическими и нереальными. Дети должны быстро ответить: «Бывает!» или «Не бывает!»

Например:

Папа идёт с работы.

Дерево варит кашу.

Книга смотрит телевизор.

Бабушка печёт пирожки.

Кошка играет с клубком.

Подушка громко зевает.

Ситуации могут быть разными - ограничений нет!

«НЕЛЕПИЦЫ»»»

Задачи: развитие зрительного внимания, словесно-логического мышления, умения аргументировать свою точку зрения. Развитие связной устной речи.

Для этого потребуются специальные картинки-нелепицы, на которых изображены различные несоответствия



Ведущий - показывает картинку- нелепицу, на которой изображено то, что в реальной жизни не бывает. Ребёнку нужно определить максимальное количество нелепостей на картинке. На выполнение заданий даётся определённое количество времени(3 минуты)

«ГДЕ БЫЛИ - НЕ СКАЖЕМ, ЧТО ДЕЛАЛИ – ПОКАЖЕМ»

Задачи: развитие логического и абстрактного мышления, формирование навыков выражения мыслей без слов, развитие координации.

Ведущий - загадывает какое-то несложное действие. Например: игру в футбол, мытьё посуды, чтение книги, работу за компьютером, и т.п. При этом он ничего не говорит, а только показывает действия жестами и мимикой. Детям нужно понять: о чём идёт речь, и озвучить это действие.

Другой вариант игры: ведущий озвучивает какое – то действие, а ребёнок должен показать его с помощью мимики и жестов.

«НАЗОВИ ОДНИМ СЛОВОМ».

Задачи: расширение словарного запаса, развитие логического мышления(обобщения).

Ведущий называет несколько слов(или показывает предметные картинки), а ребёнок должен объединить их одним словом.

ёлка, дуб, берёза; (деревья)

волк, ёж, лиса; (животные)

груша, яблоко, лимон; (фрукты)

кубики ,мяч , кукла(игрушки).

Если захотите, игру можно видоизменить: ведущий называет обобщающее слово, ребёнок называет слова, которые к нему относятся.

«НАЙДИ ПОХОЖЕЕ»

Задачи: формирование и развитие логического мышления(сравнение), абстрактного мышления. Развитие умения видеть то, что сразу не «бросается» в глаза.

Для большего интереса можно приготовить предметные картинки, но можно обойтись и без них.

Ведущий называет два слова (или показывает картинки), не очень похожие на первый взгляд. Например: муха и птица. Детям нужно отыскать и назвать то, что их объединяет: муха и птица - летают, у них есть крылья. Со временем игру можно усложнить- назвать совершенно не похожие объекты: муха и стол? (У стола и мухи есть ножки. Муха ползает по столу).

дерево – книга;

девочка – плюшевый мишка.

«ОТВЕЧАЕМ – БЫСТРО!»

Задачи: развитие логического мышления и умения ассоциативно связывать предметы с их свойствами. Повышение скорости принятия решения.

Потребуется резиновый мяч небольшого размера.

Ведущий называет игроку какое – то, известное ему, слово – существительное и бросает мяч. Ребёнок, поймав мяч, бросает его обратно и называет слово – прилагательное, характеризующее слово, которое назвал ведущий.

Например: вы называете слово- банан, а ребёнок должен сказать: «сладкий, жёлтый, длинный». Игру можно усложнить. Вместо существительных можно называть несколько прилагательных, а ребёнок, поняв, о чём речь, дать правильный ответ. Например вы говорите: «Круглый, оранжевый, сладкий». Игрок отвечает: «Апельсин».

«СКАЖИ НАОБОРОТ»

Задачи: развитие логического мышления, расширение словарного запаса.

Ведущий называет любое прилагательное. Ребёнок должен назвать противоположное по значению слово(антоним).

медленный - быстрый;

тонкий - толстый;

сухой - мокрый;

белый – чёрный.

«НАЙДИ ТАЙНИК»

Задачи :развитие пространственной ориентировки, логического мышления. Формирование умения действовать по нарисованному плану.

Необходимо приготовить бумагу, карандаш, игрушку небольшого размера.

Ведущий должен спрятать в комнате игрушку, а ребёнок - найти её. В помощь игроку ведущий рисует план – схему комнаты со всем, что в ней находится. Место, где спрятана игрушка, помечает крестиком. Кроме того, можно дать задание ребёнку самому спрятать игрушку. Если ребёнку трудно самому нарисовать схему – заготовьте её заранее, а ваш игрок сам спрячет игрушку и сам пометит место крестиком.

Предложенных игр вполне достаточно, чтобы 2-3 недели вы с пользой провели время со своими детьми!