

Картотека - логические игры для дошкольников

Как часто это бывает: ребенок успешно читает, пишет и считает, но почему-то плохо успевает в школе. В чем же причина? Оказывается, в том, что у него не вполне развито, логическое мышление. Это сравнительно просто: механически читать, писать и считать. Намного сложнее — анализировать ситуации, делать на их основе свои выводы, сопоставлять, делать собственные умозаключения. Вот почему логические игры так полезны: они дают пищу для размышлений, учат думать, делать выводы на основе полученной информации. Думать, творить, получать удовольствие от новых знаний — вот что требуется ребенку для того, чтобы он был не просто «бегло читающим» или «математически натасканным».

В этой главе мы даем лишь некоторые из подобных игр, но на самом деле арсенал их куда богаче. Игры «Найди отличия между картинками», «Закончи рисунок», «Найди лишнее», «Помоги мышке (или какому-нибудь другому персонажу) выйти из лабиринта», * Разгадай шифр» непосредственно влияют на логическое мышление и развивают его.

Одна из самых популярных игр подобного рода — это так называемый логический квадрат. Это обычный квадрат, расчерченный на девять клеток, в каждой из которых что-то нарисовано, кроме одной клетки, которая остается пустой. Между картинками в каждом ряду квадрата есть определенная связь: если в верхнем ряду, например, последовательно нарисованы круги — маленький, побольше и большой, в среднем тех же размеров треугольники, а в нижнем — квадраты (маленький и побольше), то естественно, что в пустующей клетке ребенок должен будет дорисовать большой квадрат. И мы привели лишь самый простой пример. На самом деле задания логических квадратов можно и нужно постоянно усложнять, оставляя пустующими не одну, а несколько клеток.

Когда ваш ребенок подрастет, то, надеемся, его верными друзьями станут шашки и шахматы — ставшие уже классическими игры, помогающие развивать логическое мышление.

Подумай и ответь

Цель игры: учить детей таким логическим действиям, как анализ и синтез. Игра развивает мышление и сообразительность.

Ход игры (в нее может играть неограниченное количество участников). Ведущий загадывает слово. Обязательное условие: слово это должно

обозначать материальный предмет (то есть являться конкретным существительным), который состоит из нескольких частей.

После этого ведущий, не называя обозначение предмета, называет его части.

Так, например, загадав слово «чайник», ведущий, не называя его/говорит: «носик», «ручка». Загадав слово «поезд», он перечисляет: «вагоны», «колеса» и т. д.

Задача игроков — догадаться, какое слово загадал ведущий. Выигрывает тот, кто отгадывает название предмета.

Примечание. Если загаданное слово слишком сложно для детей, они могут воспользоваться одной подсказкой (например, спросить, для чего предназначен этот предмет).

Если в игру играют дети старшего возраста, тогда функцию ведущего может взять на себя один из игроков. После того как загаданное им слово было отгадано, игрок может занять место среди других участников, а победивший становится ведущим и загадывает свое слово.

Найди тень

Возраст: 5-7 лет.

Цель игры: научить детей видеть аналогии между разными предметами.

Необходимое оборудование: вырезанные из картона и раскрашенные фигурки (например сказочных героев) и их «тени» — силуэты этих же фигур, вырезанные из темной бумаги.

Ход игры. Ведущий (старший) раскладывает на столе фигурки сказочных персонажей и объясняет детям, что все они потеряли свою тень. Задача игроков — подобрать «тень» (силуэт из черной бумаги) к каждому сказочному персонажу. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее и аккуратнее всех.

Примечание. Для этой игры можно придумать немало вариантов.

1. Фигурки могут быть самыми разными. Мы выбрали тему «Сказочные персонажи», но на самом деле можно предложить детям и другие фигурки, к которым нужно будет подобрать тень. Например, детям помладше можно предложить подобрать «тень» к геометрическим фигурам.

2. Игру можно варьировать, заранее приложив к каждой фигурке «не свою» тень. Для занимательности можно придумать историю о том, как персонажи игры чем-то обидели свою тень, а если ее обидеть, то она начинает показывать «неправильно». После этого можно предложить игрокам переставить тени так, чтобы каждая из них нашла своего хозяина.

3. В эту игру может играть как один ребенок, так и несколько. Игроки могут работать и в паре, помогая друг другу. В последнем случае игра помогает ребенку научиться работать в команде, воспитывает чувство товарищества.

Вагончики

Возраст: 5-6 лет.

Цель игры: научить детей находить логическую связь между предметами.

Необходимое оборудование: вагончики от игрушечного паровоза (их можно заменить обычными кубиками), на которых наклеены картинки. Картинки эти должны объединяться в тематические группы. На каждую тематическую группу слов должно быть по одинаковому количеству вагончиков.

Ход игры. Ведущий (старший) произвольно раскладывает на столе вагончики, после чего дает каждому из игроков (одновременно играют 5-6 человек) индивидуальное задание: собрать паровозик из вагончиков-картинок, которые объединены между собой единой темой. После этого игра начинается: игроки ищут среди расставленных в беспорядке вагончиков «свои» и прицепляют их один к другому (или просто выстраивают их в ряд, если картинки наклеены на кубики). Побеждает тот игрок, который сумеет быстрее и правильнее всех выстроить свой паровозик из вагончиков.

Предлагаем следующие темы, объединяющие вагончики «логического поезда».

? Овощи — на вагончики наклеиваются картинки с изображением капусты, моркови, свеклы и т. д.

? Инструменты — картинки, изображающие пилу, молоток и т. д.

? Домашние животные — наклеиваются картинки, изображающие корову, лошадь, козу и т.д.

Можно придумать и другие темы: «Игрушки», «Времена года», «Хорошие поступки» и т. п.

Примечание. Для детей старшего возраста задание можно усложнить. Например, картинки, наклеенные на вагончики, могут изображать различные этапы рисования какого-либо предмета. В этом случае задача ребенка не просто найти объединенные одной темой рисунки, но и расположить их так, чтобы каждый из них являлся логическим продолжением другого. Желательно, чтобы ребенок не просто правильно расположил вагончики относительно друг друга, но и сумел четко объяснить связь между ними.

Карта острова сокровищ

Возраст: 5-8 лет.

Цели игры: развить у детей абстрактное мышление, научить их соотносить схематическое изображение с реальной местностью.

Необходимое оборудование: карта (схематическое изображение площадки или комнаты, где будут спрятаны «сокровища»), сами «сокровища» (содержание «клада» может быть самым разным: это и игрушки, и сладости).

Ход игры (в игру лучше всего играть родителям со своим ребенком). Кто-то из взрослых дает ребенку карту и объясняет, что если правильно по ней сориентироваться, то можно найти сокровища. Дальше все просто: ребенок отыскивает сокровища, руководствуясь картой. Когда ему это удастся, он находит спрятанный мешочек с сокровищами.

Примечание. Эту игру можно проводить и в детском саду, или школе. В этом случае в игру можно добавить элемент соревнования. Например, разделите детей на две команды и дайте каждой команде по карте (естественно, карты должны быть одинаковыми). Можно также предложить детям искать сокровища не по карте, а по запискам с загадками (отгадка — намек на название места, где лежит следующая записка) или зашифрованными словами. И еще: если игра командная, то ведущему (воспитателю или учителю) важно проследить за тем, чтобы в игре все обошлось без обид: пусть победители поделятся «сокровищами» с побежденными, ведь доброту и щедрость тоже нужно воспитывать.

Листочки

Возраст: 5-6 лет.

Цель игры: развить такие свойства логического мышления, как восприятие целостности предмета.

Необходимое оборудование: вырезанные из плотной цветной бумаги или картона листья. Они должны быть довольнобольшого размера (примерно 20 х 20 см), разных форм (например лист березы, клена, дуба) и цветов (зеленый, желтый, красный). Заготовки нужно заранее разрезать на равное количество частей (желательно неправильной формы). Всего можно сделать четыре-пять таких заготовок-листьев.

Ход игры. Ведущий (им должен быть кто-то из взрослых) предлагает детям сесть в круг, после чего выкладывает на середину круга разрезанные листочки, перемешав предварительно их части. С помощью считалки или произвольно он выбирает 4-5 (по количеству листьев-заготовок) игроков и дает каждому из них задание. Например, кто-то из игроков будет собирать зеленый листочек, кто-то — желтый, кто-то — красный и т. д. После этого игра начинается. На счет «три» игроки стараются как можно быстрее найти «свои» части и собрать листочек. Выигрывает тот, кто делает это быстрее и правильнее всех. После этого ведущий обязательно подводит итоги, хвалит игрока, первым справившегося с заданием, затем дает команду: «Рассыпались листочки!» По этой команде дети вновь перемешивают листочки, после чего ведущий выбирает новых игроков, и игра возобновляется.

Примечание. Во время игры дети, стоящие вне круга, не должны оставаться пассивными. Их дело — активно «болеть» за игроков.

Такая игра может проводиться на занятиях (или утреннике), посвященных осени. В качестве предварительной работы воспитатель рассказывает об осени, ее основных приметах, о том, как по-разному меняют свою окраску листья дуба, березы, клена и т. д.

В качестве предварительной работы предлагается выучить с детьми стихотворения об осени. Это могут быть и отрывки из классических произведений, например романа «Евгений Онегин», где можно найти немало описаний природы. Можно использовать и стихи детских поэтов

Правильно-неправильно

Возраст: 5-7 лет.

Цель игры: научить детей различать истинные и ложные суждения.

Ход игры (в игре может принимать участие практически неограниченное количество участников; ее удобно проводить в группе или в классе). Ведущий

(воспитатель или учитель) читает фразы, а дети говорят, верно ли то, о чем в них говорится, или неверно.

Предлагаем следующие фразы.

1. Зебра полосатая,
2. Слон умеет танцевать.
3. Дети водят мам и пап в детский сад (школу).
4. Собаки умеют мяукать.
5. Бегемоты не умеют читать.
6. Завтракают утром.
7. Кошки не носят шляпы.
8. Зимой нет снега.
9. Карандашами можно рисовать.
10. Заяц умеет быстро бегать.

Выигрывает тот, кто дает как можно больше правильных ответов.

Примечание. Подобных утверждений можно составить много. Важно, чтобы они были понятны и связывались в сознании детей со знакомыми им реалиями. Если вам захочется самим придумать такие фразы, то обратите внимание на то, что среди них обязательно должны быть высказывания с отрицательной частицей «не»: это слово в нашем Сознании, как правило, связывается с понятием «неправильно», хотя на самом деле далеко не всегда частица «не» заключает в себе ложную информацию. Например, заявление «бегемоты не умеют читать» истинно, хоть в нем и есть «не». Суждения, подобные приведенному, помогают избавиться от стереотипного мышления.

Третий лишний

Возраст: 5-7 лет.

Цель игры: развивать у детей умение анализировать, видеть различия среди сходств.

Необходимое оборудование: картинки с изображением различных предметов, растений и животных. Важно, чтобы эти картинки группировались по три, причем две картинки объединялись по какому-то признаку, а одна была лишней, например: тарелка (посуда), чашка (посуда), хлеб (продукт).

Ход игры (в игре может принимать участие неограниченное количество игроков). Ведущий показывает участникам игры по три картинки и просит определить, что из показанного является лишним и почему.