Игры на развитие логики у детей среднего дошкольного возраста

Логическое мышление ребенка необходимо постоянно развивать. Это поможет ему быстро освоить основные математические понятия, разовьет умение сравнивать, конкретизировать, обобщать, анализировать. Игры и упражнения помогут вам научить ребенка находить выход из проблемных ситуаций, делать определенные выводы, приходить к логическому заключению.

Решение логических задач развивает способность выделять существенное, самостоятельно подходить к обобщениям. Логические игры воспитывают у детей познавательный интерес, способность к творческому поиску, желание и умение учиться.

Игра «Старенькая бабушка».

Необходимый инвентарь: много разных пуговиц — большие, средние с ножками, покрытые материей, шершавые, квадратные и т. д.

❀ Игроки садятся за стол. Им завязывают глаза. Ведущий раздает каждому по 10 или 20 пуговиц разного размера, формы и фактуры. Пуговицы надо рассортировать. Побеждает тот, кто сделает это быстрее и без ошибок.

С каждой игрой разнообразие форм, размера и фактур используемых пуговиц рекомендуется увеличивать.

Двадцать палочек.

❀ На столе рассыпают двадцать палочек (карандашей, фломастеров).

❀ Двое игроков по очереди берут по одной, две или три палочки.

❀ Проигрывает тот, кому придется взять последнюю палочку.

Игра «Какой он?»

С помощью игры закрепляются знания о величине, форме, цвете, умение соотносить их с конкретными предметами.

Необходимый инвентарь: любой предмет, имеющий ярко выраженную геометрическую форму (мяч, книга, косынка и т. д.).

❀ Взрослый показывает предмет детям и просит их назвать его характеристики: «Какой он?». Например, мяч круглый, легкий, большой, маленький, желтый, зеленый и т. д.

❀ Второй этап игры — введение более сложных предметов: дерево, машина и т. д.

Игра «Кто больше?»

Игра помогает ребенку научиться анализировать предметы, выделяя их по форме.

Ведущий называет геометрическую фигуру, а дети должны назвать похожий на нее предмет. Побеждает тот, кто больше всех найдет и назовет таких соответствий. Например, на прямоугольник похожи: дом, автобус, хлеб, стол и т. д.

❀ Можно разбить игроков на пары взрослый - ребенок и устроить командную семейную игру.

Игра «Фигуры».

Игра помогает закрепить знания о предметах, их геометрической форме; закладывает основы абстрактного мышления.

❀ Ведущий называет любой предмет, а дети должны определить геометрическую фигуру, которая лежит в его основе. На первом этапе игры можно использовать наглядный материал: карточки или сами предметы. Затем необходимо перейти к устной передаче информации. Это поможет ребенку развить абстрактное мышление.

❀ Сначала берите знакомые и несложные по форме предметы (дверь, мяч, окно и т. д.). Только когда ребенок освоит простые геометрические фигуры, следует переходить к более сложным формам: многоугольникам и пр.

❀ Например: кастрюля — круг; окно — квадрат; спящая кошка — овал и т. д.

Игра «Были-небыли».

Игра помогает развивать логическое мышление, умение фиксировать противоположные высказывания, закладывает навыки apгументированного отстаивания своей позиции, умения корректно спорить.

❀ Ведущий задает детям вопросы. Например: «Может ли крокодил летать? А почему? А может ли он летать в самолете? Может ли маленькая девочка водить машину? А почему? А если ее посадил на колени папа? Может ли торт быть соленым? А почему? А если мама перепутала банки?» и т. д.

Игра «Холодно – горячо».

Игра помогает ребенку научиться координировать сбои действия, развивает навыки ориентирования в пространстве, логическое мышление.

Необходимый инвентарь: небольшой предмет или игрушка.

❀ Один из игроков прячет предмет, задача остальных — найти его. Ведущий должен помогать им в поисках, но при этом произносить только слова «холодно» и «горячо», «теплее» и «холоднее».

❀ Слово «горячо» обозначает, что ищущий подошел к предмету очень близко, «холодно» — что отошел слишком далеко.

Игра «Антонимы».

❀ Игроков должно быть двое, но можно и больше. Можно играть с водящим, тогда он предлагает всем слова, но лучше говорить по очереди.

❀ Один играющий произносит слово, другой должен назвать противоположное ему по значению слово.

❀ Это просто, когда говорятся слова, имеющие четкую пару, например, быстро — медленно (или долго), холодный — горячий (или жаркий). Но если противопоставить огню — воду, веткам — корни, а забору — дыру или проход достаточно просто, то искать противоположности предметам одежды, профессиям, частям тела или геометрическим фигурам — занятие захватывающее и полезное.

Игра «Обручи».

Игра помогает ребенку научиться классифицировать предметы по форме и цвету.

Необходимый инвентарь: два обруча, разные игрушки по форме и цвету или разные геометрические фигуры из детского конструктора.

❀ Для начала возьмите простые предметы, например, кубики красных и синих цветов или круглые предметы и квадратные. Ребенок должен разложить их в разные обручи.

❀ Можно усложнить игру, вводя более сложные предметы, которые обладают двумя признаками: и цветом, и формой. Возможно, ребенок сам придумает, как включить такой предмет в обе группы. Если он не догадается, покажите, как можно положить обручи, образуя пересеченное пространство, чтобы синий кубик в красных полосках оказался сразу в двух обручах.

С помощью обруча меньшего размера внутри групп предметов можно создавать подгруппы: например, подгруппу больших предметов среди синих кубиков или подгруппу больших кубиков среди кубиков.

Игра «Алгоритмы».

Эта игра поможет вашему ребенку без утомительных нотаций научиться правильно планировать время и самостоятельно принимать решения.

❀ Вспомним, что алгоритм — это разбиение действия на его составные части. Для составления даже простого алгоритма мы должны осмыслить детали наших действий, а сами действия подразделить на составные элементы. Для этого нужно научиться находить начало и конец действия и уметь выделять его отдельные этапы.

Вариант 1 (самый простой).

❀ Составьте алгоритм действия, уже один или много раз совершенного ребенком. Например, чтобы составить алгоритм дороги в детский сад или на игровую площадку, необходимо мысленно проделать это путешествие, дробя его на различные этапы (оделся, обулся, открыл дверь, вышел, закрыл дверь, спустился по лестнице и т. д.).

Вариант 2.

❀ Ребенок составляет алгоритм действия, ни разу не совершенного им, то есть прогнозирует его. Для таких случаев подходят игры на программирование — составление алгоритмов для управления игрушечными «роботами». «Роботами» могут быть машинки, поезда, куклы, любимые игрушки.

Вариант 3.

❀ Попросите ребенка представить себя в сказочной ситуации и описать по порядку, что нужно сделать, чтобы достичь определенной цели (например, провести автомобиль по дороге среди гор или леса).

❀ Для того чтобы начать игру, нужно сначала нарисовать игровое поле или «лабиринт» и придумать «цель».

Примеры:

♦ провести автомобиль по дороге среди гор или леса;

♦ помочь мышонку проползти по подземному лабиринту его норки;

♦ превратиться в космонавта и пройти по поверхности планеты;

♦ помочь маме доехать на машине к магазину;

♦ доехать с помощью карты дорог от дома до Черного моря;

♦ помочь лисичке пройти через поле, лес и речку.

❀ Для начала можно использовать поле из прямоугольных клеток (лист бумаги), размеченных, например, тонкой линией. Стенки можно изображать толстыми сплошными линиями. В принципе, клеточки не обязательно должны быть прямоугольными, и само поле может оказаться довольно сложным. Главное, чтобы малышу было ясно, как им пользоваться.

❀ Активно вводите в речевой оборот ребенка слова «верх», «низ», «право», «лево».

Игра «Игра с цветами».

Необходимый инвентарь: парные таблички красного, синего и желтого цвета из картона.

❀ Таблички выкладываются в два ряда в произвольном порядке.

❀ Взрослый подбирает пары, выкладывает их на столе, предлагает ребенку повторить то же самое самостоятельно.

❀ Можно дать ребенку табличку и попросить отыскать в комнате предмет такого же цвета.

❀ Возьмите парные таблички основных цветов плюс дополнительные: фиолетовый, черный и т. д. Попросите ребенка выбрать три понравившихся дополнительных цвета, остальные таблички уберите. Из оставшихся табличек ребенок выкладывает пары.

❀ Другим вариантом игры может быть такой, при котором взрослый выкладывает все таблички от самого темного до самого светлого цвета, а затем просит ребенка повторить свои действия.

❀ Усложнить игру можно, вводя таблички одного цвета, но разных оттенков — от самого темного до самого светлого. Взрослый сам выкладывает спектр, затем просит ребенка повторить его действия: выложить линейку цвета от самого темного оттенка до самого светлого.

Игра «Угадай животное».

Игра помогает разбить и закрепить умение классифицировать, разделять и объединять.

❀ Угадывать можно не только животных, подойдет любая группа предметов или существ, поддающихся классификации.

❀ С детьми четырехлетнего возраста лучше всего играть именно в животных, потому что классификация животных — одна из первых, с которыми знакомится ребенок.

❀ Один из детей загадывает животное. Остальные по очереди задают ему вопросы, на которые ведущий должен отвечать «да» или «нет». Выигрывает тот, кто угадал.

❀ Ведущий выигрывает, когда сдаются все игроки.

Игра «Логические задачки».

Игра учит концентрации внимания, развивает логическое мышление.

❀ По пути в сад, магазин, на прогулке или в автомобиле вы можете легко придумывать для ребенка логические задачки, облекая их решение в игровую форму. Помогите ему научиться концентрировать внимание, запоминать условие задачки. Для этого не торопясь проговаривайте условия задачки.

❀ Попросите ребенка рассказать, что он понял из заданной вами задачи. Из первого предложения, второго. Скорее всего, к концу условия ребенок уже догадается, какой здесь должен быть ответ.

❀ Сначала решите какую-нибудь задачку вместе. Проговаривайте весь ход своих мыслей, чтобы ребенок мог следить за логикой вашего мышления.

❀ Вот несколько примеров задачек.

♦ Стоит елка. На елке две ветки. На каждой ветке растет по одному яблоку. Сколько всего яблок? Ответ: ни одного — на елке яблоки не растут.

♦ Если пингвин с северного полюса полетит на юг, то в каком направлении ему нужно двигаться? Ответ: пингвины не летают.

♦ Если мальчик стоит на двух ногах, то он весит 12 кг. Сколько килограммов он будет весить, если сядет на стул? Ответ: 12 килограммов.

♦ У двух братьев одна сестра. Сколько детей в семье? Ответ: 3.

♦ Маша и Саша пошли в лес собирать грибы и ягоды. Саша грибы не собирал. Что собирала Маша? Ответ: Маша собирала грибы.

♦ Артем и Лена сели рисовать. Один ребенок рисовал красками, а девочка стала рисовать карандашами. Чем стал рисовать Артем?.

♦ В магазине в трех корзинках лежат разные игрушки. Мишки лежат не в синей и не в оранжевой корзинке. Слоны не в синей и не в розовой корзинке. В какой корзинке лежат собачки? А мишки? А слоны? Ответ: мишки лежат в розовой корзинке, слоны — в оранжевой, а собачки — в синей.

♦ На березе не сидит белка, а на сосне не сидит сорока. Кто сидит на березе? А кто сидит на сосне? Ответ: на березе сидит сорока, а на сосне — белка.

♦ Мышка едет не в первом и не в последнем вагоне. Цыпленок не в среднем и не в последнем вагоне. В каких вагонах едут мышка и цыпленок? Ответ: мышка едет в среднем вагоне, а цыпленок — в первом.

♦ Две машины ехали по широкой и по узкой дорогам. Грузовая машина ехала не по узкой дороге. По какой дороге ехала легковая машина? А грузовая? Ответ: легковая машина ехала по узкой дороге, а грузовая — по широкой.

Игра «Логическая цепочка».

В процессе игры ребенок учится отделять частное от целого.

❀ В игре могут участвовать от 4 до 10 детей. До начала игры нужно поговорить с детьми о людях разных профессий: поваре, враче, спортсмене и т. д., действия которых наиболее легко воспроизвести в пантомиме.

❀ На игровом поле рисуется круг радиусом два метра, внутрь которого встает ведущий. Остальные дети выстраиваются по кругу. Ведущий (для начала им должен быть взрослый) загадывает какую-нибудь профессию, например повара, и начинает изображать его (например, мешать суп в кастрюле).

❀ Остальные дети должны догадаться, кого он изображает, и включиться в игру, начав изображать какое-нибудь другое действие, присущее работе повара (резать овощи, чистить картофель, тереть морковь, разливать суп по тарелкам и т. д.).

❀ Ведущий все это время внимательно смотрит за действиями игроков и решает, правильно ли тот или иной игрок отгадывает загаданное. Если да, то он приглашает игрока в круг. Они начинают двигаться вместе, и уже оба высматривают среди играющих, кого можно пригласить в круг.

❀ Игра заканчивается, когда все играющие оказываются в круге.

❀ После игры все вместе обсуждают, кого они изображали. Раскручивается логическая цепочка: кто что придумал показывать, кто кого отгадал и ввел в круг.

«Народные загадки».

Отгадывание загадок способствует развитию логического мышления ребенка.

♦ Два конца, два кольца, а посередине гвоздик. (Ножницы.)

♦ Висит груша, нельзя скушать. (Лампочка.)

♦ Зимой и летом одним цветом. (Елка.)

♦ Сидит дед, во сто шуб одет;

кто его раздевает, тот слезы проливает. (Лук.)

♦ Мягкие лапки, а в лапках царапки. (Кошка.)

♦ По дороге я шел, две дороги нашел, по обеим пошел. (Брюки).