**Логические и математические игры как средство развития мышления у дошкольников.**

**Проблема** подготовила Асеева О.Н воспитатель

Занимаясь с детьми, я заметила, что многие дети не справляются с простыми на первый взгляд логическими задачами. В старшем дошкольном возрасте у детей только начинают появляться элементы логического мышления, которое необходимо развивать. Дети играя, часто и не подозревают, что осваивают какие-то знания. Обучение через игру способствует постепенному переносу интереса и увлеченности с игровой деятельности на учебную. Игра, увлекающая детей, не перегружает их ни умственно, ни физически. Главное - заразить ребенка игрой, не просто разбудить в нем интерес к предложенным играм, но и помочь понять, что играя можно многому научиться. В своей работе нельзя ограничиваться только НОД, дети должны играть. Дидактическая игра обучающего характера сближает новую познавательную деятельность ребенка с уже привычной для него, облегчая переход от игры к серьезной умственной работе. Вначале его внимание проявляется только к игре, а затем к тому программному материалу, без которого она невозможна. Так постепенно пробуждается интерес к учебному предмету. Опыт работы включает авторскую подборку игр на логическое мышление, развитие памяти, внимания, сообразительности.

**. Актуальность**

Современное общество живет в эпоху развития компьютерных и нано - технологий. И поэтому современные дети должны быть интеллектуально развитыми личностями. Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста - одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Интеллектуальный труд очень нелегок, и учитывая возрастные особенности мы должны помнить, что основной метод развития- проблемно-поисковый, а главная форма организации - игра. Актуальность данного опыта обусловлена тем, что начинать работу по становлению психических процессов: памяти, внимания, воображения, логического мышления необходимо с дошкольного возраста. В. А. Сухомлинский писал: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». Для дошкольников игра имеет огромное значение: игра - это учеба, игра - это труд, игра - это серьезная форма воспитания, а также способ познания окружающего их мира.

Логические игры математического содержания воспитывают у детей познавательный интерес, способность к творческому поиску, желание и умение учиться. Необычная игровая ситуация с элементами проблемности, характерными для каждой занимательной задачи, всегда вызывает интерес у детей.

Занимательные задачи способствуют развитию у ребенка умения быстро воспринимать познавательные задачи и находить для них верные решения. Дети начинают понимать, что для правильного решения логической задачи необходимо сосредоточиться, они начинают осознавать, что такая занимательная задачка содержит в себе некий "подвох" и для ее решения необходимо понять, в чем тут хитрость**.**

**Содержание работы по развитию логического мышления с помощью дидактических и логико-математических игр.**  
Работу по использованию дидактических, игр, как образовательного средства, необходимо было вести в несколько этапов.

*На первом этапе*необходимо было сформировать у детей игровые умения, учить правилам игры, способам взаимодействия(логические упражнения, шуточные задачи математического содержания, словесные игры математического характера).

*На втором этапе*работы необходимо было добиваться, чтобы полученные знания и умения дети могли самостоятельно использовать для решения проблемно-игровых задач.  
На первом этапе я предлагала детям логические задачи и упражнения математического содержания, с помощью которых уточняла и закрепляла представление детей о числах, об отношениях между ними, о геометрических фигурах**,**о временных и пространственных отношениях. Эти упражнения способствовали развитию наблюдательности, внимания, памяти, мышления, речи. Это такие игры, как:*«Скажи наоборот», «Бывает – не бывает», «Назови числа больше (меньше) этого», «Кто знает, пусть дальше считает», «Что далеко, что близко», «Найди ошибки»* и др.  А вот игра *«Да или нет?»* давала возможность выполнить много разнообразных заданий. Я задавала детям вопросы, на которые можно было ответить только «да» или «нет». Любые другие слова, в качестве ответа означали, что ребёнок выбывает из игры. В игре использовала вопросы-ловушки, на которые нельзя ответить утвердительно или отрицательно в этом случае играющие должны были промолчать. Эта игра эффективно развивает у детей умение внимательно вслушиваться в вопрос,  развивает сообразительность, логику мышления, а также умение точно выполнять игровые правила.   
Наряду с этими играми, я давала детям логические упражнения, основанные на знаково-символических средствах, понятных и доступных пониманию дошкольников. Дети с удовольствием принимали участие в таких оригинальных играх. Например, упражнение *«Как изменялась фигура?»*направлено на развитие логического мышления детей и построено на аналоговой зависимости между парами или группами объектов – геометрических фигур.  
Последовательно детям предлагались задания на трансформацию объекта, размера объекта, количества объектов (изменение количества частей или фигур) и другие задачи. В игре заложена основа поэтапно усложняющихся действий. Усложнение достигается видоизменением объекта. При этом знаково-символическиесредства помогли детям регулировать, контролировать умственные действия,  
В работе с детьми, основанной на знаково-символических средствах, использовала дидактические упражнения *«Составь фигуру****»,****«Выбери необходимое»*. Эти упражнения давали детям возможность играть в парах. Игра становилась все более естественной и непринужденной, давая возможность для взаимообучения.

Но значительное место по развитию у детей логического мышления в математическом развитии я отвела знакомству детей с блоками  Дьенеша и логическими фигурами. Основная цель этого дидактического материала – научить дошкольника решать логические задачи на разбиение по свойствам. Для решения логических задач дети должны научиться выявлять в объектах разнообразные свойства, называть их, абстрагировать, удерживать в памяти, обобщать объекты по одному, двум, трем свойствам.  
Прежде, чем приступить к играм и упражнениям, я предоставила детям возможность познакомиться с логическими блоками, В процессе различных, манипуляций дети установили, что они имеют различную форму, цвет, размер, толщин. Вместе с детьми мы договорились, что вместо слова «блок», целесообразно пользоваться словом «фигура».  
Для наиболее эффективного ознакомления детей со свойствами блоков я предлагала детям следующие задания:

1. *«Найди такие же фигуры, как эта»* (по цвету, по форме, по размеру, по толщине);
2. *«Найди не такие фигуры как эта»* (по форме, по размеру, по цвету, по толщине).
3. *«Найди  треугольные»* (синие, квадратные, большие, жёлтые, толстые и т.д.)
4. *«Назови, какая эта фигура по цвету»* (по форме, по размеру, по толщине).

После такого знакомства с блоками я перешла к играм и упражнениям:

1. Дидактические упражнения: *«Цепочка», «Второй ряд», «Чудесный мешочек», «Домино»* помогли детям освоить свойства фигур, понять выражения, «такой же», «не такой» (по цвету, по форме, по размеру, по толщине).
2. Дидактические упражнения *«Засели домики», «Дорожки», «Раздели блоки»* и другие дали возможность формировать у детей умение классифицировать свойства фигур с постепенным увеличением: количества свойств.

Обязательным этапом работы с фигурами было знакомство детей с карточками, на которых, изображены свойства фигур. Дети узнали, как обозначается форма, цвет, величина, толщина. Рассматривая фигуры, пользуясь карточками, дети стали сами давать имя каждого блока. Я предложила детям игровые упражнения *«Все в ряд», «Кто быстрее соберёт блоки», «На своё место», «Угощение для зверей», «Построй дом».*   
Знакомство детей с более сложными вариантами игр, желание использовать игры в самостоятельной деятельности, поставили передо мной задачу познакомить детей с особенностями дидактической игры. Я объяснила детям, что каждая дидактическая игра содержит игровые правила и действия (порядок, очерёдность хода, подчинение ведущему, отыскивание, распределение, отгадывание). В игре дети должны научиться соблюдать правила, стремиться выиграть, получить положительный результат. Этот стиль поведения ребенка в игре очень значим для формирования личности.  
В игре *«Заполни аквариумы»* давалось задание запустить в каждый из двух (трёх) аквариумов «рыбок» с заданными свойствами. Затем предлагалось определить, какие рыбки попадут в сообщающиеся аквариумы. Если ребенок ошибается – «рыбка» уплывает из аквариума. В таких играх, как «*Заполни аквариумы», «Садовники»* перед детьми ставилась не только задача научиться определять основание для классификации и свойства, по которым объединяли предметы в те или иные блоки, но и научить детей действовать в соответствии с правилами игры.  
Для того чтобы у детей наиболее полно сформировалось представление о дидактической игре, я включила тему «Алгоритмы». Алгоритм представляет собой перечень правил, которым надо следовать, определённый порядок выполнения действий игровой или учебной задачи. В процессе выполнения действий по правилам дети осваивают знаковые системы, схемы, модели, учатся их расшифровывать, познают логические связи между последовательными этапами какого-либо действия. Сначала в работе с детьми я использовала дидактические упражнения по формированию у детей представления о простейших алгоритмах.

Дидактические упражнения *«Разноцветные дорожки», «Поиск закономерностей», «Постучись в дверь»* и другие позволили детям освоить правила выполнения действий, понимание зависимостей между соблюдением последовательности действий и достижением результата.  
Для более успешного овладения числами и цифрами, арифметическими действиями, различением предметов по их свойствам, ввела новые дидактические упражнения *«Собери цепочку», «Путешествие», «Рукодельница», «Расставь числа», «Математические бусы», «Арифметическое домино».*  
В результате этих упражнений у детей развились способности к анализу, абстрагированию, умению строго следовать правилам при выполнении действий. У детей сформировался интерес к решению познавательных задач, к разнообразной интеллектуальной деятельности. Понимание детьми законов дидактической игры привело к тому, что дети начали играть самостоятельно в парах или небольшими группами. Ребёнок принимает роль ведущего, объясняет условие игры, контролирует выполнение правил, оценивает правильный результат. Дети меняются ролями, стремятся верно, выполнить задание, придумывают свои оригинальные задания. Эта деятельность весьма полезна для дошкольников.  
В ходе игры, возникающей по инициативе самих детей, они приобщаются к сложному интеллектуальному труду. В результате проделанной работы дети могут выбирать себе игру по интересу, объединяться со сверстниками, целенаправленно действовать с материалом.  
Всё это привело к тому, что я стала знакомить детей с новыми дидактическими играми, разработанные мной самою, которые направлены на развитие у детей логического мышления, математических представлений.

**Дидактическая игра «Лабиринт»**

Цель: Учить  детей «читать» знаки-символы  (признаки геометрических фигур – цвет, размер, форма)

- выбирать необходимый блок из нескольких;

- развивать практически-действенное мышление.

Развивающая среда:

- лабиринт» - стрелки из плотной бумаги;

- набор объемных блоков Дьенеша;

- карточки с кодами геометрических фигур (цвет, форма, размер);

Ход игры:

На полу расположен «лабиринт», в конце которого стоит «домик», где ле6жат любимые игрушки детей (призы). Для того, чтобы дойти до этого «домика» нужно двигаться по направлению, которое указывают стрелочки и брать только те блоки, которые описаны знаками на карточках. Из нескольких фигур выбирается одна.

Усложнение игры**:**

- карточки с кодами геометрических фигур (цвет, форма, размер, толщина

**Дидактическая игра «Поможем Золушке»**

Цель: Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам;

- Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;

- кодовые карточки- символы;

- «домик для блоков».

Ход игры:

- Ребята, давайте вспомним знакомую нам сказку про Золушку. Жила-была Золушка. Однажды ее мачеха получила приглашение на бал во дворец. Золушке так хотелось тоже побывать на балу. Но ее не взяли. Мачеха и ее дочери уехали, а Золушке поручили рассортировать овощи и положить на свои полочки.

Красную фасоль разложить по полочкам на первом этаже;

Тыквы (желтые блоки) разместить на втором этаже;

Баклажаны (синие блоки) положить на полках третьего этажа.

Усложнение игры:

- Разложить овощи с указанием их размера.

**Дидактическая игра «Паровозик»**

Цель: Упражнять детей в классификации блоков по двум, трем признакам: цвету и форме; форме и размеру;

- Развивать логическое мышление.

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;

- игрушки: медвежонок и заяц.

Ход игры:

Воспитатель: - Ребята, к нам пришла телеграмма от наших друзей Мишки и Зайки. Они пишут, что хотели приехать к нам в гости, но сейчас в лесу намело очень много снега, и они не знают, что им делать, как добраться к нам. Они приглашают нас приехать к ним в гости, и полюбоваться каким красивым стал зимний лес.

Воспитатель предлагает детям построить волшебный паровозик для поездки в лес, чтобы навестить любимые игрушки.

Паровозик нужно строить по правилам:

- чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);

- чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру; размеру и форме; толщине);

- чтобы рядом были фигуры, одинаковые по размеру, но разные по форме;

- чтобы рядом были фигуры одинаковые по цвету и размеру, но разной формы.

Воспитатель: Вот мы и построили волшебный паровозик, а теперь поедем в лес  к друзьям. Загудел паровоз и вагончики повез.

Вот приехали мы в лес, полный сказочных чудес. А вот и наши друзья: Мишка и Зайка. Они нас долго ждали и хлтят с нами  поиграть.  Давайте поиграем вместе.

Подвижная игра: «По порядку становись», «Найди свое место», и другие.

Мы весело играли с нашими друзьями, а теперь пора возвращаться домой. До свидания Мишка и Зайка. Теперь мы приглашаем вас в гости к нам.

**Дидактическая игра «Рассели жильцов»**

Цель: Развивать умение детей классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам;

- упражнять в счете;

Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;

- «домик для блоков».

Ход игры:

В группе детского сада жили –были блоки. И домом для них была одна общая коробка, в которой блокам было темно и тесно.

И дети вместе с воспитателем решили поселить их в в большом и просторном доме. Для каждой фигуры определен этаж, номер квартиры. Дети, расселяя блоки называют номер квартиры, этаж.

**Дидактическая игра «Раздели фигуры»**

Цель: Закрепление свойств геометрических фигур;

- учить детей абстрагировать и удерживать в памяти одновременно два или три свойства.

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;

- игрушки: мишка, заяц, кукла, Буратино, Незнайка, Чебурашка.

Ход игры:

Воспитатель обращает внимание детей на то, что зайка и мишка сидят на своих стульчиках и о чем-то грустят. Что же случилось? Давайте спросим у них. Выясняется, что игрушки не могут поделить блоки между собой, чтобы никому не было обидно. Они ведь такие разные.

1.Воспитатель предлагает детям разделить фигуры между мишкой и зайкой так, чтобы:

- У мишки оказались все красные фигуры. У зайки – все не красные.

- У мишки оказались все круглые; какие у зайки? (все не круглые)

- У зайки оказались все большие фигуры; какие достались мишке?

 2. Раздели фигуры так, чтобы у мишки оказались все синие, а у зайки – все квадратные. Какие фигуры достались только мишке (синие, не квадратные); только зайке (квадратные, не синие); какие фигуры подошли сразу и мишке, и зайке (синие, квадратные), а какие фигуры никому не подошли (не синие, не квадратные).

3. Раздели фигуры между Буратино, Чебурашкой, Незнайкой так, чтобы у Буратино оказались все круглые фигуры, у Чебурашки – все желтые, у Незнайки – все большие.

- какие фигуры достались только Буратино? (круглые, не желтые, маленькие)

- Чебурашке – (желтые, маленькие, не круглые);

- Незнайке – (большие, не круглые, не желтые);

- Какие фигуры подошли и Буратино и Чебурашке? (круглые, желтые, маленькие)

- Какие фигуры достались и Незнайке и Буратино? (круглые, большие, не желтые);

- Какие фигуры достались и Незнайке и Чебурашке? (большие, желтые, не круглые);

- Какие фигуры подошли всем троим персонажам? (круглые, желтые, большие)

- А какие фигуры оказались ничьи? (большие, не круглые, не желтые).

**Дидактическая игра «Улитка»**

Цель: Упражнять детей в классификации блоков по двум признакам: цвету и форме.

Развивающая среда:

- игровое поле с изображением спирали;

- набор объемных блоков Дьенеша.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям построить домик для улитки из волшебных фигур. домик получится нарядным и красивым.

Выкладывание блоков начинается с середины спирали. Произвольно берется любой блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока и так далее.

**Дидактическая игра «Алгоритм»**

(для индивидуальной работы с детьми)

Цель: Закрепить знания о геометрических фигурах, их признакахъ и свойствах;

- Развивать умение размещать блоки в определенной последовательности;

- Развивать внимание, пространственное мышление;

- Учить детей «читать» знаки-символы (признаки геометрических фигур – цвет, размер, форма).

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;

- карточки-схемы;

- карточки с кодами геометрических фигур.

Ход игры:

Ребенку выдаются карточки-схемы. Рядом выкладываются карточки с кодами геометрических фигур.

Ребенок «читает» кодовую карточку и берет нужный блок, затем кладет его на карте-схеме, в соответствии с указанным направлением стрелки.

**Дидактическая игра «Хоровод»**

Цель: Упражнять детей в классификации блоков по двум-трем  признакам: цвету и форме; цвету, форме и размеру.

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям выстроить в веселый хоровод волшебные фигуры. Хоровод получится нарядным и красивым.

Блоки выкладываются по кругу. Произвольно берется любой блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока и так далее. Последний блок должен совпадать с первым блоком по одному какому-либо признаку. В этом случае игра заканчивается – «хоровод» закрыт.

**Дидактическая игра «Гусеница»**

Цель: Упражнять детей в классификации блоков по трем признакам: цвету, форме и размеру;

- Развивать логическое мышление.

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;

- обручи;

- коды-символы.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям построить гусеницу из волшебных фигур. Для этого раскладываются в ряд обручи путем наложения одного на другой, для создания общей области. Раскладываются карточки-символы в каждый обруч. Например:

- 1 обруч – синее цветовое пятно;

- 2 обруч – все маленькие;

- 3 обруч – желтое цветовое пятно;

- 4 обруч – все квадратные;

- 5 обруч – все большие;

- 6 обруч – все круглые и так далее.

Коды-символы можно располагать в любом порядке. Длина «гусеницы» любая.

Необходимо разложить блоки в обручи и области их пересечения, в соответствии с признаками.

**Дидактическая игра «Цветок»**

Цель: Упражнять детей в классификации блоков по трем признакам: цвету, форме и размеру;

- Развивать логическое мышление.

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;

- обручи;

- коды-символы.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям построить красивый цветок из волшебных фигур. Для этого раскладываются четыре обруча, так, чтобы каждый обруч имел две области пересечения, путем наложения одного на другой (перпендикулярные обручи кладутся встык). В каждый обруч положить коды-символы. Разные варианты: например: круглые, красные, квадратные, маленькие. Необходимо разложить блоки в обручи и области их пересечения, в соответствии с признаками.

**игры и игровые упражнения представлены по характеру мыслительных операций.**

**1.Игры на развитие памяти**  
**«Выложи по памяти».**  
Детям предлагается образец схематичного изображения предмета. Затем убирается. Дети из палочек выкладывают по памяти изображение (либо рисуют его карандашами).  
**Игры-головоломки.**  
Направлены на развитие произвольного внимания, памяти, логического мышления.  
Для игры необходимы счетные палочки по15-20 штук на каждого ребёнка.  
Руководство педагога состоит в том, чтобы помочь ребёнку найти способ решения. Следует также учить ребенка сначала продумывать свои действия, а потом их осуществлять. По мере накопления детьми опыта в решении подобных задач методом вначале «проб и ошибок», затем мысленно практического плана, дети все меньше допускают ошибки..

**2.    Логические задачи на поиск недостающих фигур и нахождение закономерностей.**

**«Каких фигур не достаёт?»**  
Эта задача может быть решена только на основе анализа каждого ряда фигур по вертикали и горизонтали путём их сопоставления.

**3.    Игры на воссоздание из геометрических фигур  и специальных наборов образных и сюжетных изображений.**

**Игра «Колумбово яйцо»**  
Овал размером 15×12см разрезают по линиям, показанным ниже. В результате получается 10 частей: 4 треугольника (2 больших и 2 маленьких), 2 фигуры, похожие на четырехугольник, одна из сторон которых округлой формы, 4 фигуры (большие и маленькие, имеющие сходство с треугольником, но с закругленной одной стороной). Для изготовления игры используют картон, пластик, одинаково окрашенный с обеих сторон.  
В начале детям предлагают сложить яйцо, затем фигуры животных (по наглядному образцу) и т.д.  
Желательно также использовать игры «Танграм» («Сложи квадрат»), «Пентамино», «Пифагор», «Монгольская игра», «Куб-хамелеон», «Уголки», «Волшебный круг», «Шашки», «Шахматы» и др.Подробное описание игр можно найти в книге З. Михайловой «Игровые занимательные задачи для дошкольников»

**4.    Игровые упражнения на закрепление умения ориентироваться на ограниченной плоскости.**

**«Путешествие бабочки»** Данное задание развивает ориентировку на плоскости, развивает внимание, сообразительность.  
Каждому ребенку дается карточка, расчерченная на 4 пронумерованных квадрата и фишка-бабочка.  
Педагог говорит детям, а дети выполняют задания: «Ситуация: бабочка находится в левом верхнем квадрате . Передвигаем фишки направо , вниз , вверх, налево , вниз ,направо СТОП ! Бабочка должна находиться в клетке № 4»

**Занимательные вопросы, игры-шутки.**Направлены на развитие произвольного внимания, нестандартного мышления, на быстроту реакции, тренируют память. В загадках анализируется предмет с количественной, пространственной, временной точки зрения, подмечены простейшие отношения.

**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?

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.

**Логические Задачки**

\*\*\*\*\*  
Жираф, крокодил и бегемот  
жили в разных домиках.  
Жираф жил не в красном  
и не в синем домике.  
Крокодил жил не в красном  
и не в оранжевом домике.  
Догадайся, в каких домиках жили звери?  
\*\*\*\*\*  
Три рыбки плавали  
в разных аквариумах.  
Красная рыбка плавала не в круглом  
и не в прямоугольном аквариуме.  
Золотая рыбка — не в квадратном  
и не в круглом.  
В каком аквариуме плавала зеленая рыбка?  
\*\*\*\*\*  
Жили-были три девочки:  
Таня, Лена и Даша.  
Таня выше Лены, Лена выше Даши.  
Кто из девочек самая высокая,  
а кто самая низкая?  
Кого из них как зовут?  
\*\*\*\*\*  
У Миши три тележки разного цвета:  
Красная, желтая и синяя.  
Еще у Миши три игрушки: неваляшка, пирамидка и юла.  
В красной тележке он повезет не юлу и не пирамидку.  
В желтой — не юлу и не неваляшку.  
Что повезет Мишка в каждой из тележек?  
\*\*\*\*\*  
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?  
\*\*\*\*\*  
Стрекоза сидит не на цветке и не на листке.  
Кузнечик сидит не на грибке и не на цветке.  
Божья коровка сидит не на листке и не на грибке. Кто на чем сидит? (лучше все нарисовать)  
\*\*\*\*\*  
Алеша, Саша и Миша живут на разных этажах.  
Алеша живет не на самом верхнем этаже и не на самом нижнем.  
Саша живет не на среднем этаже и не на нижнем.  
На каком этаже живет каждый из мальчиков?  
\*\*\*\*\*  
Ане, Юле и Оле мама купила ткани на платья.  
Ане не зеленую и не красную.  
Юле — не зеленую и не желтую.  
Оле — не желтое и не красное.  
Какая ткань для какой из девочек?  
\*\*\*\*\*  
В трех тарелках лежат разные фрукты.  
Бананы лежат не в синей и не в оранжевой тарелке.  
Апельсины не в синей и в розовой тарелке.  
В какой тарелке лежат сливы?  
А бананы и апельсины?  
\*\*\*\*\*  
Под елкой цветок не растет,  
Под березой не растет грибок.  
Что растет под елкой,  
А что под березой?  
\*\*\*\*\*  
Антон и Денис решили поиграть.  
Один с кубиками, а другой машинками.  
Антон машинку не взял.  
Чем играли Антон и Денис?  
\*\*\*\*\*  
Вика и Катя решили рисовать.  
Одна девочка рисовала красками,  
а другая карандашами.  
Чем стала рисовать Катя?  
\*\*\*\*\*  
Рыжий и Черный клоуны выступали с мячом и шаром.  
Рыжий клоун выступал не с мячиком,  
А черный клоун выступал не с шариком.  
С какими предметами выступали Рыжий и Черный клоуны?  
\*\*\*\*\*  
Лиза и Петя пошли в лес собирать грибы и ягоды.  
Лиза грибы не собирала. Что собирал Петя?  
\*\*\*\*\*

Две машины ехали по широкой и по узкой дорогам.  
Грузовая машина ехала не по узкой дороге.  
По какой дороге ехала легковая машина?  
А грузовая?