***Игра 1. Составление предложений***

**Цель.**Развивать способность быстро устанавливать разнообразные, иногда неожиданные связи между знакомыми предметами; создавать новые образы из отдельных элементов.

**Игровое задание.**Составить как можно больше предложений, обязательно использовав названные педагогом три слова, не связанные друг с другом по смыслу (например, озеро, карандаш, медведь). Падеж слов можно менять, в предложениях могут использоваться и другие слова.

Ответы могут быть:

– стандартными («Медведь утопил в озере карандаш»);

– сложными с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя словами, и с введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»);

– творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).

***Игра 2. Поиск общего***

**Цель.**Формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.

**Игровое задание.**Назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом (например, тарелка и лодка).

Ответы могут быть стандартными («Это вещи, сделанные человеком»; «Они имеют глубину») и необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее.

Задача педагога – распределить все ответы по степени существенности вскрываемых в них связей между предметами для того, чтобы дети четко усвоили, что такое существенные и несущественные признаки.

***Игра 3. Исключение лишнего слова***

**Цель.**Развивать способность устанавливать неожиданные связи между явлениями, переходить от одних связей к другим, удерживать в «поле мышления» сразу несколько предметов и сравнивать их между собой. Формировать установку на то, что возможны разные способы объединения и расчленения предметов.

**Игровое задание.**Берутся три слова (например, собака, помидор, солнце). Надо оставить два слова, обозначающие предметы, в чем-то схожие между собой, и исключить третье, лишнее слово, называющее предмет, не обладающий общими для первых двух предметов признаками.

Задача педагога – стимулировать детей к поиску как можно большего числа вариантов исключения лишнего слова, начиная от лежащих на поверхности решений (исключить слово «собака», так как помидор и солнце круглые) и кончая самыми неожиданными.

***Игра 4. Поиск аналогов***

**Цель.**Формировать умение выделять в предмете различные свойства и оперировать с каждым из них в отдельности; развивать способность классифицировать явления по их признакам.

**Игровое задание.**Назвать как можно больше аналогов, т. е. предметов, сходных с указанным педагогом (например, с вертолетом) по различным существенным признакам, и систематизировать их по группам на основании того, какой сходный признак их объединяет (например, вертолет, птица, бабочка – все они летают; вертолет, автобус, поезд – это транспортные средства).

***Игра 5. Поиск «противоположных» предметов***

**Цель.**Формировать способность находить в предмете как можно больше свойств и использовать их для поиска предметов с противоположными свойствами; сравнивать предметы друг с другом, выделяя в них общее и различное.

**Игровое задание.**Назвать как можно больше предметов, «противоположных» указанному педагогом (например, дому), ориентируясь на различные свойства этого предмета и систематизируя его противоположности по группам (например, дом – сарай, противоположны по размеру и степени комфорта; дом – поле, противоположны по качественным характеристикам пространства: закрытого в первом случае и открытого – в другом и т. д.).

***Игра 6. Поиск предметов по заданным признакам***

**Цель.**Формировать способность быстро находить аналогии между различными, не похожими друг на друга предметами; оценивать предметы с точки зрения наличия или отсутствия в них заданных признаков; переключаться с одного объекта на другой.

**Игровое задание.**Назвать как можно больше предметов, обладающих заданными признаками и с этой точки зрения похожих на два–три названных педагогом предмета. Например, «Назовите предметы, которые выполняют две противоположные функции, например, дверь (она закрывает и открывает помещение) и выключатель (зажигает и гасит свет)».

***Игра 7. Поиск соединительных звеньев***

**Цель.**Формировать способность устанавливать связи между предметами, кажущимися на первый взгляд далекими друг от друга; находить предметы, имеющие общие признаки одновременно с несколькими предметами.

**Игровое задание.**Называются два предмета, например, лопата и автомобиль. Надо назвать предметы, являющиеся как бы переходным мостиком от первого ко второму, т. е. имеющие четкую, логическую связь с заданными предметами. Например, экскаватор (копает землю, как лопата, и является транспортным средством, как автомобиль); человек (он может копать лопатой и иметь автомобиль) и т. д.

Допускается использование двух–трех соединительных звеньев (лопата–тачка–прицеп–автомобиль). В данном случае особое внимание обращается на обоснование детьми связи между соседними звеньями цепочки.

***Игра 8. Способы использования предмета***

**Цель**. Развивать способность концентрировать мыслительный процесс на одном предмете, умение вводить его в самые различные ситуации и взаимосвязи, видеть в обычном предмете неожиданные возможности.

**Игровое задание**. Назвать как можно больше различных способов использования хорошо известного детям предмета, например, книги. Правило: недопустимо называть безнравственные, варварские способы использования предмета (игра может послужить основой для беседы о нравственных критериях поведения).

***Игра 9. Формулирование определений***

**Цель.** Формировать четкость и стройность мышления, умение фиксировать существенные признаки и отвлекаться от несущественных, а также способность одним мысленным взором охватывать разновидности одного и того же предмета.

**Игровое задание**. Дать наиболее точное определение знакомого предмета или явления (например, дырки), которое обязательно включало бы все его существенные признаки, не упоминало бы о несущественных и формулировалось бы таким образом, чтобы под него подпадали все разновидности этого предмета (явления), а никакие другие предметы под это определение не подходили.

***Игра 10. Перечислить возможные причины***

**Цель.** Развивать способность при решении задачи или осмыслении какого-либо явления искать все возможные причины, чтобы можно было проработать самые различные версии и только после этого принять решение.

**Игровое задание**. Педагог описывает какую-либо ситуацию, например, «Вернувшись с прогулки, вы обнаружили, что дверь вашей квартиры распахнута настежь...» Дети должны быстро назвать как можно больше возможных причин этого факта, возможных его объяснений, чтобы решить, что им следует предпринять (начиная от самых банальных – «забыл закрыть дверь» – и кончая нетривиальными – «марсиане прилетели»).

***Игра 11. Сократить рассказ***

**Цель**. Учить концентрировать внимание на сути, отсекая все второстепенное.

**Игровое задание**. Передать содержание рассказа максимально кратко – в двух–трех предложениях, сохранив основное его содержание.

В этой игре возможна коллективная доработка наиболее удачных ответов.

***Игра №12. Разложи предметы***

Оборудование: набор из 8 игрушек и предметов различных по назначению, но одни – деревянные, а другие – пластмассовые: машинки, пирамидки, грибочки, тарелочки, бусы, кубики, домики, елочки по 2; две одинаковые коробочки.

Ход игры:

Педагог рассматривает с ребенком все игрушки по одной, а затем говорит: «эти игрушки надо разложить в 2 коробочки так, чтобы в каждой коробке оказались игрушки – чем-то похожие между собой». В случае затруднения педагог первую пару игрушек – елочки ставит их рядом и просит ребенка сравнить: «чем эти елочки различаются между собой?». Если ребенок не может найти основное отличие, педагог обращает внимание ребенка на материал, из которого сделаны эти игрушки. Затем ребенок действует самостоятельно. В конце игры надо обобщить принцип группировки: «в одной коробке – все деревянные игрушки, а в другой – все пластмассовые».

***Игра №13. Летает – не летает***

Ход игры:

Педагог предлагает детям быстро назвать предметы, которые летают, когда он скажет слово «летает», а затем назвать предметы, которые не летают, когда он скажет слово «не летает».

Игру можно проводить на прогулке.

«Съедобное – не съедобное»

Игра проводится по аналогии с предыдущей. Педагог произносит слова «съедобное», «не съедобное».

***Игра №14. Будь внимательным***

Ход игры: Педагог говорит детям: «я буду называть четыре слова, одно слово сюда не подходит. Вы должны слушать внимательно и назвать лишнее слово». Например, матрешка, неваляшка, чашка, кукла; стол, диван, цветок, стул и т.д.  После каждого выделенного «лишнего» слова педагог просит ребенка объяснить, почему это слово не подходит в данную группу слов.

***Игра №15. Новоселье у матрешек***

Цель: учить детей сравнивать предметы, видеть в предметах разные их свойства, располагать предметы в определенном порядке, выделив при этом существенный признак.

Ход игры: педагог рассказывает: «матрешки поселились в новом доме. Каждая получила свою квартиру. Самая маленькая – на первом этаже, на втором – немного побольше, на третьем – еще побольше, на четвертом – еще больше. А на пятом, последнем этаже – самая большая. Они порадовались своим квартирам и пошли в парк гулять. Пришли вечером и забыли, кто где живет. Помоги же матрешкам найти свои квартиры. Расскажи им, где их квартиры.

***Игра №16. Что тяжелее?***

Цель: учить детей раскладывать изображения предметов в определенной последовательности, ориентируясь на качество предметов.

Оборудование: набор карточек с изображением следующего вида одежды: зимнее, осеннее пальто, зимнее платье, летнее платье, купальник; на обратной стороне полоски соответствующей длины: самая длинная изображает зимнее пальто, короче – осеннее пальто, еще короче – зимнее платье и т.д.

По аналогии проводятся следующие игры: «Кто старше?», «Что ярче светит?», «Что быстрее?», «Кто быстрее?»

***Игра №17. Угадай-ка: плывет – тонет?***

Ход игры:

Ребенку предлагают угадать, какие предметы плавают, а какие – тонут. Педагог называет попарную группу предметов: деревянная палочка – гвоздь, деревянная и металлическая линейки, деревянный и металлический шарики, деревянный и металлический корабли, металлическое и деревянное колечки и т.д. В случае затруднений педагог организует практические действия с этими предметами. Предметы даются в случайном порядке, а не попарно. В конце игры следует предложить ребенку обобщить, какие же предметы плавают, а какие тонут, почему?

|  |
| --- |
| ***Игра №18. Рассказы – загадки***   * «Что было ночью?»   «В детском саду воспитатель подошел к окну и сказал: «дети, посмотрите в окно, все вокруг белое – земля, крыши домов, деревья. Как вы думаете, что было ночью?». Что ответили дети?».   * «Дождливая погода»   «Девочка Таня гуляла на улице, потом побежала домой. Мама ей открыла дверь и воскликнула: «ой, какой пошел сильный дождь!». Мама в окно не смотрела. Как мама узнала, что на улице идет сильный дождь?».   * «Не покатались»   «Два друга – Олег и Никита взяли лыжи и пошли в лес. Ярко светило солнышко. Журчали ручьи. Кое-где проглядывала первая травка. Когда мальчики пришли в лес, то покататься на лыжах не смогли. Почему?».   * Продолжи предложения: * Мы включили свет, потому что … . * Мама вернулась, чтобы взять зонт, потому что … . * Дети надели теплую одежду, потому что … . * Щенок громко залаял, потому что … . * Алеша выглянул в окно и увидел … . |

***Игра №19. Чем похожи и чем отличаются?***

Цель: развитие зрительного восприятия, внимания, мышления и речи.

Оборудование: магнитная доска; магниты; 8 пар предметных картинок: мухомор – подосиновик, платье – юбка, ваза – кувшин, заяц – кролик, кот – рысь, трамвай – троллейбус, аист – лебедь, ель – лиственница.

Взрослый поочередно прикрепляет к магнитной доске каждую пару картинок и предлагает детям найти сходство и различие между изображенными предметами.

***Игра №20. Подбери пару к слову***

Цель: развитие внимания, мышления и речи.

Оборудование: мяч.

Дети встают в круг. Воспитатель с мячом - в центре круга, он бросает мяч одному из детей и говорит: «Игрушка». Ребенок должен поймать мяч и назвать, например, «Кукла».

***Игра №21. Что это? Кто это?***

Цель: развитие мышления и речи.

Оборудование: 24 предметные картинки.

Дети делятся на две команды. Садятся за столы на удалении друг от друга. Каждой команде раздаются одинаковые комплекты картинок с изображением овощей, фруктов, животных и т. д. Дети поочередно дают описание одной из картинок. Если описание правильное и картинка угадывается, то её откладывают в пользу отгадавших.

***Игра №22. Разложи карточки***

Цель: развитие логического мышления.

Оборудование: квадратный лист бумаги, разделенный на девять клеток (для каждого ребенка); поднос с девятью картинками, три из которых – одинаковые (для каждого ребенка).

На столе перед каждым ребенком находится квадратный лист бумаги, разделенный на девять клеток, и поднос с девятью картинками, три из которых – одинаковые. Воспитатель предлагает детям разложить картинки по клеткам так, чтобы в рядах и столбах не оказалось по две одинаковых картинки.

***Игра №23. Разложи картинки по группам***

Цель: развитие навыков анализа и синтеза.

Оборудование: поднос с двенадцатью картинками. Которые можно разделить на четыре группы, например, овощи: лук, морковь, капуста; фрукты: яблоко, груша, персик; посуда: чашка, тарелка, чайник; инструменты – молоток, пила, лопата и т. д.

Перед каждым ребенком находится поднос с двенадцатью предметными картинками. Воспитатель предлагает детям разделить все картинки на четыре группы. (Комплекты картинок у детей разные).

***Игра №24. Придумай загадку***

Цель: развитие речи и мышления.

Оборудование: игрушки и знакомые детям предметы.

На столе лежат различные игрушки и знакомые детям предметы. Одному из детей (ведущему) предлагается, не показывая на предмет, составить его описание в форме загадки. Тот, кто угадает. О каком предмете идет речь, становится ведущим.

***Игра №25. Составь предложение по двум картинкам***

Цель: развитие внимания, мышления и речи.

Оборудование: магнитная доска; магниты; пары предметных картинок: бабушка – кофта, чашка- ваза, девочка – кролик, лыжи – мальчик, кот- девочка, велосипед - коньки, аист – гнездо и т. д.

Воспитатель поочередно прикрепляет к магнитной доске пару картинок и предлагает детям составить по ней как можно больше предложений.

***Игра №26. Любимая еда***

Цель: развивать мышление, речь, умение выделять в сравниваемых объектах признаки сходства и различия.

Оборудование: предметные картинки, например, корова – сено, кролик – капуста, медведь – мед, кошка – молоко и т. д.

Подбираются картинки с изображением животных и пищи для этих животных. Перед дошкольниками раскладываются картинки с животными и отдельно картинки с изображением пищи, предлагается каждому животному разложить его любимую еду.

***Игра №27. Скажи мне наоборот***

Цель: развитие мышления, внимания, умения подбирать слова-антонимы.

Воспитатель предлагает детям назвать слова противоположного значения, например, большой – маленький. Можно использовать следующие пары слов: веселый – грустный, быстрый – медленный, пустой – полный, умный – глупый, трудолюбивый – ленивый и т. д.