

"Логические игры для старших дошкольников".

Уважаемые родители. Очень скоро наши дети пойдут в школу, но часто бывает, что 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».

Предлагаем некоторые из подобных игр, которые помогут ребенку развивать логическое мышление. 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.

Вариантов игр, тренирующих логическое мышление, очень много. Предлагаем самые эффективные из них.

Угадай предмет

Возраст: 4 - 8 лет.

Цель игры: развивать логическое мышление у детей, научить их точно формулировать свои вопросы и делать умозаключения.

Необходимое оборудование: несколько предметов небольшого размера (таких, чтобы их можно было свободно удерживать в руке): колечко, катушка ниток, зажим для бумаги, маленькие ножницы, мелок и т. д.

Ход игры (можно играть группой). Ведущий незаметно от детей прячет в руке один из предметов и предлагает угадать, что у него в руке. Дети должны задавать наводящие вопросы, на которые можно дать ответ «Да» или «Нет». Выигрывает тот, кто угадает, что спрятано в руке ведущего.

Примечание. Ведущий (лучше, если это будет взрослый) должен правильно «фильтровать» вопросы, обращая внимание остальных участников игры на наиболее толковые из них.

По тому же принципу можно играть и в тематические игры, такие, например, как «Угадай животное»: ведущий загадывает название животного, после чего участники игры задают ему наводящие вопросы, стараясь по признакам (как это животное ест, как ходит и т. д.) угадать «имя» зверя.

Усложняя ход и направленность игры от младшего дошкольного к школьному возрасту ребенка, родители тем самым легко и естественно развивают ум своего малыша, тренируют его способности и навыки, помогают адаптироваться к школе (к новым для него условиям).

Кто на кого похож

Возраст: 5 - 7 лет.

Цель игры: научить детей основам анализа (искать сходные черты у внешне совершенно различных предметов и живых существ).

Необходимое оборудование: картинки с изображением различных предметов (живых и неживых). Картинки эти должны разбираться на пары по определенному сходству. Так, например, пару будут составлять картинки с изображением елки и ежа, потому что и то и другое колючее.

Ход игры (игра может проводиться как с одним ребенком, так и с группой детей). Ведущий (взрослый) объясняет, что даже у самых разных предметов есть общие черты. Например, ежик не похож на елку (еж — животное, а елка — дерево), но между ними есть общее: их колючки.

Затем, разложив картинки попарно на столе или прикрепив их к доске, ведущий просит игроков найти общее в каждой паре картинок. Побеждает тот, кто сможет найти как можно больше таких аналогичных черт.

Примечание. Для детей постарше задачу можно усложнить. Например, можно предложить им самим расположить картинки попарно и объяснить, чем был обусловлен их выбор.

В качестве предварительной работы предлагаем поручить детям аккуратно раскрасить картинки, которые потом послужат оборудованием для игры. Предлагаем включить в игру следующие изображения:

- 1) зебра — моряк (зебра полосатая, а у моряка полосатая тельняшка);
- 2) карандаш — краски (и то и другое служит для рисования);
- 3) книга — блокнот (и то и другое сделано из бумаги, имеет страницы);
- 4) дед — кот (и у того и у другого есть усы);
- 5) тарелка — кастрюля (и то и другое — посуда);
- 6) улитка — черепаха (и то и другое передвигается медленно).

Можно придумывать и свои варианты парных картинок — по одному или по нескольким разнотипным признакам сходства.

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.

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). Ведущий (взрослый) 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» включает 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.

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.

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.

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.

Подумай и ответь

Возраст: 6—7 лет.

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.

Футбол

Возраст: 7—8 лет.

Цель игры: научить детей логически мыслить, предвидеть ситуацию, просчитывая возможные варианты ходов.

Необходимое оборудование: двойной тетрадный лист в клетку, два карандаша (ручки, фломастера).

Ход игры. Несмотря на название, игра не является ни командной, ни подвижной. По своей сути эта игра ближе к шахматам и шашкам, только проще. Играть в нее могут двое игроков, каждый играет за себя.

Перед началом игры на листке бумаги надо начертить игровое поле. Весь лист бумаги представляет собой «футбольное поле». На расстоянии одной клетки от каждого края листа следует провести четкие линии — это «борта». На двух менее широких противоположных сторонах поля рисуют «ворота» шириной в 8—10 клеток. Затем вычисляют центр поля и на пересечении клеток ставят точку — «мяч». Жребием определяют, кто из игроков будет ходить первым, и после этого игра начинается.

Цель каждого игрока — загнать мяч в ворота противника. При этом необходимо соблюдать определенные правила.

1. Ходить нужно строго по клеткам, очерчивая либо одну сторону клетки, либо пересекая ее по диагонали. Каждый ход игрока состоит из трех таких линий. Следовательно, игрок может двигаться либо по прямой (начертить отрезок, равный длине трех клеток), либо по диагонали (начертить диагональную линию, проходящую через три клетки), либо ломаной линией (например, две прямых, одна диагональная или две диагональных и одна прямая, или прямая + диагональная + прямая).

2. Сделав ход, игрок передает лист противнику.

3. Очерчивая очередной ход, ни в коем случае нельзя пересекать уже имеющиеся линии.

4. Делая ход, нельзя касаться «мячом» бортов, при этом ни одна из трех линий хода также не должна проходить по линиям, ограничивающим поле. Если же игрок «врезался» в борт, то игра начинается с самого начала — от центра игрового поля.

5. Игрок считается победителем в двух случаях: если ему удастся загнать мяч в ворота противника и если он делает ход таким образом, что его противнику уже нельзя никуда идти, не нарушив при этом правил игры. Примечание. Время, проведенное за игрой, напрямую зависит от умения противников. Если игроки опытные, то игра может длиться не один час. В целом игра прекрасно развивает смекалку. Освоив ее с ребенком, можно перейти и к более сложным логическим играм — шашкам и шахматам.

Волки и овечки

Возраст: 7—8 лет.

Цель игры: развить у детей логическое мышление и выработать умение заранее просчитывать ходы.

Необходимое оборудование: игровое поле (квадрат со стороной в 30 см, расчерченный на 12 клеток) и 4 игровые фишки (2 светлые и 2 темные).

Ход игры. Для начала ведущий (кто-либо из взрослых) разъясняет детям правила игры. Они достаточно просты: две темные фишки изображают волков, а две светлые — овечек. Игровое поле — это их поляна. Известно, что волкам

и овцам вместе делать нечего, поэтому они должны попытаться выгнать друг друга с поляны. Кто останется, тот и победил.

В игре принимают участие два человека: один берет себе две светлые фишки и играет за овец, а другой берет фишки темного цвета и играет за волков. Таким образом, на поляне оказываются сразу две овцы и два волка.

И волки, и овцы могут передвигаться по игровому полю совершенно одинаково: на одну клетку вперед, назад, влево или вправо (перемещаться по диагонали ни те ни другие не могут). Однако если какая-нибудь неосторожная «овечка» зазевается и окажется на соседней с волком клетке по диагонали от нее, то следующим ходом волк имеет право «съесть» ее, то есть удалить светлую фишку с поляны и самому занять ее место на игровом поле. То же самое относится и к овце: если волк зазевался и оказался на соседней с ней (по диагонали) клетке, то уже овца в праве «забодать» волка, выгнать его с поляны.

Оба игрока делают ходы по очереди, за исключением случая, когда одна из фишек «съедается»: в этом случае игрок, сумевший удалить фишку противника с поля, имеет право на дополнительный ход.

Примечание. Игра «Волки и овечки» не только увлекательна, но и является серьезной тренировкой, готовящей детей к более сложным логическим играм — шашкам и шахматам. Кстати говоря, играть в эту игру можно и в одиночестве, играя одновременно за волков и за овец и не давая одним съесть других.

Как сделать из мухи слона

Возраст: 7—8 лет.

Цель игры: научить детей выстраивать логические цепочки слов. Игра развивает сообразительность и абстрактное мышление.

Необходимое оборудование: лист бумаги, карандаш (шариковая ручка, фломастер).

Ход игры. В эту игру можно играть как одному, так и нескольким игрокам. Количество их может быть практически неограниченным, так как каждый играет за себя. Ведущий (взрослый) объясняет правила, которые достаточно просты. Суть игры состоит в том, чтобы одно слово превратить в другое, последовательно заменяя в нем одну букву на другую. При этом буквы можно и переставлять местами. Оба слова (и начальное, и то, в которое его надо превратить) должны содержать одинаковое количество букв. Все слова цепочки должны быть именами существительными.

Задания могут быть, например, такими: как сделать из мухи слона (слово «муха» преобразуется в слово «слон»), как превратить зиму в лето и т. д.

Выигрывает тот, кто сможет выполнить задание быстрее всех, не забывая при этом и о грамотности.

Примечание. В качестве образца приводим цепочку слов, последовательно превращающих зиму в лето: зима — мина — тина — нить — тень — лень — ноль — толь — лето.

В игру могут играть и двое игроков: один пишет первое слово, другой продолжает, и так по очереди, пока одно слово не преобразуется в другое.

Законченные цепочки из слов получаются не во всех случаях, но такому «превращению» поддаются очень многие слова, особенно если они состоят из небольшого количества букв (четырех—пяти).

Совместные игры способствуют улучшению взаимоотношений, сближает детей и **родителей**.

Уважаемые родители! Играйте с детьми, это очень интересно и полезно!