***ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ УПРАЖНЕНИЙ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ***

*«КТО ЧТО ЛЮБИТ?»*

Подбираются картинки с изображениями животных и пищи для этих животных. Перед ребенком раскладывают картинки с животными и отдельно картинки с изображением пищи, предлагают всех "накормить".

*«НАЗОВИ ОДНИМ СЛОВОМ»*

Ребенку зачитывают слова и просят назвать их одним словом. Например: лиса, заяц, медведь, волк - дикие животные; лимон, яблоко, банан, слива - фрукты.

Для детей старшего возраста можно видоизменить игру, давая обобщающее слово и предлагая им назвать конкретные предметы, относящиеся к обобщающему слову. Транспорт -..., птицы -... и т.д. *«КЛАССИФИКАЦИЯ»*

Ребенку дают набор картинок с изображением различных предметов. Взрослый просит рассмотреть их и разложить на группы, т.е. подходящие с подходящими.

«*НАЙДИ ЛИШНЮЮ КАРТИНКУ» или «ЧЕТВЁРТЫЙ ЛИШНИЙ»*

Развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Подберите серию картинок, среди которых три картинки можно объединить в группу по какому-либо общему признаку, а четвертая - лишняя. Предложите ребенку найти лишнюю картинку. Спросите, почему он так думает. Чем похожи картинки, которые он оставил.

*«НАЙДИ ЛИШНЕЕ СЛОВО»*

Прочитайте ребенку серию слов. Предложите определить, какое

слово является "лишним". Примеры:

 Старый, дряхлый, маленький, ветхий;

Храбрый, злой, смелый, отважный;

 Яблоко, слива, огурец, груша;

Молоко, творог, сметана, хлеб;

Час, минута, лето, секунда;

Ложка, тарелка, кастрюля, сумка;

Платье, свитер, шапка, рубашка;

Мыло, метла, зубная паста, шампунь;

Береза, дуб, сосна, земляника; Книга, телевизор, радио, магнитофон.

*«ЧЕРЕДОВАНИЕ»*

Предложите ребенку нарисовать, раскрасить или нанизать бусы. Обратите внимание, что бусинки должны чередоваться в определенной последовательности. Таким образом, можно выложить забор из разноцветных палочек и т.д.

*«ОТВЕЧАЙ БЫСТРО»*

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет цвет, ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно называть не только цвет, но и любое качество (вкус, форму) предмета.

*УПРАЖНЕНИЕ НА РАЗВИТИЕ СКОРОСТИ МЫШЛЕНИЯ*

Предложите ребенку поиграть в такую игру: вы будете начинать слово, а он - его заканчивать. "Отгадай, что я хочу сказать!"

Всего предлагается 10 слогов: ПО, НА, ЗА, МИ, МУ, ДО, ЧЕ, ПРЫ, КУ, 30.

Если ребенок быстро и легко справляется с заданием, предложите ему придумать не одно слово, а столько, сколько он сможет. Фиксируйте не только правильность ответов, но и время, которое является показателем скорости мыслительных процессов, сообразительности, речевой активности.

*«СРАВНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ (ПОНЯТИЙ)»*

Ребенок должен представлять себе то, что он будет сравнивать. Задайте ему вопросы: "Ты видел муху? А бабочку?" После таких вопросов о каждом слове предложите их сравнить. Снова задайте вопросы: "Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?"

Дети особенно затрудняются в нахождении сходства. Ребенок 6-7 лет должен правильно производить сравнение: выделять и черты сходства, и различия, причем по существенным признакам. Пары слов для сравнения: муха и бабочка; дом и избушка; стол и стул; книга и тетрадь; вода и молоко; топор и молоток; пианино и скрипка; шалость и драка; город и деревня.

*«УГАДАЙ ПО ОПИСАНИЮ»*

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

*«КТО КЕМ БУДЕТ?»*

Ведущий показывает или называет предметы и явления, а ребенок должен ответить на вопрос, как они изменятся, кем будут. Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, желудь, семечко, гусеница, икринка, мука, деревянная доска, железо, кирпичи, ткань, кожа, день, ученик, больной, слабый, лето и т.д. Может существовать несколько ответов на один вопрос. Необходимо поощрять ребенка за несколько ответов на вопрос.

*«РАЗЛОЖИ ПО ПОРЯДКУ»*

Используются готовые серии сюжетных последовательных картинок. Ребенку дают картинки и просят их рассмотреть. Объясняют, что картинки должны быть разложены по порядку развертывания событий. В заключение ребенок составляет рассказ по картинкам.

*«ОТГАДЫВАНИЕ НЕБЫЛИЦ»*

Взрослый рассказывает о чем-то, включая в свой рассказ несколько небылиц. Ребенок должен заметить и объяснить, почему так не бывает.

Пример: Я вот что хочу вам рассказать. Вот вчера - иду я по дороге, солнышко светит, темно, листочки синие под ногами шуршат. И вдруг из-за угла как выскочит собака, как зарычит на меня: "Ку-ка-ре-ку!" - и рога уже наставила. Я испугался и убежал. А ты бы испугался?

Иду я вчера по лесу. Кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу - гриб. На веточке растет. Среди листочков зеленых спрятался. Я подпрыгнул и сорвал его.

Пришел я на речку. Смотрю - сидит на берегу рыба, ногу на ногу закинула и сосиску жует. Я подошел, а она прыг в воду - и уплыла.

*«НЕЛЕПИЦЫ»*

Предложите ребенку рисунки, в которых содержатся какие- нибудь противоречия, несообразности, нарушения в поведении персонажей. Попросите ребенка найти ошибки и неточности и объяснить свой ответ. Спросите, как бывает на самом деле.

*«ОТГАДЫВАНИЕ ЗАГАДОК»*

*«СОЧИНИ СКАЗКУ»*

Взрослый предлагает ребенку сочинять сказки, каждому свою. Вначале играющие придумывают тему сказки, выбирают основных действующих лиц и характеристики. Спустя некоторое время играющие рассказывают друг другу свои сказки, которые обсуждаются и оцениваются. Высокую оценку получает наиболее последовательная, детализированная и оригинальная история.

    Еще один из вариантов игры в сказку заключается в том, что все участники игры получают лист бумаги, на котором сделаны незаконченные изображения, различные ломанные линии и геометрические фигуры. Например:

     Каждый участник дорисовывает изображение так, чтобы получилась законченная картинка на заданную тему (например, сказочный замок), а затем придумывает по ней сказочную историю. Затем все вместе рассматривают рисунки, слушают истории и отмечают наиболее полные и оригинальные

    «*Логические концовки»*

Лимоны кислые, а сахар… (сладкий).

Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа… (вышел позже Саши).

Если правая рука справа, то левая… (слева).

*«СЛОЖИ УЗОР»*(по Б.Я. Никитину) – Картинка № 1.

    Фигура состоит из 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика разукрашены по-разному: передняя грань – белая, задняя грань – желтая, правая грань – синяя, левая грань – красная, верхняя грань – желто-синяя, нижняя грань – красно-белая.

*«СМЫСЛОВЫЕ РЯДЫ»*

Ведущий строит ряд и предлагает детям догадаться, каким будет четвертое слово. Например: дом – крыша, книга - … (обложка), карандаш – бумага, мел – … (доска),  то есть карандаш пишет по бумаге, а мел пишет по доске.

*«ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ КАРТИНКИ»*Картинка № 2

Рассказы в картинках разрезаются на отдельные карточки и перемешиваются. Дети должны разложить их в нужной последовательности, чтобы получился осмысленный рассказ.

*«ЛАБИРИНТЫ»*Картинка № 3

    Дети получают по несколько изображений лабиринтов, покрытых калькой (примеры лабиринтов можно найти во многих детских журналах, газетах, сборниках головоломок и т.п.). Карандашом дети проводят линию пути прохождения лабиринта. Им предлагается выразить в речи направление движения.