

## **Развивающие психологические игры для будущих первоклассников**

Комплекс развивающих заданий рекомендован ЦДиК №9 Центрального района г. Красноярска , (автор Уфимцева Л.П., доктор психологических наук, профессор; КК ИПК РО )

Направленность данного комплекса:

Помимо развивающего эффекта, оказываемого на будущих первоклассников, эти упражнения будут носить стимулирующий характер, настраивая ребенка на занятия в учебном процессе, повышая его познавательную активность.

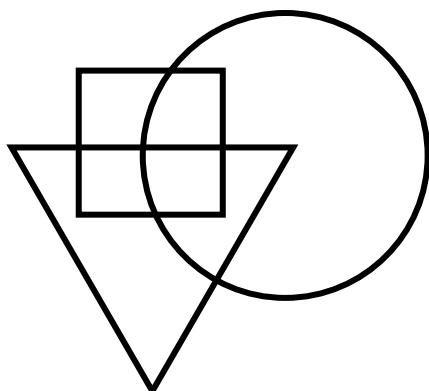
## Глава I. Развитие познавательной активности

### 1.1. Игры по развитию зрительного восприятия.

Для формирования активного и дифференцированного характера зрительного восприятия, его целостности и константности можно рекомендовать следующие игры и упражнения.

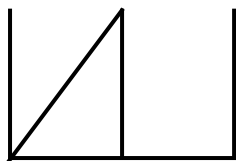
1. «Наложенные» изображения.

Предъявляются 3-5 контурных изображений (предметов, геометрических фигур, букв, цифр) наложенных друг на друга. Необходимо назвать все изображения.

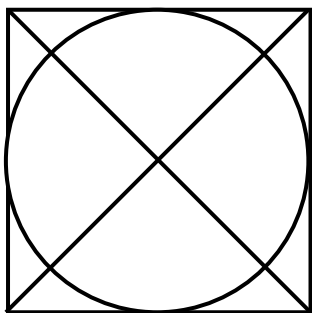


## 2. «Спрятанные» изображения.

Предъявляются фигуры, состоящие из элементов букв, геометрических фигур. Требуется найти все «спрятанные» изображения.



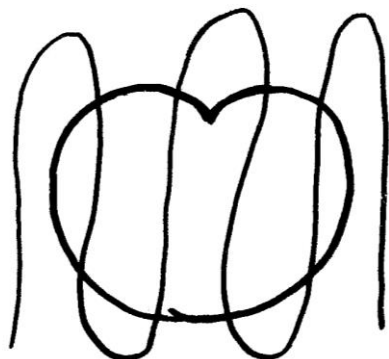
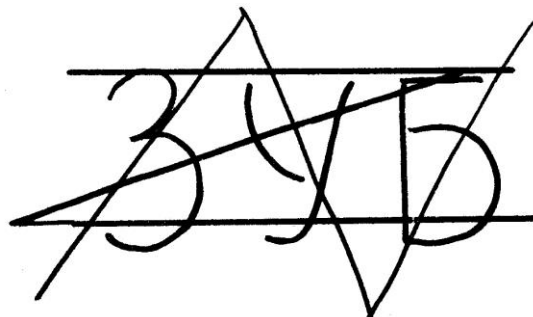
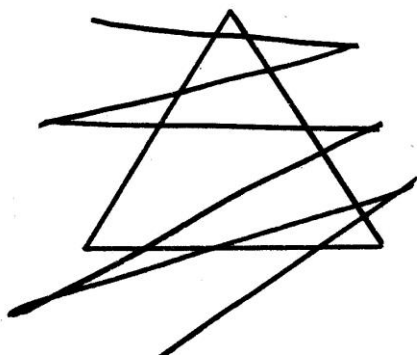
Ш, И, Е, Т, Л, С, П



круг, квадрат, 4 треугольника

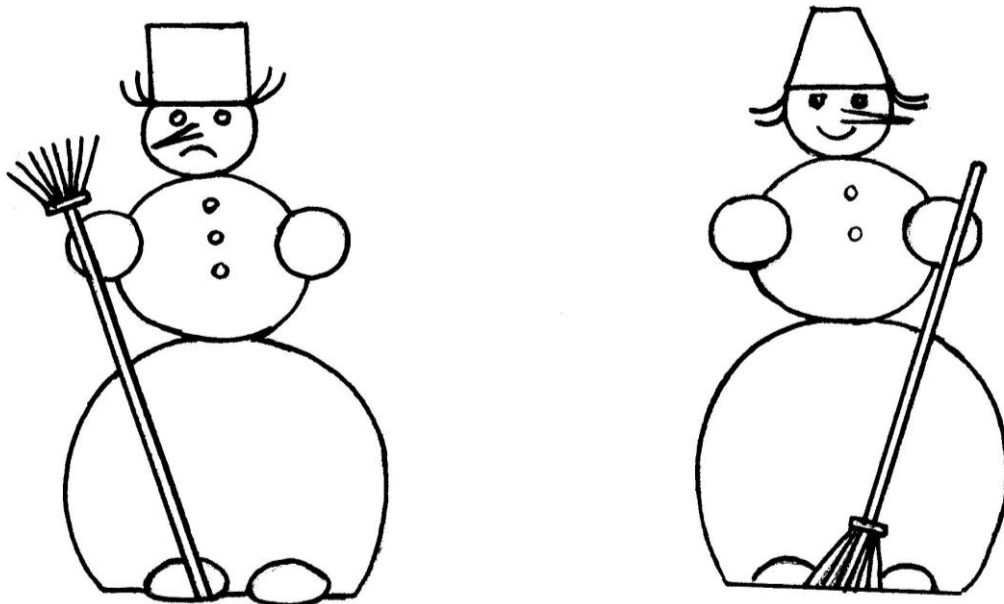
## 3. «Зашумленные» изображения.

Предъявляются контурные изображения предметов, геометрических фигур, букв, цифр, которые «зашумлены», т.е. перечеркнуты линиями различной конфигурации. Требуется их опознать.



## 4. «Парные» изображения.

Предъявляются два предметных изображения, внешне очень похожих друг на друга, но и имеющих до 5-7 мелких отличий. Требуется найти эти отличия.

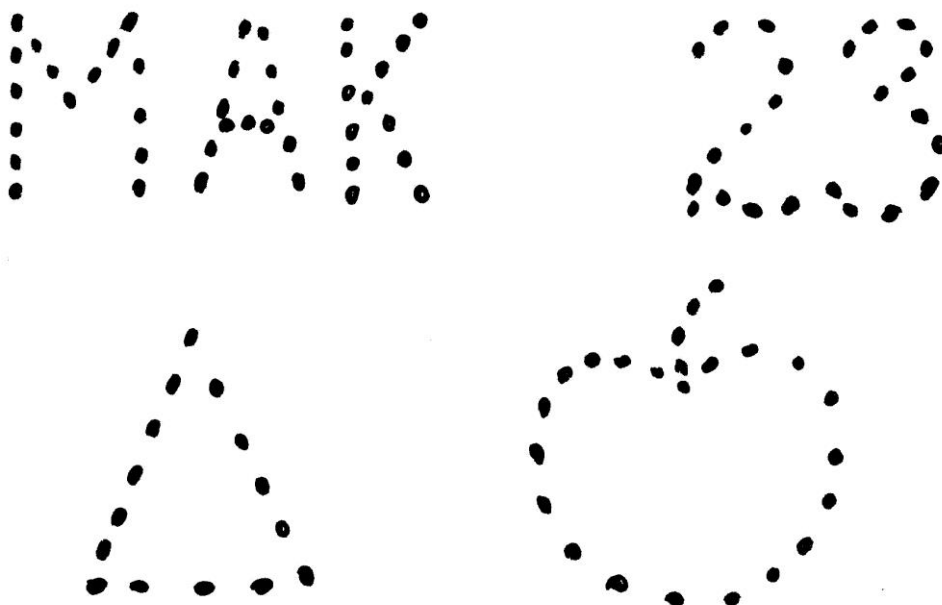


## 5. «Незаконченные» изображения.

Предъявляются изображения с недорисованными элементами, например, птица без клюва, рыба без хвоста, цветок без лепестков, платье без рукава и т.д. Нужно назвать недостающие детали (или дорисовать).

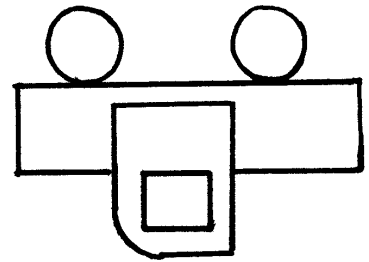
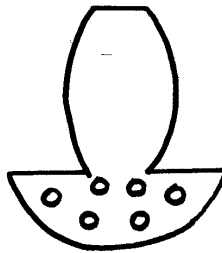
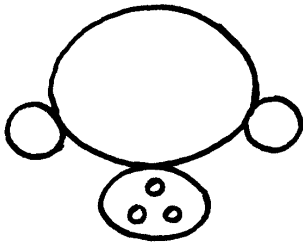
## 6. «Точечные» изображения.

Предъявляются изображения предметов, геометрических фигур, буквы, цифры, выполненные в виде точек. Необходимо назвать их.



## 7. «Перевернутые» изображения.

Предъявляются схематические изображения предметов, буквы, цифры, повернутые на 180°. Требуется их назвать.

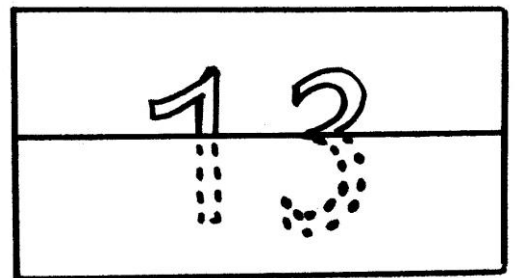
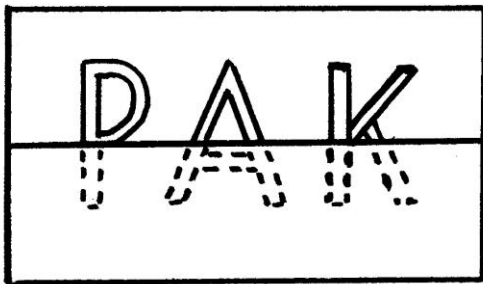


## 8. «Разрезанные» изображения.

Предъявляются части 2-3 изображений (например, овощей разного цвета или разной величины). Требуется собрать из этих частей снова целые изображения.

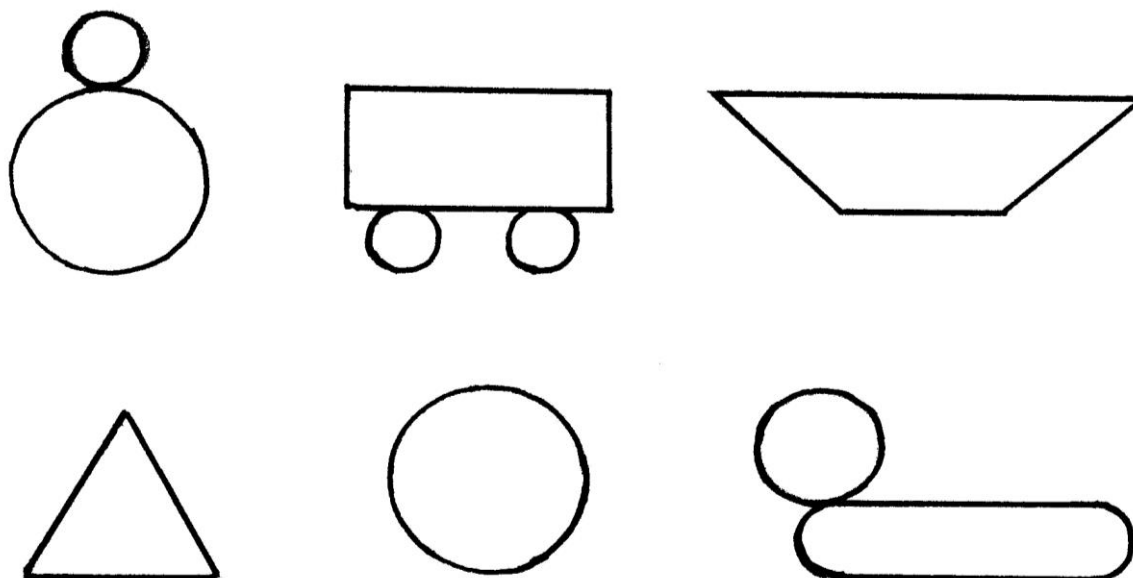
## 9. «Перекрытые» изображения.

Предъявляются карточки со словами, цифрами, схематическими изображениями предметов, верхняя или нижняя части которых скрыты за полоской бумаги. Учащимся предлагается угадать, какое изображение находится на карточке.



## 10. «Обобщенные» схематические изображения.

Предъявляются фигуры, представляющие собой схематическое изображение предметов. Предлагается отгадать, что это может быть.



### **1.2.Игры по развитию слухового восприятия.**

#### 1. Кто что слышит?

Ребенку предлагается закрыть глаза и прислушаться к звукам и шумам, доносящимся с улицы или коридора. Рассказать об их источнике.

#### 2. Что я делаю?

Ребенок с закрытыми глазами по характерным звукам, шумам и стукам определяют действия, производимые учителем или одноклассником (листают книгу, пишет мелом на доске, переливает воду, роняет на пол линейку и т.д.).

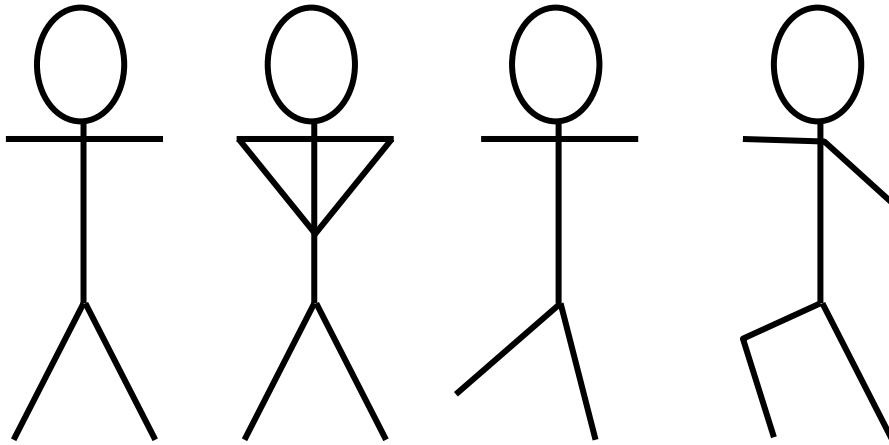
#### 3. Кто тебя позвал?

Ребенку с закрытыми глазами предлагается по голосу узнать того, кто назвал его имя.

### **1.3.Игры по ориентировке в пространстве.**

#### 1. Веселые человечки.

Ребенку предлагаются картинки со схематическими изображениями человечков. Фигурки отличаются друг от друга различным расположением рук и ног. Нужно повторить данные движения.



## 2. Куда пойдешь и что найдешь?

В комнате в разных местах прячут натуральные предметы или их изображения. Взрослый предлагает ребенку выполнить ряд действий по их поиску, например:

- Вперед пойдешь - машину найдешь,
- вправо пойдешь - самолет найдешь,
- влево пойдешь - корабль найдешь,
- назад пойдешь - паровоз найдешь.

Куда ты хочешь пойти, что ты хочешь найти?

## 3. Найди спрятанный предмет.

Какой-либо предмет прячут в разных местах. Ребенок по очереди со взрослым ищут его, руководствуясь инструкциями, например: «Сделай шаг вперед, сделай два шага вправо, еще шаг вперед» и т.д. до тех пор, пока предмет не будет найден.

### **1.4. Игры по развитию тактильно-двигательного восприятия**

#### 1. Чудесный мешочек.

В непрозрачный мешок кладут предметы разной формы, величины, фактуры (игрушки, геометрические фигуры и тела, пластмассовые буквы и цифры). Ребенку предлагают на ощупь, не заглядывая в мешок, найти нужный предмет или предметы (согласно теме урока).

## 2. Ходьба по контуру фигуры.

На полу мелом изображают геометрические фигуры, буквы, цифры. Ребенку предлагают пройти по контуру фигуры сначала с открытыми, а затем с закрытыми глазами.

Вариант игры – ребенок сам задумывает фигуру или букву и «проходит ее». Взрослый должен назвать полученное «изображение».

## 3. Ничего не вижу.

С закрытыми глазами выполнить какое-либо знакомое действие (убрать учебные принадлежности в портфель, убрать игрушки, вымыть посуду, подойти к окну и т.д.).

### **1.5. Игры по развитию межанализаторных взаимодействий**

1. Хлопнуть в ладоши, если услышишь нужный звук или слово.
2. Подпрыгнуть на месте столько раз, сколько покажут предметов.
3. Присесть столько раз, сколько хлопнут в ладоши.
4. Отсчитать на ощупь столько предметов, сколько услышишь ударов бубна.
5. Отсчитать на ощупь столько предметов, сколько раз прикоснутся к твоей руке.

### **1.6. Игры по развитию произвольной памяти**

Формирование произвольных процессов памяти у будущих школьников связано прежде всего с обучением принимать мнемическую задачу: уметь внимательно выслушать задание до конца; стремиться активно запомнить необходимую информацию; пытаться самостоятельно вспомнить информацию в процессе воспроизведения.

Ниже приведены упражнения, способствующие развитию произвольной памяти в игровой и учебной деятельности.

1. Ребенку демонстрируется картинка, на которой изображено 8-10 предметов. Время показа 10-20 сек. Необходимо запомнить как можно больше предметов. Затем картинка убирается, а ребенок называет предметы по памяти.
2. Ребенку предлагается по памяти подробно описать, что было изображено на иллюстрации, которая только что были рассмотрены.
3. В ряд выкладываются 6-8 карточек с изображениями предметов, геометрических фигур, написанными на них словами и т.д. Ребенку предлагается в течение 10-20 сек. внимательно посмотреть на карточки и запомнить их местоположение. Затем ребенок закрывает глаза, а взрослый меняет карточки местами или убирает одну из них. Нужно определить, что изменилось. Упражнение повторяется 2-3 раза.
4. На столе (на полу) раскладываются в разных местах изображения предметов, геометрические фигуры, цифры, буквы в количестве 6-8. Ребенку предлагается внимательно рассмотреть где что находится в течение 30 сек. Затем стол прикрывается платком. Необходимо вспомнить, какие изображения в каких местах



стола находились (в верхнем правом углу, посередине, в нижнем левом углу и т.д.). Упражнение повторяется 2-3 раза.

5. Ребенку в течение 10-20 сек. показываются 6-8 предметов, которые они должны хорошо запомнить. После этого ребенок закрывает глаза, а взрослый раскладывает эти предметы в разных местах комнаты, доступных взору. Нужно их отыскать.

6. Предложить ребенку 8-10 предметов, дать возможность тщательно их рассмотреть (в течение 30 секунд). Заранее дается предупреждение, что относительно этих предметов будут заданы разные вопросы (например: какого цвета карандаши, что сделано из стекла, что вышито на салфетке и т.д.). Ребенок должен ответить на произвольные вопросы, касающиеся рассмотренных ранее предметов.

7. Ребенку с закрытыми глазами предлагают называть определенные предметы, имеющиеся в комнате. Например, назвать предметы зеленого цвета; круглой формы; сделанные из дерева; самые большие; гладкие – шершавые и т.д.

8. Взрослый зачитывает 5-7 слов, не связанных по смыслу. Затем повторяет их, пропустив одно слово, два слова. Ребенку следует восстановить цепочку слов по памяти.

9. Взрослый называет одно-два не связанных по смыслу слова и отдает палочку-эстафету ребенку. Получивший ее должен назвать не только эти слова, но и добавить к ним еще одно. Палочка передается дальше.

10. Ребенок по команде взрослого воспроизводит по памяти ряд двигательных действий (подметают пол, стирают белье, копают землю и т.д.).

### **1.7. Игры по развитию логических приемов запоминания.**

Развитие логической памяти предполагает предварительную выработку обратимых мыслительных действий, направленных на обработку запоминаемого материала (его классификацию, установление смысловых связей и отношений между объектами, выделение главных мыслей в рассказе, его схематизация, составление плана и т.д.). Затем эти действия используются в качестве способов запоминания.

Ниже приводятся упражнения на группировку, смысловое соотнесение, схематизацию, составление плана, которые можно использовать в игровой и учебной деятельности.

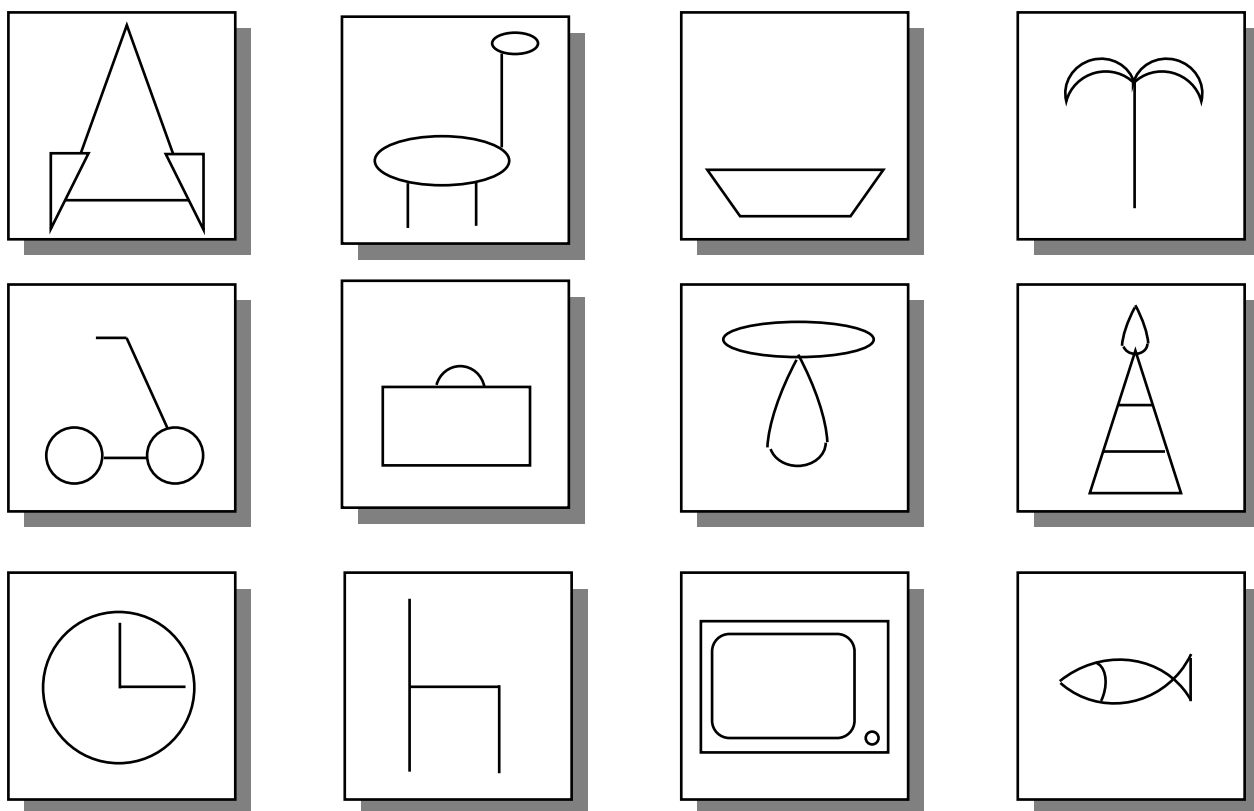
#### **1. Добавь к слову новое.**

Один называет какое-нибудь слово (например, название фрукта, овоща и т.д.). Второй повторяет его и добавляет еще одно. Игра повторяется до тех пор, пока не будут названы все слова данной группы.

#### **2. Картинка-схема.**

На столе в столбик раскладываются 10-12 картинок с изображениями знакомых ребенку предметов (ракета, жираф, тарелка, пальма, велосипед, сумка, гриб, пирамидка, часы, стул, телевизор, рыба). На столе у взрослого лежат карточки с соответствующими схематическими изображениями этих предме-

ТОВ.



Ребенок подходит к столу взрослого и кладет рядом с каждым рисунком его схематическое изображение. Вариант игры: загадывается предмет в комнате и ребенку необходимо зашифровать этот предмет в схему.

### 3. Картинка – картинка.

На столе в столбик разложены 8 картинок с предметными изображениями (трактор, солнце, карандаш, груша, дерево, якорь, цветок, портфель). На столе взрослого лежат другие картинки, имеющие с предыдущими смысловые связи (колесо, лампа, резинка, яблоко, лес, корабль, клумба, книга).

Ребенок подходит к столу взрослого и находит к каждой картинке ее смысловую пару. кладет рядом с каждым рисунком его схематическое изображение.

### 4. Картинка – слово.

На столе в столбик разложены 8 картинок с предметными изображениями (альбом, вилка, поезд, малина, книжный шкаф, лыжные палки, кленовый лист, кирпич). На столе у взрослого лежат карточки со словами, связанными по смыслу с картинками (карандаш, ложка, машина, вишня, книга, лыжи, дерево, дом).

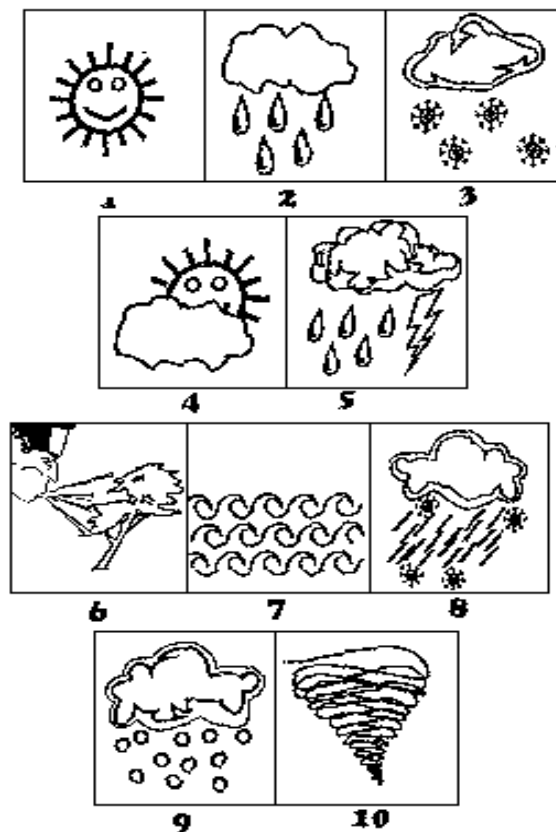
Ребенок подходит к столу взрослого и находит к каждой картинке подходящую карточку со словом и кладет ее рядом.

### 5. Словесные ассоциации.

Учащимся называется слово и предлагается подобрать к нему как можно больше ассоциаций. Например: верблюд – горб, гора, пустыня, песок и т.д.

### 6. Схема – слово.

На столе у взрослого лежат схематические изображения природных явлений, например погоды: солнечно (1), дождь (2), снег (3), пасмурно (4), дождь с грозой (5), ветер (6), шторм (7), дождь со снегом (8), град (9), ураган (10).



Первый вариант игры - взрослый сообщает «по радию», какая будет погода (ветреная, дождливая, пасмурная). Ребенок находит соответствующие карточки и вывешивает их на стенде «Информация для летчиков и моряков».

Второй вариант игры – ребенок рассказывает о погоде по схематическим изображениям, которые учитель поместил на стенде.

### 7. Картинка – рассказ.

Учитель зачитывает небольшой рассказ, по ходу которого на доску выставляются картинки с изображениями отдельных моментов сюжета. Затем предлагает ученикам пересказать текст, используя картинный план.

## 1.8. Игры по развитию логического мышления

К наиболее эффективным приемам при подготовке ребенка к обучению в школе следует отнести сравнение, обобщение, группировку материала. Взрослый использует их при формировании и закреплении, дифференцировании и

обобщении представлений и понятий.

Логические операции, осуществляемые на уровне представлений.

1. Характеристика предмета по заданным признакам.

Ребенку предлагается дать словесное описание предмета, руководствуясь следующей схемой:

Например: лук (желтый, круглый, маленький, с хвостиком из корней, горьковатый; когда его режешь, то можешь заплакать; овощ).

2. Узнавание предметов по описанию.

а) Ребенку предлагается определить предмет, спрятанный за ширмой, задавая взрослому вопросы относительно его свойств и качеств по следующему образцу:



б) Ребенку предлагается определять предметы и явления по их словесно-образному описанию в виде загадок. Например: два кольца, два конца, а посередине – гвоздик (ножницы).

3. Сравнение предметов.

а) Ребенку предлагается сравнивать предметы, противопоставляя их один другому по ряду признаков. Например:

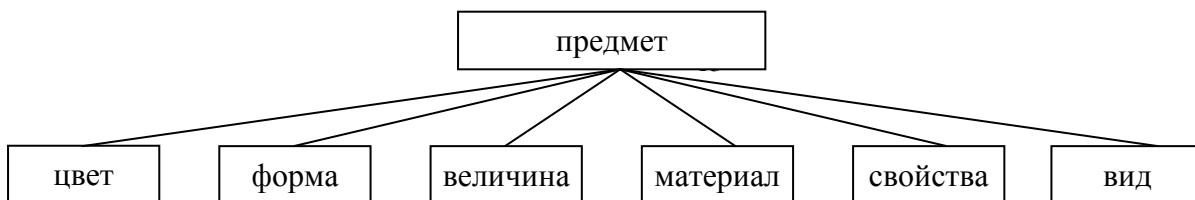
Грач – черный, а воробей - ...

У грача клюв длинный, а у воробья - ...

Грач – крупная птица, а воробей - ...

Грач – перелетная птица, а воробей - ...

б) Ребенку попарно сравнивают предметы, находя признаки сходства и



различия. Например: роза-тюльпан; заяц-волк; платье-кроссовки; холодильник-пылесос; тетрадь-книга; человек-обезьяна.

#### 4. Группировка предметов по их основным свойствам.

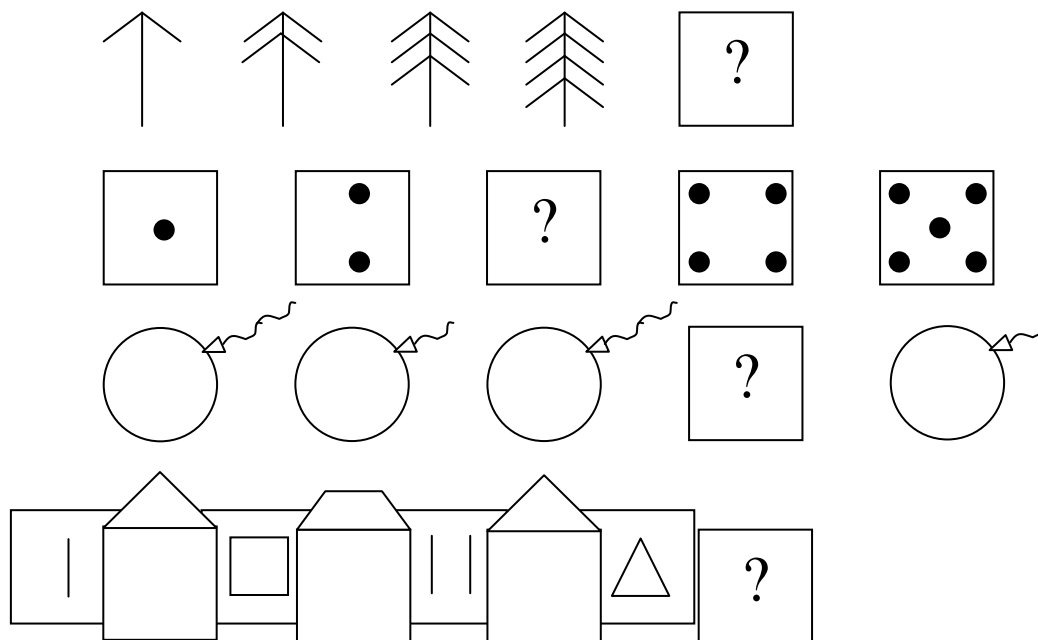
Ребенку предлагаются карточки с изображениями четырех предметов, три из которых принадлежат к одной группе, четвертый – лишний. Нужно его найти и объяснить свой выбор, выделив общий признак (видовой, родовой). Например: животные (растение), дикие животные (домашнее животное).

#### 5. Классификация предметов по заданному признаку (видовому, родовому).

Может проводиться ребенку на любом предметном материале. Например: классификация одежды (зимняя, летняя); одежды и мебели и т.д.

#### 6. Сериация объектов.

1-й вариант. Ребенку предлагается находить закономерность расположения объектов, упорядоченных по одному признаку и размещенных в одном ряду. Для этого используются задания, в которых к уже упорядоченным по конкретному признаку объектам необходимо добавить еще один, такой, который не нарушил бы закономерности их расположения. Такими признаками могут быть изменение количества элементов объекта, изменение его формы, цвета и т.д. Например:



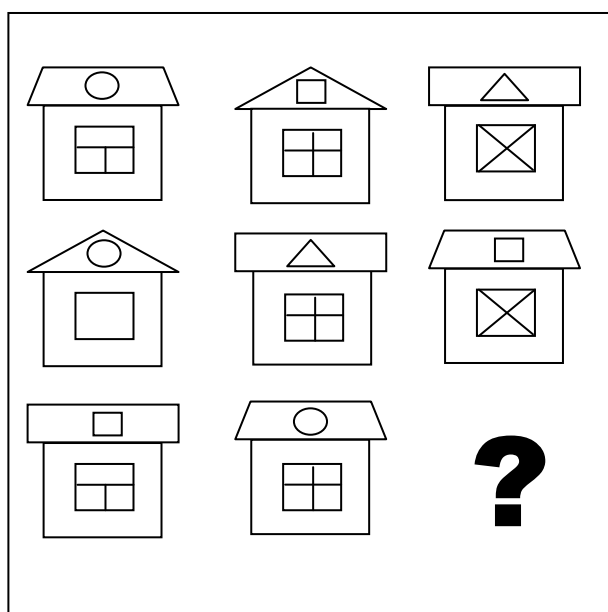
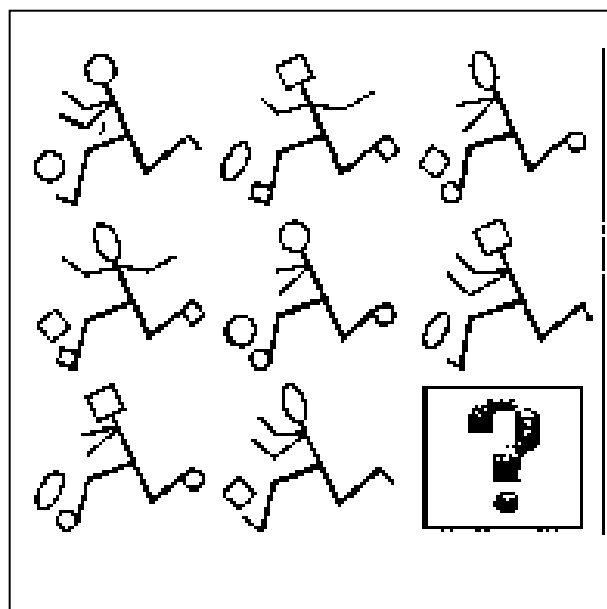
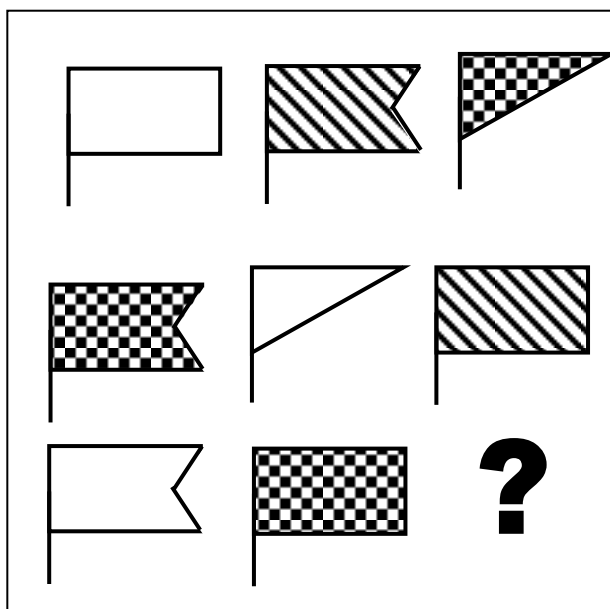
2-й вариант. Предлагается упорядочить объекты ряда, расположенные случайным образом. В одном случае ребенку можно предложить самостоятельно найти признак (представленный наглядно), по которому нужно упорядочивать объекты. Например:

1                      4                      2                      3

В другом случае варьируемый признак задается вербально и отражает степень выраженности каких-либо свойств и качеств объектов. Например, упорядочить ряд объектов по признаку:

- что тяжелее? (арбуз, воздушный шар, десятикилограммовая гиря, мяч, березовое полено);
- кто сильнее? (лиса, мышь, заяц, волк, тигр);
- что выше летает? (бабочка, ракета, вертолет, орел, самолет);
- что теплее? (купальник, шуба, плащ, шерстяное платье, шелковое платье).

3-й вариант. Предлагается найти закономерность расположения объектов, упорядоченных на основе нескольких признаков и размещенных в матрице. Например:



Логические операции, осуществляемые на уровне конкретных понятий.

1) Сформированность понятий.

Ребенку предлагают назвать одним словом ряды конкретных понятий. Например: столы, стулья, диваны (мебель); рубашки, брюки, платье (одежда); березы, липы, ели (деревья) и т.д.

2) Конкретизация понятий.

Ребенку предлагается назвать объекты, входящие в понятие более широкого объема. Например: назови, какие (какая) бывают 1) обувь (зимняя, летняя, осенняя), деревья (хвойные, лиственные), птицы (перелетные, зимующие) и т.д.

3) Определение конкретных понятий.

1-й вариант. Ребенку предлагается дать определение знакомых конкретных понятий, ориентируясь на существенные признаки. Например:

1. стакан – это ... (посуда для питья, изготовленная из стекла).
2. Утюг – это ... (бытовой прибор, предназначенный для глажения).
3. Яблоня – это ... (дерево, на котором растут яблоки).

2-й вариант. Ребенку предлагаются не сами понятия, а их определение. По этому определению нужно назвать понятие. Например:

1. Человек, который лечит животных, - это ... (ветеринар).
2. Прибор для измерения времени, - это ... (часы).
3. Дерево, на котором растут желуди, - это ... (дуб).

4) Сравнение понятий.

Ребенку предлагается сравнивать между собой конкретные понятия. Например: утро-вечер, растения-животные, река-озеро, дождь-снег и т.д.

5) Исключение понятий.

Ребенку предъявляют пять слов, четыре из которых объединяются общим родовым понятием, а пятое не относится к нему. Необходимо найти это «лишнее» слово. Например:

береза, сосна, дуб, сирень, ель  
гнездо, кора, курятник, изба, берлога  
молоко, сыр, сметана, сало, простокваша  
секунда, час, год, вечер, неделя

6) Выявление общих понятий.

Ребенку предлагается подобрать слова, имеющие общие родовые признаки (логические связи) с определенным обобщающим словом. Например:

сад (растения, садовник, собака, забор, земля)  
река (берег, рыба, рыболов, тина, вода)  
война (аэроплан, пушки, сражения, ружья, солдаты)  
землетрясение (пожар, смерть, колебание почвы, шум, наводнение)

7) Смысловое соотнесение понятий.

1-й вариант. Ребенку предлагаются 3 слова, первые два находятся в определенной связи (часть – целое, род – вид, причина – следствие, противоположность, функциональные отношения).

Между третьим и одним из предложенных пяти слов существуют такие

же отношения. Нужно назвать это четвертое слово. Например:

школа : обучение = больница : ?

доктор, ученик, лечение, учреждение, больной

огурец : овощ = гвоздика : ?

сорняк, роса, садик, цветок, земля

светло : темно = притяжение : ?

металл, магнит, отталкивание, движение, взаимодействие

волк : пасть = птица : ?

воздух, клюв, соловей, яйцо, пение

слагаемое : сумма = множитель : ?

разность, делитель, произведение, умножение, деление

2-й вариант. Ребенку предлагается завершить неоконченные утверждения. Чтобы выполнить это задание, необходимо определить, что лежит в основе смысловой связи между предметами первой пары, а затем подобрать к первому предмету второй пары предмет по аналогии. Например:

дом – кирпич, стакан - ... (стекло)

коньки – лед, лыжи - ... (снег)

орел – птица, щука - ... (рыба)

овца – домашнее животное, волк - ... (дикое)

игла – ткань, фломастер - ... (бумага)

8) Смысловая сериация.

1-й вариант. Материалом служат задачи, в которых заданы определенные отношения между объектами по одному признаку. В конце каждой задачи задается один или два вопроса, на которые ребенок должен ответить. Например:

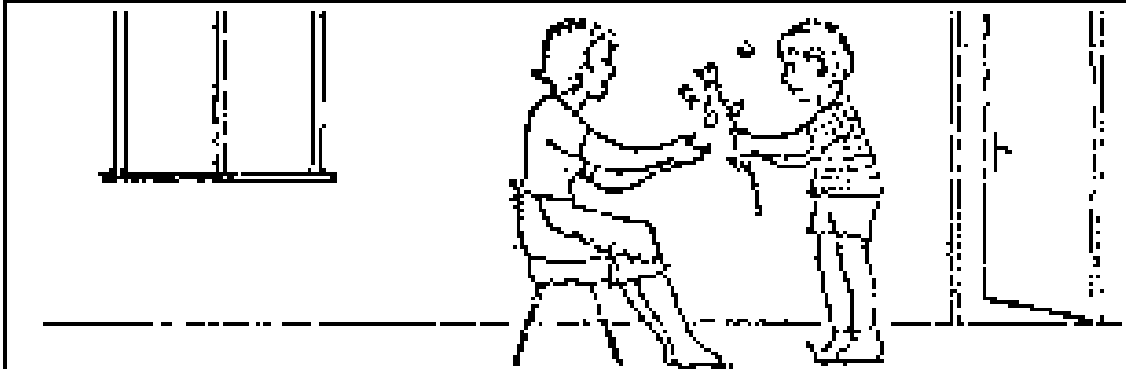
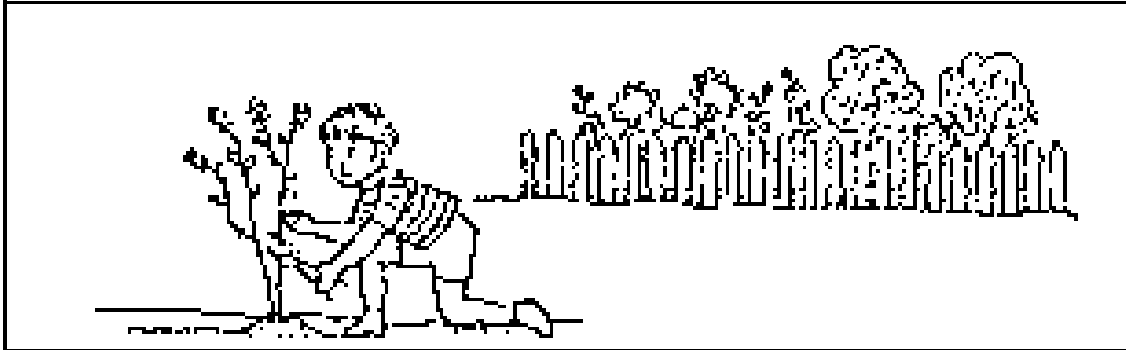
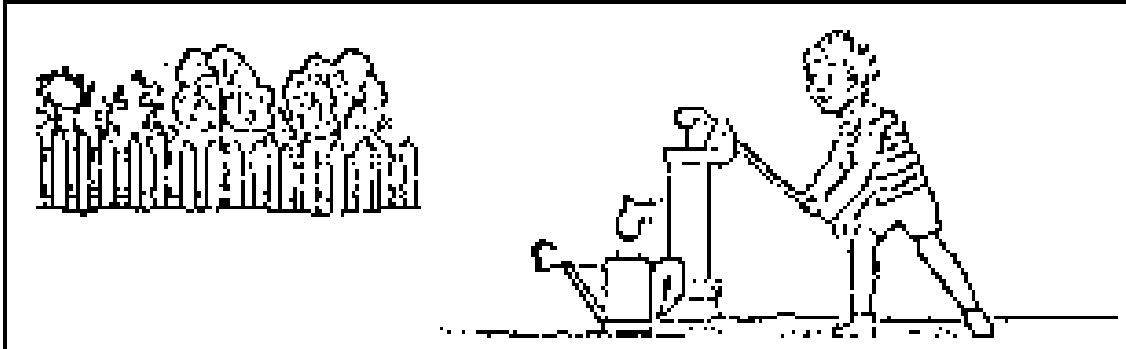
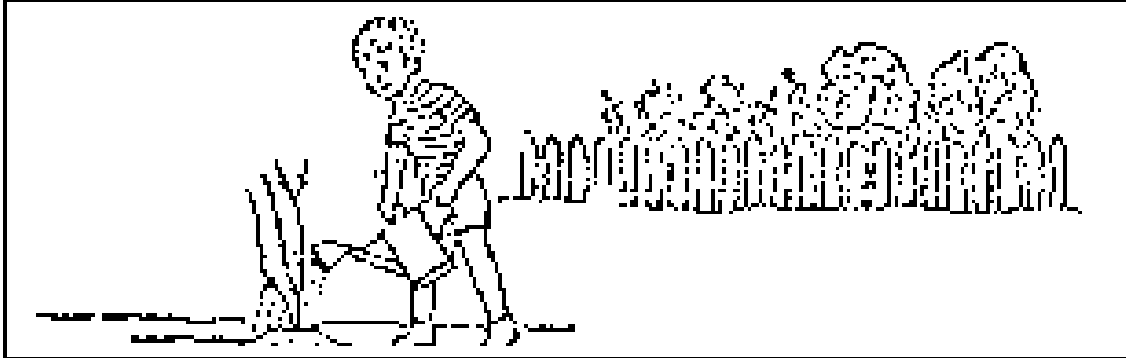
Дружили три девочки – Катя, Таня, Маша. Катя училась лучше Тани, Таня училась лучше Маши. Кто из них учился лучше всех? Кто учился хуже всех?

Алеша, Слава, Валера катаются на велосипедах. Алеша ездит быстрее Славы, Слава ездит быстрее Валеры. Кто ездит медленнее всех? Кто ездит средне?

Вадик, Миша, Юра собирают значки. У Вадика значков меньше, чем у Миши, а у Миши меньше, чем у Юры. У кого значков меньше всех? У кого значков больше всех?

2-й вариант. Материалом служат серии последовательных картинок с явным смыслом сюжета (в количестве 3-5 штук). Ребенку предлагается их упорядочить в соответствии с логикой изображенных на них сюжетов и составить связный рассказ.





### 1.9. Игры по развитию способности действовать в уме



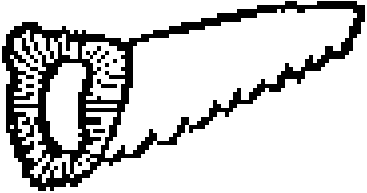
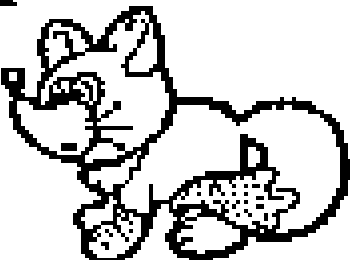


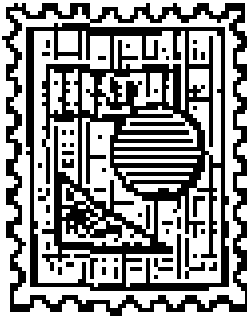

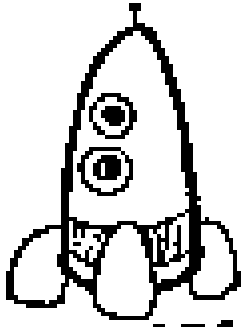
#### 1. Ребусы.

Прежде, чем предложить ребенку ребусы для самостоятельного решения, необходимо ознакомить их с основными правилами. Задача состоит в том, чтобы разгадать зашифрованное слово. Шифруется оно с помощью букв, цифр и картинок. Буквы используются сами по себе, с ними ничего делать не надо. Если в ребусе стоит цифра или картинка, значит нужно использовать слово, обозначающее данную цифру или предмет, изображенный на данной картинке. Это слово следует соединить с имеющимися буквами (в том же порядке, как они изображены в ребусе), после чего должно получиться зашифрованное слово. Наконец, последнее правило: если возле картинке или цифры стоит апостроф, значит в слове-названии, которое к ней относится, должна быть отброшена одна буква; если апостроф стоит перед цифрой или картинкой, то отбрасывается первая буква, а если после этой цифры или картинки, то последняя.



## 2. Анаграмма.

Ребенку предлагается картинка и расположенные возле нее цифры. Например:

<p><b>А</b></p>  <p><b>321</b></p>	<p><b>Б</b></p>  <p><b>321</b></p>	<p><b>В</b></p>  <p><b>3214</b></p>
<p><b>Г</b></p>  <p><b>3214</b></p>	<p><b>Д</b></p>  <p><b>3214</b></p>	<p><b>Е</b></p>  <p><b>45321</b></p>
<p><b>Ж</b></p>  <p><b>32145</b></p>	<p><b>З</b></p>  <p><b>32145</b></p>	<p><b>И</b></p>  <p><b>321456</b></p>

Цель игры состоит в том, чтобы мысленно переставить буквы слова, обозначающего изображенный на картинке предмет, в том порядке, в каком стоят цифры. Если это сделать правильно, то получится слово, которое и нужно назвать (кот – ток, нос – сон, пила – липа, лиса – сила, лось – соль, сосна – насос, марка – рамка, палка – лапка, ракета – карета).

4. Зашифрованные слова.

Ребенку предъявляют ряд последовательно расположенных картинок с изображениями предметов. Требуется из названия каждой картинки выделить первый звук, затем их соединить и произнести зашифрованное слово. Например: мак, арбуз, рыба, телефон (март).

2-й вариант. В качестве шифра используются не картинки, а цифры и геометрические фигуры. Например:

- цифровой шифр (Оля, бал, горе, село, брат, Толя, Боря, сало, берег, балет);

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>Т</b>	<b>Я</b>	<b>А</b>	<b>О</b>	<b>Б</b>	<b>Е</b>	<b>С</b>	<b>Л</b>	<b>Р</b>	<b>Г</b>

**371**

**0371**

**427**

**4381**

**9385**

**6273**

**6573**

**45859**

**4820**

**42750**

- фигурный шифр (сад, рак, сон, небо, гора, гриб, рука, день, вода, роса).

✕	□	△	○	◇	▽	◐	▽	□	☆	+	∞	*	#	☾	○
<b>В</b>	<b>Ю</b>	<b>Б</b>	<b>И</b>	<b>Н</b>	<b>С</b>	<b>Ь</b>	<b>Ж</b>	<b>Г</b>	<b>О</b>	<b>К</b>	<b>Р</b>	<b>А</b>	<b>Д</b>	<b>Е</b>	<b>У</b>

▽ \* ∞

□ ∞ ○ △

∞ \* +

∞ ☾ + \*

△ ☆ ◇

∞ # ◇ ◐

◇ # △ ☆

✕ ☆ ∞ \*

□ ☆ ∞ \*

∞ ☆ △ \*



2-й вариант. Взрослый говорит, что он сейчас будет что-то рассказывать (например, о каком-либо времени года), а ребенок должен внимательно слушать и замечать все верное и неверное в этом рассказе, а потом сказать, бывает так или не бывает, и доказать это. Например: «Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься».

3-й вариант. Взрослый называет два предложения, противоречащие друг другу по смыслу. Ребенок должен ответить, бывает так или нет, и объяснить, почему. Например:

- Мальчик поехал в лес на лыжах. Там он стал собирать землянику.
- Я была в лесу. Там я видела в норе петуха.

#### 2. Зачем и почему?

Взрослый задает вопросы, а ребенок должен на них логично ответить. Вопросы должны быть трех типов.

1) На предположение, угадывание, додумывание:

- как ты думаешь, для чего нам нужны книги?
- ... для чего нам нужны ножницы?
- ... для чего люди приходят в магазин?
- ... для чего дети учатся в школе?

2) На выяснение причины или смысла происходящих событий:

- почему снег тает весной?
- почему вода зимой замерзает?
- что требуется для жизни собаке, лошади, птичке, рыбке?

3) На принятие решения и планирование действий:

- Мы хотим навести порядок в классе. Перечислите, что нужно для этого сделать
- Мы хотим подготовиться к празднованию Нового года. Перечислите, что мы должны для этого сделать.

#### 3. Причина – следствие.

Взрослый рассказывает о каком-либо событии одним предложением. Например: «Дети бросили в лесу зажженную спичку». Ребенок должен придумать и описать возможные последствия этого события.

Можно использовать и другой вариант игры – взрослый задает ситуацию, которая якобы уже произошла и является следствием какой-то причины, а ребенок должен назвать как можно больше вариантов таких причин.

#### 4. Рассказ по алгоритму.

Взрослый предлагает ученикам последовательность описания событий (кто → что → где → чем → зачем → как → когда) и демонстрирует, как с его помощью можно придумать рассказ. После этого ребенку предоставляется возможность придумать и рассказать свою историю.

#### 5. Пословицы.

Взрослый предлагает простые пословицы. Ребенок должен дать свое объяснение смысла пословиц.

1. Дело мастера боится.

2. Без труда и в саду нет плода.
  3. Заработанный хлеб сладок.
  4. Без работы пряников не купить.
  5. Глаза боятся – руки делают.
6. Логические задачи.
- а) Три девочки – Таня, Ира, Оля – пошли в магазин. По дороге они нашли 5 копеек. Сколько бы денег нашла Таня, если бы она одна пошла в магазин? (Ответ: 5 копеек).
  - б) Чтобы сварить 1 кг мяса, требуется 1 час. За сколько часов сварятся 2 кг мяса? (Ответ: за 1 час).
  - в) Лена на дорогу в школу тратит 10 минут. Сколько времени она потратит, если пойдет вдвоем с братом? (Ответ: 10 минут).
  - г) Индюк стоит на одной ноге и весит 4 кг. Сколько будет весить этот индюк, если он встанет на две ноги? (Ответ: 4 кг.)
  - д) Что тяжелее: килограмм ваты или полкилограмма гвоздей? (Ответ: килограмм ваты тяжелее.)

#### **Список литературы, использованной в I главе:**

1. Барташников А.А., Барташникова И.А. Учись мыслить (игры и тесты для детей 7-10 лет). – Харьков: Фолио, 1998.
2. Барташникова И.А., Барташников А.А. Учись играя (игры и тесты для детей 5-7 лет). Харьков: Фолио, 1997.
3. Башаева Т.В. Развитие восприятия у детей: форма, цвет, звук. – Ярославль, 1998.
4. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – М., : Просвещение, 1990
5. Тихомирова Л.Ф. Развитие познавательных способностей у детей. – Ярославль, 1997.