

## **Картотека**

# **Речевые игры на развитие мышления.**

Речевые игры развивают мышление, гибкость ума, внимание, память, воображение, языковое чутье, знакомят со свойствами предметов, окружающим миром. Кроме того, играя, взрослый и ребенок учатся общению и устанавливают доверительные отношения

Вот несколько примеров словесных игр.

### **1.Что будет, если...**

Это игра построена на вопросах и ответах. «Что будет, если в ванну с водой упадет бумага, камень, жук?». «Что будет, если летом пойдет снег?»

Вопросы могут быть как житейские, так и «фантазийные», например: «Что будет, если ты окажешься в шоколадной стране?»

### **2.Уменьшаем и увеличиваем**

Займитесь с ребенком превращениями.

Скажите: «Я буду называть кого-нибудь или что-нибудь, а ты сделай его маленьким». Например, гриб – грибок, стул – стульчик, лист – листочек.

Следите за тем, чтобы ребенок вместо правильного ответа не называл детенышей животных: не заяц – зайчонок, а заяц – зайчик; не корова – теленок, а корова – коровка.

Тоже самое можно делать и в обратном направлении. Взрослый называет «уменьшенное» слово, а ребенок дает его обратный вариант.

Такие же игры можно проводить с «увеличивающими» суффиксами: кот – котище, тигр – тигрище.

### **3.Назови одним словом**

Взрослый что – то описывает, а ребенок называет это, одним словом. Например, утренняя еда – завтрак, большая посуда для приготовления компота – кастрюля, дерево, которое наряжают на Новый год – ёлка.

#### 4.Разные вопросы.

Эта игра направлена на усвоение грамматических основ русского языка.

Для игры вам понадобиться мяч или мягкая игрушка. Перекидывайте мяч, сопровождая свое действие вопросом:

Где растут листья? (На ветке) .

Где растут ветки? (На дереве)

Где растут деревья? (В лесу) .

5.Противоположности" – взрослый называет слово, ребенок отвечает словом, противоположным по смыслу (день-ночь, кислый-сладкий и т.п.).6."Каким бывает?" - по очереди подбираем определения к слову, кто больше не сможет придумать - проиграл (Напр., кошка бывает пушистая, голодная, белая, спящая и т.п.).7."Что бывает?" - игра, обратная предыдущей. Называем, что может иметь данное определение (напр., пушистым может быть снег, одеяло, волосы, кошка и т.п.)8."Что можно сделать?" - по очереди называем предметы (из бумаги - тетрадь, книжку, самолетик и т.п.). Кто больше не может ничего назвать - проиграл.9."Вот предмет, а из чего люди сделали его?" - обратная к предыдущей игра. Взрослый называет вещь, а ребенок говорит, из чего она сделана (стол - из дерева, дом - из камня и т.п.).10."Что внутри?" - я называю предмет, а ребенок говорит, что в нем может быть (напр., яйцо-цыпленок, кошелек - деньги, самолет - пассажиры и т.п.).

#### 11. «Бывает-не бывает».

Предложите ребенку подтвердить правильность высказывания словами «бывает» или «не бывает». Летом падает снег. Человек выше собаки. Воробей - это не птица. Кошка умеет летать.

В такие веселые игры можно играть и на прогулке, и по дороге домой из детского сада, и в транспорте. Они развивают слуховое внимание, которое необходимо каждому ребенку для успешного обучения.

#### **Комплекс игр и упражнений направленных на развитие мышления и речи у детей дошкольного возраста**

**«Где мы побывали, что мы повидали?»** (народная игра).

*Цель игры.* Развитие мышления и речи.

*Процедура игры.* Игру желательно проводить на свежем воздухе или в просторной комнате.

Группа детей делится пополам: «дедушка и внучата» — те, кто будет

отгадывать загадки, а вторая группа их будет загадывать. Между группами по земле или полу проводится черта, за которую нельзя выбегать дедушке и внучатам, когда они будут ловить убегающих детей. «Дедушка и внучата» отворачиваются, а учитель с другой группой детей тихо договариваются, какую «загадку» будут загадывать. Договорившись, они подают знак «дедушке и внучатам».

Происходит такой диалог:

- Здравствуйте, дедушка седой с длинной-длинной бородой!
- Здравствуйте, внучата!
- Здравствуйте, ребята! — отвечает «дедушка с внучатами».
- Где вы побывали? Что вы повидали?
- Побывали мы в лесу, там увидели лису. Что мы делали — не скажем, но зато мы вам покажем!

Свою «загадку» дети показывают в движениях. Например, они «собирают в лесу грибы и ягоды». Дети наклоняются, аукаются и т. д. В случае, если «дедушка и внучата» правильно отгадали «загадку», вторая группа детей уточняет и дополняет ответ. Если предлагается ошибочное решение, дети убегают, а «дедушка и внучата» стараются их поймать. Но нельзя перебегать за черту, которая была проведена в начале игры.

После показа 1—2 загадок выбираются новые «дедушка с внучатами».

### **«Ну-ка, отгадай!»**

*Цель игры.* Развитие мышления и речи.

*Процедура игры.* Группа детей делится на две подгруппы. Первая подгруппа тайно от второй задумывает какой-либо предмет. Вторая подгруппа должна отгадать предмет, задавая вопросы. На эти вопросы первая подгруппа имеет право отвечать только «да» или «нет».

Дети из первой подгруппы встают по прямой линии друг за другом.

Напротив них встают дети из второй подгруппы. Сначала задает вопрос ребенок из второй подгруппы: «Оно живое?» Первый ребенок из первой подгруппы отвечает: «Да». Затем задает вопрос второй ребенок из второй под. группы: «Я его видел?» Второй ребенок из первой подгруппы отвечает: «Да» и т. д.

После угадывания предмета подгруппы меняются ролями.

*Примечания:*

1. Предлагайте детям вопросы, отражающие операции синтеза и классификации: «Оно живое (или мертвое)?»; «Оно находится в доме?»; «Оно находится на улице?»; «Это животное?»; «Это — человек?» и т. п.
2. Если в течение 8—10 минут предмет не угадан, целесообразно его назвать, чтобы ребята не заскучали.
3. Ребятам из первой подгруппы рекомендуется загадывать известные всем предметы.

## **«Картинки-загадки»**

*Цель игры.* Развитие мышления и речи.

*Процедура игры.* Из группы детей выбирается один водящий, остальные садятся на стулья, они должны отгадывать. Учитель имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото).

Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети предлагают свои версии.

Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

## **«Парные картинки»**

*Цель игры.* Развитие мыслительных операций анализа и синтеза (сопоставления) .

*Процедура игры.* Используются картинки из двух наборов детского лото. Группа детей делится пополам. Каждый ребенок получает по четыре картинки. Дети из первой группы по очереди описывают предмет, нарисованный на одной из имеющихся у них картинок, не показывая их. Тот ребенок, у которого, по его мнению, есть эта картинка, показывает ее. Если ответ правильный, обе картинки откладывают в сторону (в общую коробку, например). Если ответ неправильный, первый ребенок повторяет свое описание, сделав его более подробным и детализированным.

После того как все дети из первой группы описали по одной картинке, роли меняются. Теперь дети из второй группы также по очереди описывают свои картинки, а дети из первой группы отгадывают их.

В целом происходят 4 смены ролей, соответственно четырем карточкам, имеющимся у каждого ребенка.

## **«Определи игрушку»**

*Цель игры.* Развитие смысловой памяти и мышления.

*Процедура игры.* Каждый ребенок приносит какую-либо игрушку. Из группы выбирается один водящий. На 3—5 минут он выходит за дверь. В его отсутствие учитель с ребятами придумывает какую-либо историю, в которой главным персонажем выступает одна из принесенных игрушек.

Все игрушки, в том числе и выбранный игровой персонаж, расставлены на столах или стульях. Приглашается водящий ребенок. Ребята из группы поочередно рассказывают ему придуманную историю, не называя главного персонажа, а замещая его название местоимением «он» или «она». История рассказывается в течение 3—5 минут. Водящий должен показать игрушку, являющуюся главным персонажем рассказанной истории.

Если угадывание произошло правильно, выбирается другой водящий, и игра повторяется. Если ответ неправильный, ребята дополняют рассказанную историю так, чтобы помочь водящему новыми деталями, не называя при этом задуманную игрушку.

### **«Угадай игрушку»**

*Цель игры.* Развитие восприятия, наблюдательности и мышления.

*Процедура игры.* Выбирается один водящий, который выходит на 2—3 минуты из комнаты. В его отсутствие из детей выбирается тот, кто будет загадывать «загадку». Этот ребенок должен жестами и мимикой показать, какую игрушку он задумал. Например, задумана игрушка «зайка». Ребенок прыгает, «грызет морковку» и т. д. Водящий должен отгадать игрушку, выбрать ее, взять в руки и громко назвать. Остальные дети хором говорят «Правильно!» или «Неправильно!».

Если ответ правильный, выбирается другой водящий и другой ребенок, который будет загадывать «загадку». Если ответ неправильный, показать «загадку» предлагается другому ребенку, и так до тех пор, пока не будет получен правильный ответ.

### **«Лишняя игрушка»**

*Цель игры.* Развитие смысловых операций анализа, синтеза и классификации.

*Процедура игры.* Дети приносят с собой игрушки из дома. Группа ребят делится на две подгруппы. Первая подгруппа на 2—3 минуты выходит из комнаты. Вторая подгруппа отбирает 3 игрушки из тех, что принесены. При этом две игрушки должны быть «из одного класса», а третья — из другого. Например, с куклой и зайчиком кладут мячик.

Входит первая группа и, посовещавшись, берет «лишнюю игрушку» — ту, которая, по их мнению, «не подходит». Так, в данном примере «лишняя игрушка» — это мячик (кукла и зайка — живые, а мячик — нет).

Если ребята легко справляются с тремя игрушками, их число можно увеличить до 4—5, но не более 7-ми. Игрушки можно заменить картинками из детского лото (тогда игра будет называться «Лишняя картинка»).

### **«Перечисли предметы»**

*Цель игры.* Развитие восприятия, наблюдательности и смысловой памяти.

*Процедура игры.* Из группы детей выбирается один водящий. Он выходит из комнаты на 2 минуты. В это время на стол в комнате кладутся 7 предметов и задумывается ситуация. Например, дети задумывают ситуацию «Я иду гулять», тогда на столе должны лежать 7 предметов из одежды.

Приглашается водящий, ему рассказывается ситуация и разрешается в течение 1—2 минут осмотреть стол. Затем он поворачивается к столу спиной, а лицом к группе детей и начинает перечислять вещи на столе. После каждого правильного ответа группа говорит «Правильно!», после неправильного — «Неправильно!». Если водящий перечислил не все предметы, группа говорит, какие предметы он забыл.

### **«Сочини предложение»**

*Цель игры.* Развитие мышления и фантазии.

*Процедура игры.* Учитель предлагает группе 2 карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Группа садится полукругом, и по очереди каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит названия двух задуманных предметов. Затем показываются два других предмета, и снова по кругу дети придумывают новые предложения.

*Примечания:*

1. Стимулируйте у детей стремление к составлению нестандартных, оригинальных предложений.
2. Если дети легко справляются с придумыванием предложений по двум заданным словам, в следующий раз предложите им три слова для составления предложений.

### **«Противоположность»**

*Цели игры.* Развитие мышления и речи.

*Процедура игры.* Ведущий показывает группе детей одну картинку. Задача состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет. Например, ведущий показывает предмет «чашка». Дети могут назвать следующие предметы: «доска» (чашка выпуклая, а доска прямая), «солнце» (чашку делает человек, а солнце — это часть естественной природы), «вода» (вода — это \* наполнитель, а чашка — это форма) и т. д.

Каждый ребенок по очереди предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.

### **«Определения»**

*Цель игры.* Развитие мыслительных ассоциативных связей.

*Процедура игры.* Ведущий показывает одну карточку, на которой нарисован предмет, затем другую. Задача игры состоит в том, чтобы придумать слово, находящееся между двух задуманных предметов и служащее как бы «переходным мостиком» между ними. Каждый участник отвечает по очереди. Ответ должен быть обязательно обоснован.

Например, даются два слова: «гусь» и «дерево». «Переходными мостиками» могут быть следующие слова: «лететь» (гусь взлетел на дерево), «вырезать» (из дерева вырезали гуся), «спрятаться» (гусь спрятался за дерево) и т. п.

### **«Придумай загадку»**

*Цель игры.* Развитие речи и мышления.

*Процедура игры.*

Из группы детей выбирается водящий. В его задачу входит придумать загадку. Группа должна эту загадку отгадать. Далее другой ребенок придумывает загадку и т. д.

Дети 6-ти лет любят придумывать загадки, игра проходит оживленно.

### **«Пословицы»**

*Процедура игры.* Учитель предлагает простые пословицы. Дети должны дать свое объяснение смысла пословиц. Спрашивать необходимо по очереди.

Например, пословицу «Тише едешь — дальше будешь» дети интерпретируют так: «Надо ехать тихо, тогда быстрее приедешь», «Это значит — нельзя спешить».

А иногда объяснение одной пословицы представляет собой другую: «Семь раз отмерь, один отрежь».

Пословицы:

1. «Дело мастера боится».
2. «Всякий мастер на свой лад».
3. «На все руки мастер».
4. «Портной испортит — утюг загладит».
5. «Картошка поспела — берись за дело».
6. «Без труда и в саду нет плода».
7. «Каков уход, таков и плод».
8. «Больше дела — меньше слов».
9. «Всякий человек у дела познается».
10. «Горе есть — горюй, дело есть — работай».
11. «Без дисциплины жить — добру не быть».
12. «Заработанный хлеб сладок».
13. «У кого сноровка, тот и действует ловко».
14. «Без начала нет конца».
15. «Без порядка толка нет».
16. «Без работы пряников не купишь».
17. «Глаза боятся — руки делают».
18. «Чтоб не ошибиться, не надо торопиться».
19. «Без труда нет добра».
20. «Труд — лучшее лекарство».
21. «Терпение и труд все перетрут».

22. «Будешь книги читать — будешь все знать».
23. «Дом без книги, что без окон».
24. «Хлеб питает тело, а книга питает разум».
25. «Где ученье — там уменье».
26. «Ученье и труд вместе живут».
27. «Ученье — свет, а неученье — тьма».
28. «Почитай учителя, как родителя».

## **Игры на развитие мышления и речи**

Восприятие, внимание, память в дошкольном детстве характеризуются нарастанием элементов произвольности. Развитие мышления приобретает форму наглядно-образного (осваиваются и элементы понятийного мышления). Речь начинает выполнять функции планирования и регуляции деятельности, активно развивается воображение.

### **Детские игры на развитие мышления и речи:**

#### **Игра «Помоги художнику»**

*Цель:* развитие мышления, восприятия.

*Форма игры:* Индивидуальная и групповая.

*Возраст:* 3-4 года.

*Материал:* простые рисунки, на которых дорисован какой-либо элемент (ручка у чайника, ножка у стула и т.д.)

*Ход игры:* ребёнку показывают рисунок, на котором есть не дорисованный элемент. Он должен сказать, чего не хватает.

Для детей 3-4 лет можно подбирать простые рисунки, на которых нарисован предмет без какой-либо важной детали (например, лицо человека без губ, собаку без лапы и т.д.). Детям более старшего возраста необходимо предлагать картинки с предметами, у которых не прорисованы второстепенные, менее заметные детали.

#### **Игра «Собери цветок»**

*Цель:* развитие операции классификации.

*Форма игры:* групповая.

*Возраст:* 5-6 лет.

*Ход игры:* каждому ребёнку выдаётся круглая карточка — серединка будущего цветка (одному — платье, второму — слон, третьему — пчела и т.д.). Затем игра проводится так же, как в лото: ведущий раздаёт карточки с изображением различных предметов. Каждый участник должен собрать из карточек цветок, на лепестках которого изображены предметы, относящиеся к одному понятию (одежда, животные, насекомые и т.д.).

### **Игра «На что похоже?»**

*Цель:* развитие операции классификации.

*Форма игры:* групповая.

*Возраст:* 5-6 лет.

*Ход игры:* каждый ребёнок выбирает в качестве образца какую-либо геометрическую форму и собирает изображения предметов, имеющих сходную форму. Набор: круг — пуговица, тарелка, таблетка, часы, мяч, яблоко. Прямоугольник — чемодан, кирпич, портфель, телевизор, книга, дом, окно. Треугольник — крыша дома, сложенная из газеты шапка, воронка, ёлка, египетская пирамида. Овал — огурец, слива, яйцо, рыба, лист.

### **Игра «Противоположности»**

*Цель:* развитие мышления, общей осведомлённости, быстроты реакции, внимания.

*Форма игры:* индивидуальная и групповая.

*Возраст:* 4-6 лет.

*Ход игры:* ведущий называет детям слово и предлагает ответить противоположным по значению. Примеры называемых слов: большой, старый, мокрый, тяжёлый, грустный, умный, сложный, сильный, злой, внутри, сверху, открытый, длинный, чистый, тихий, богатый, быстро, начало и т.п.

### **Игра «Составление предложений»**

*Цель:* развитие способности быстро устанавливать разнообразие, иногда совсем неожиданные, связи между привычными предметами, творчески создавать новые целостные образы из отдельных разрозненных элементов.

*Форма проведения:* групповая.

*Возраст:* 5-10 лет.

*Ход игры:* ведущий берёт наугад три слова, не связанные по смыслу, например «озеро», «карандаш» и «медведь». Детям дается задание составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять падеж и использовать другие слова). Ответы могут быть банальными («Медведь упустил в озеро карандаш»), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя исходными словами, и введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»), и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»). Выигрывает автор самого интересного предложения.

### **«Исключение лишнего»**

*Цель:* развитие мышления.

*Форма проведения:* групповая.

*Возраст:* 5-10 лет.

*Ход игры:* ведущий выбирает любые три слова, например «собака», «помидор», «солнце». Детям дается задание оставить только те слова, которые обозначают в чем-то сходные предметы, а одно слово, «лишнее», не обладающее этим общим признаком, исключить. Следует найти как можно больше вариантов исключения лишнего слова, а главное — больше признаков, объединяющих оставшуюся пару слов и не присущих исключенному, лишнему. Не пренебрегая вариантами, которые сразу же напрашиваются (исключить «собаку», а «помидор» и «солнце» оставить, потому что они круглые), желательно поискать нестандартные и в то же время очень меткие решения. Побеждает тот, у кого ответов больше.

*Комментарии:* Эта игра развивает способность не только устанавливать неожиданные связи между разрозненными явлениями, но легко переходить от одних связей к другим, не зацикливаясь на них. Игра учит также одновременно удерживать в поле мышления сразу несколько предметов и сравниваться их между собой. Немаловажно, что игра формирует установку на то, что возможны совершенно разные способы объединения и расчленения некоторой группы предметов, и поэтому не стоит ограничиваться одним-единственным «правильным» решением, а надо искать целое их множество.

### **«Поиск аналогов»**

*Цель:* научить детей выделять в предмете самые разнообразные свойства и оперировать в отдельности с каждым из них, формирование способности классифицировать явления по их признакам.

*Форма проведения:* групповая.

*Возраст:* 5-10 лет.

*Ход игры:* ведущий называет какой-либо предмет или явление, например «вертолёт». Детям необходимо выписать как можно больше его аналогов, т.е. других предметов, сходных с ним по различным существенным признакам. Следует также систематизировать эти аналоги по группам в зависимости от того, с учётом какого свойства заданного предмета они подбирались. Например, в данном случае могут быть названы «птица», «бабочка» (летают и садятся); «автобус», «поезд» (транспортные средства); «штопор» (важные детали вращаются) и др. Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогов.

### **«Способы применения предмета»**

*Цель:* развитие способности концентрировать мышление на одном предмете, умения вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.

*Форма проведения:* групповая.

*Возраст:* 5-10 лет.

*Ход игры:* называется какой-либо хорошо известный предмет, например «книга». Надо назвать как можно больше различных способов его применения: книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, можно ею прикрыть от посторонних глаз бумаги на столе и т.д. Следует ввести запрет на название безнравственных, варварских способов применения предмета. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.