

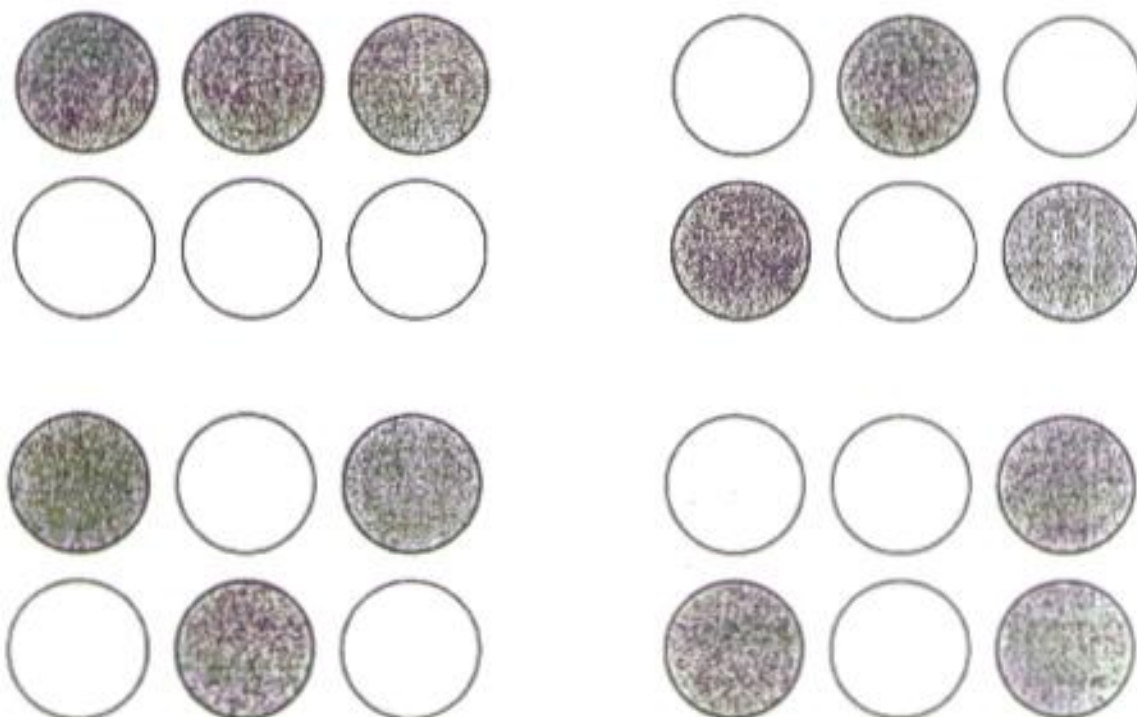
**Игры, направленные на развитие логики у дошкольников старшей группы.**

**Игра «Найди варианты».**

Цель: развивать логическое мышление, сообразительность.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением 6 кругов.

Описание: ребенку дать карточку с изображением 6 кругов, предложить закрасить их таким образом, чтобы закрашенных и не закрашенных фигур было поровну. Затем просмотреть и просчитать все варианты закрашивания. Так же можно провести соревнование: кто найдет наибольшее количество решений.



**Игра «Волшебники».**

Цель: развивать мышление, воображение. Игровой материал и наглядные пособия: листы с изображением геометрических фигур.

Описание: детям раздаются листы с изображением геометрических фигур. На их основе необходимо создать более сложный рисунок. Например, прямоугольник - окно, аквариум, дом; круг - мяч, снеговик, колесо, яблоко. Игру можно провести в форме соревнований: кто придумает и нарисует

больше картинок, используя одну геометрическую фигуру. Победителю вручается символический приз.

### **Игра «Собери цветок».**

Цель: развивать мышление, способность к анализу, синтезу.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предметов, относящихся к одному понятию (одежда, животные, насекомые и т. д.).

Описание: каждому ребенку выдается круглая карточка - середина будущего цветка (одному - платье, второму - слон, третьему - пчела и т. д.). Затем игра проводится так же, как в лото: ведущий раздает карточки с изображением различных предметов. Каждый участник должен собрать из карточек цветок, на лепестках которых изображены предметы, относящиеся к одному понятию (одежда, насекомое и т. д.).

### **Игра «Логические концовки».**

Цель: развивать логическое мышление, воображение, способность к анализу.

Описание: детям предлагается закончить предложения:

- Лимон кислый, а сахар... (сладкий).
- Ты ходишь ногами, а бросаешь... (руками).
- Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).
- Если два больше одного, то один... (меньше двух).
- Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши).
- Если река глубже ручейка, то ручеек... (мельче реки).
- Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры).
- Если правая рука справа, то левая... (слева).
- Мальчики вырастают и становятся мужчинами, а девочки... (женщинами).

### **Игра «Орнамент».**

Цель: развивать логическое мышление, способность к анализу.

Игровой материал и наглядные пособия: 4-5 групп геометрических фигур (треугольники, квадраты, прямоугольники и т. п.), вырезанные из цветного картона (фигуры одной группы подразделяются на подгруппы, отличающиеся цветом и размером).

Описание: предложить ребенку рассмотреть, как на игровом поле (лист картона) можно создавать орнаменты из геометрических фигур. Затем выложить орнамент (по образцу, по собственному замыслу, под диктовку), оперируя такими понятиями, как «право», «лево», «вверху», «внизу».

### **Игра «Полезно - вредно».**

Цель: развивать мышление, воображение, умение анализировать.

Описание: рассмотреть какой-либо объект или явление, отмечая его положительные и отрицательные стороны, например, если идет дождь - это хорошо, потому что растения пьют воду и лучше растут, но если дождь идет слишком долго - это плохо, потому что корни растений могут сгнить от переизбытка влаги.

### **Игра «Что я загадала?».**

Цель: развивать мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: 10 кругов разного цвета и размера.

Описание: разложить перед ребенком 10 кругов разного цвета и размера, предложить ребенку показать тот круг, который загадал воспитатель.

Объяснить правила игры: отгадывая, можно задавать вопросы, только со словами больше или меньше.

Например:

- Это круг больше красного? (Да.)

- Он больше синего? (Да.)

- Больше желтого? (Нет.)

- Это зеленый круг? (Да.)

### **Игра «Посади цветы».**

Цель: развивать мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: 40 карточек с изображениями цветов с разной формой лепестков, размера, цветом сердцевины.

Описание: предложить ребенку «рассадить цветы на клумбах»: на круглую клумбу все цветы с круглыми лепестками, на квадратную - цветы с желтой сердцевинкой, на прямоугольную - все большие цветы.

Вопросы: какие цветы остались без клумбы? Какие могут расти на двух или трех клумбах?

#### **Игра «Группируем по признакам».**

Цель: закреплять умение употреблять обобщающие понятия, выражая их словами.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предметов (апельсин, морковь, помидор, яблоко, цыпленок, солнце).

Описание: разложить перед ребенком карточки с изображением разных предметов, которые можно объединить в несколько групп по какому-либо признаку. Например: апельсин, морковь, помидор, яблоко - продукты питания; апельсин, яблоко - фрукты; морковь, помидор - овощи; апельсин, помидор, яблоко, мяч, солнце - круглые; апельсин, морковь - оранжевые; солнце, цыпленок - желтые.

#### **Игра «Вспомни быстрее».**

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: предложить ребенку быстро вспомнить и назвать три предмета круглой формы, три деревянных предмета, четыре домашних животных и т. п.

#### **Игра «Все, что летает».**

Цель: развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: несколько картинок с различными предметами.

Описание: предложить ребенку отобрать предложенные картинки по названному признаку.

Например: все круглое или все теплое, или все оживленное, что умеет летать, и т. п.

#### **Игра «Из чего сделано».**

Цели: развивать логическое мышление; закреплять умение определять, из какого материала изготовлен предмет.

Описание: воспитатель называет какой-либо материал, а ребенок должен перечислить все то, что можно из него сделать.

Например: дерево. (Из него можно сделать бумагу, доски, мебель, игрушки, посуду, карандаши.

**Игра «Что бывает...».**

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: предложить ребенку поочередно задавать друг другу вопросы следующего порядка:

- Что бывает большим? (Дом, машина, радость, страх и т. п.)
- Что бывает узким? (Тропа, лепта, лицо, улица и т. п.)
- Что бывает низким (высоким)?
- Что бывает красным (белым, желтым)?
- Что бывает длинным (коротким)?