

*Дидакти-  
ческие игры*

## **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 - ...

## **НАЙДИ ЛИШНЮЮ КАРТИНКУ**

Цель: 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.

## **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

## ГОВОРИ НАОБОРОТ

Предложите ребенку игру "Я буду говорить слово, а ты тоже говори, только наоборот, например, большой - маленький." Можно использовать следующие пары слов:

веселый - грустный,

быстрый - медленный,

пустой - полный,

умный - глупый,

трудолюбивый - ленивый,

сильный - слабый,

тяжелый - легкий,

трусливый - храбрый,

белый - черный,

твердый - мягкий,

шершавый - гладкий и т.д.

## **УПРАЖНЕНИЕ**

### **НА РАЗВИТИЕ ГИБКОСТИ УМА И СЛОВАРНОГО ЗАПАСА.**

Предложите ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие. - назови слова, обозначающие деревья; кустарники; цветы; овощи; фрукты. - назови слова, относящиеся к спорту. - назови слова, обозначающие зверей; домашних животных; наземный транспорт; воздушный транспорт.

## **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, ЗО.

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.

## **ДВАДЦАТЬ СЛОВ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: бумага, ручки

Дайте каждому участнику игры карандаш и листок бумаги. Требуется написать двадцать слов (имен существительных нарицательных) , в состав которых входит гласная буква «А», многократно повторяемая; других гласных нет. Таковы, например, слова: «стакан», «карандаш», «саламандра» и т. п. В первом из них буква «А» встречается дважды, во втором — три раза, а в третьем — четыре раза. В интересах играющего подбирать такие слова, в которых буква «А» повторяется возможно большее количество раз.

Так как игра проводится на скорость, то для записи слов дается определенное время, но не более 10 минут. За это время каждый должен написать по 20 слов. Ясно, что когда на исходе последние минуты, играющий вынужден торопиться и дополнять свой список менее «выгодными» словами.

Раздается команда: «Стоп! Карандаши на стол!» Запись слов прекращается. Займемся теперь подсчетом: сколько раз в написанных тем или иным игроком словах встречается буква «А». У кого это число окажется наибольшим, тот и победитель.

Само собой разумеется, что неправильно внесенные слова (те, в которых, кроме буквы «А», попадают и другие гласные буквы) из списка вычеркиваются.

## **ОТГАДЫВАНИЕ НЕБЫЛИЦ**



Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

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.

## НАЙДИ ЛИШНЕЕ СЛОВО

Количество игроков: любое

Дополнительно: бумага, ручки

Дайте каждому участнику игры карандаш и листок бумаги. Требуется написать двадцать слов (имен существительных нарицательных) , в состав которых входит гласная буква «А», многократно повторяемая; других гласных нет. Таковы, например, слова: «стакан», «карандаш», «саламандра» и т. п. В первом из них буква «А» встречается дважды, во втором — три раза, а в третьем — четыре раза. В интересах играющего подбирать такие слова, в которых буква «А» повторяется возможно большее количество раз.

Так как игра проводится на скорость, то для записи слов дается определенное время, но не более 10 минут. За это время каждый должен написать по 20 слов. Ясно, что когда на исходе последние минуты, играющий вынужден торопиться и дополнять свой список менее «выгодными» словами.

Раздается команда: «Стоп! Карандаши на стол!» Запись слов прекращается. Займемся теперь подсчетом: сколько раз в написанных тем или иным игроком словах встречается буква «А». У кого это число окажется наибольшим, тот и победитель.

Само собой разумеется, что неправильно внесенные слова (те, в которых, кроме буквы «А», попадают и другие гласные буквы) из списка вычеркиваются.

## **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.

## **ОБЩИЕ СЛОВА**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Предложите ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие.

- Назови слова, обозначающие деревья; кустарники; цветы; овощи; фрукты.

- Назови слова, относящиеся к спорту.

- Назови слова, обозначающие зверей; домашних животных; наземный транспорт; воздушный транспорт.

## **РЕЖИМ ДНЯ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: 8-10 сюжетных или схематических картинок о режиме дня

Игроки должны рассмотреть, а затем расположить картинки в определённой последовательности и объяснить.

## **ОТВЕЧАЙ БЫСТРО**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

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

## **ЧТО БЫ ЭТО ЗНАЧИЛО?**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ребенок должен объяснить смысл фразы. Для этого подходят разнообразные фразеологизмы, а также пословицы и поговорки, так как они содержат в себе, помимо основной идеи, яркую эмоциональную окраску (грусть, осуждение, поощрение, злость и т. д.). Следует попробовать вместе с ребенком понять, что могут значить такие выражения, как "повесить нос", "проще пареной репы", "бить баклуши"

## **СПРЯТАННОЕ СЛОВО**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

В начале игры следует выбрать водящего, которому придется искать спрятанные слова. Он должен выйти из комнаты на некоторое время, за которое участники задумают известную фразу.

После этого водящий возвращается в комнату и пытается угадать фразу путем наводящих вопросов. Например, если была загадана фраза "Язык до Киева доведет", следует разбить ее на несколько слов (язык, Киев и доведет) и использовать их в ответах на вопросы водящего.

## СКАЗКИ – ПЕРЕВЁРТЫШИ

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Суть игры – название сказки «перевернуть наоборот» и загадать противнику. Кто больше отгадает сказок – тот и выиграл. Как вариант – можно «переворачивать» не только названия сказок, но и имена главных героев. Такая игра отлично тренирует логику и мышление Вашего карапуза. Приведу ниже несколько примеров сказок-перевертышей:

«Дворец» - «Теремок»,

«Оловянное животное» - «Золотая рыбка»

«Квадратик» - «Колобок»

«Петушок - Рябушок» - «Курочка - Ряба»

«Курочка – серебряная лапка» - «Петушок – Золотой Гребешок»

«Бумажная коровка» - «Соломенный бычок»

«Больной – Ойздор» - «Доктор Айболит»

«Носочек» - «Варежка»

«Пес без шляпы» - «Кот в сапогах»

Так можно продолжать до бесконечности, благо сказок – огромное количество. Главное – дать волю фантазии, и тогда веселье и детский смех Вам обеспечены!

## ЧТО ОБЩЕГО?

Количество игроков: любое

Дополнительно: набор карточек с рисунками (их должно приходиться по 5 на каждого игрока + хотя бы еще по 1 для игрока для колоды)

Каждому игроку раздается по 5 карточек, остальные складываются в колоду. Первый игрок вытягивает из колоды любую карточку и кладет ее рисунком вверх. Затем он сравнивает свои карточки с той, которая лежит на колоде. Если ему удастся найти сходство, он кладет свою карточку на стол и вслух поясняет, чем похожи рисунки. Тогда этот игрок имеет право сделать следующий ход. Но теперь рисунки на оставшихся 4 карточках он сравнивает с рисунком на той, которая лежит на столе.

Если нужную карточку среди своих найти не удастся, игрок берет дополнительную из колоды, а право хода переходит к следующему игроку.

Выигрывает тот участник, который сможет первым выложить на стол все свои карточки.

## **ИЗОБРЕТАТЕЛЬ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: предметные картинки

Каждому игроку раздается по две карточки. Задача каждого игрока за определенное время (которое обговаривается заранее) придумать изобретение, используя предметы на карточках.

Например, из карточек с изображением стула и будильника можно придумать вещь, на которой можно сидеть, но которая могла бы разбудить человека в нужный момент.

Игроки делают наброски своих изобретений на бумаге и готовят речь для защиты изобретения. Выигрывает тот участник, который к концу игры наберет большее количество изобретений.

## **ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ...**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий задает вопрос - ребенок отвечает.

"Что будет, если я встану ногами в лужу?"

"Что будет, если в ванну с водой упадет мячик? Палка? Полотенце? Котенок? Камень?" и так далее. Затем меняйтесь ролями.



## НАХОДЧИВЫЙ

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч и секундомер (или часы). И еще — ваша сообразительность

Все игроки делятся на 2 команды. В этой игре необходим еще и водящий — выберите его с помощью считалки.

Игроки садятся в две линии друг напротив друга. Расстояние между командами - примерно 2 метра.

Водящий бросает крайнему игроку одной из команд в руки мяч и произносит начало любого слова, например: «Ар...»

«...буз!»- быстро должен закончить игрок и - бросить мяч сидящему напротив: «Ко...»

«...рабль!»- сразу отвечает тот и бросает мяч своему сопернику...

Водящий отмечает любую заминку с ответом и начисляет за нее одно штрафное очко. В обязанности водящего входит и контроль за соблюдением правил - за точной передачей мяча, за тем, чтобы не было подсказок, а также - за временем. Игра должна идти 3 или 5 минут - как вы условитесь.

Для усложнения игры вы можете ограничиться, к примеру, названиями городов, растений, животных...

Победительницей объявляется команда, набравшая меньшее количество штрафных очков.

## **ЧТО ВНУТРИ?**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий называет предмет или место, а игроки в ответ называют что-то или кого-то, что может быть внутри названного предмета или места.

дом - стол,

шкаф - свитер,

холодильник - кефир,

тумбочка - книжка,

пузырек - лекарство,

кастрюля - суп,

дупло - белка,

улей - пчелы,

нора - лиса,

автобус - пассажиры,

корабль - матросы,

больница - врачи,

магазин - покупатели.

## **КЛАССИФИКАЦИЯ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: набор картинок

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

## **БУКВЕННАЯ ПУТАНИЦА**

Количество игроков: 2

Дополнительно: ручки и листы бумаги

Игроки загадывают по слову (имя существительное, из определенного количества букв - например, из восьми), переставляют в каждый в своем слове буквы как попало и записывают на листок бумаги.

Получаются непонятные слова с неизвестным смыслом. Обменявшись листками, каждый пытается восстановить слово, задуманное напарником. Кстати, с непривычки это бывает сложновато: ну, как догадаться, что "иностранное" слово "сельпина" - это "апельсин", а не менее загадочное "риндаман" - "мандарин". Чем больше букв в загадываемом слове, тем труднее его восстановить, но зато какой простор для фантазии!

Хотите потренироваться? Угадайте, что означают слова: шарканда, шакиш, фаток, сокбира, турарот, репьюмокот.

## АССОЦИАЦИИ

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Игроки по очереди произносят слова, пришедшие на ум, в ответ на слово произнесенное другим игроком. Играть надо быстро, в случае если ассоциация не понятна, желательно объяснять ее или добиваться объяснения.

## ЧИСЛО

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Выбирается отгадывающий («математик»), который должен отойти на время, пока остальные загадают какое-то число.

Затем, математик должен угадать это таинственное число, спрашивая по очереди у каждого игрока о каком-то числе, на что они должны отвечать, больше загаданное число, или меньше.

Например, загаданное число – 35. Математик спрашивает у первого игрока:

-Это число 58?

Игрок должен ответить, что оно меньше. Затем математик спрашивает у следующего игрока:

- Это число 2?

## **ЧТО МОЖНО СДЕЛАТЬ?**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Что можно сделать, например, со стаканом. Из стакана можно пить, можно выдавливать из теста кружочки, можно мять картошку, ставить туда ручки и карандаши, устроить в нем маленький террариум, посадив внутрь жука или божью коровку. Каждый игрок предлагает свой вариант. Кто больше?

## **ЧТО ЛИШНЕЕ?**

Количество игроков: любое

Дополнительно: карточки с изображениями предметов

Выложить перед ребенком три карточки, относящиеся к одной смысловой группе, а четвертую из другой группы (транспорт и здание; животные и игрушка; посуда и книга и т.п.). Ребенок должен выделить лишнюю карточку.

Чем старше ребенок, тем ближе по смыслу категории. Например, фрукты и овощ, 3 машины и самолет; шапка, шарф, варежки и сапоги; 3 диких животных и 1 домашнее.

## **РАЗЛОЖИ ПО ПОРЯДКУ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: иллюстрации

Предлагается ряд иллюстраций, связанных одной темой, но разложенных неверно. Дети должны определить, какая из иллюстраций изображает произошедшее раньше или позже – то есть разложить по порядку.

## **НЕЛЕПИЦЫ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: рисунки-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.

## **Я ЛУНА, А ТЫ ЗВЕЗДА**

Количество игроков: двое или больше шести

Дополнительно: нет

Вариант для игры вдвоём: Один говорит, например: "Я - гроза!". Другой должен быстро ответить что-либо подходящее, к примеру: "А я - дождь". Первый продолжает тему: "Я - большая туча!". Ему можно быстро ответить:

"Я - осень". И так далее...

Вариант для игры группой: В игре должно быть не меньше шести человек.

Все, кроме одного садятся на стулья в кружок. В середине стоят три стула, на одном из них сидит кто-то из детей. Он говорит, например: "Я - пожарная команда!". Кто-нибудь из детей, кому первому придет в голову что-нибудь подходящее, садится рядом на свободный стул и говорит: "Я - шланг". Другой спешит на второй стул и говорит: "А я - пожарник". Ребёнок - пожарная команда должен выбрать одного из двух, например: "Я беру шланг". Он обнимает "шланг" и они садятся на стулья к другим детям. Оставшийся один ребёнок должен придумать что-нибудь новое, например: "Я - швейная машина!" и игра продолжается...

## **УГАДАЙ ПРЕДМЕТ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: картонная коробка, любые предметы

В большую картонную коробку складываются разные предметы: кубики, карандаши, маленькие машинки, мозаика... Сверху коробка закрывается платком.

Ребенок берет наощупь предмет и пытается угадать, что это такое.

## **ДОГАДАЙСЯ!**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Водящий выходит из зала, дети загадывают что-нибудь связанное с весной (ручей, подснежник, нарцисс, лужа, скворец...)

Возвращается водящий и пытается отгадать задуманное слово. Он задает вопросы, на которые можно отвечать только "Да" или "Нет".



## **ВЫДУМАЙ ИСТОРИЮ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: книжка с картинками

История, которая рассказывается в книжке с картинками, изменяется: к картинкам сообща придумываются новые события.

## **СООБРАЖАЕМ БЫСТРО**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Один игрок быстро называет какое-нибудь слово. Другой тут же должен сказать, что ему в связи с этим пришло на ум. Потом меняемся ролями.

## **СЛОЖИ КАРТИНКУ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: картинки со схематическими изображениями предметов: вагончик, грибок, кораблик, снеговик, цыпленок, домик; вырезанные из плотной бумаги геометрические фигуры - круги, квадраты, треугольники, трапеции

Покажите ребенку одну картинку, рассмотрите из скольких частей состоит

предмет, какие они по форме. Затем предложите найти такие же среди геометрических фигур и попросите ребенка попробовать сложить картинку из геометрических фигур по образцу.

## **ИСТОРИЯ ПО ФОТОГРАФИИ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: фотографии

Игроки придумывают и рассказывают истории к фотографиям.

У кого получится более фантастический рассказ?

## ПАЗЛЫ

Количество игроков: любое

Дополнительно: открытка, ножницы

Вы можете быстро изготовить ребенку пазлы, разрезав открытку. Для 2-3-летних детей открытку нужно сначала разрезать на 4 равные части. Лучше, если Вы используете две одинаковые открытки - одну разрежете, а вторая будет служить образцом.

Затем задание можно усложнять - разрезать открытку на 6-8 прямоугольников, разрезать ее произвольно - части открытки могут быть треугольными, квадратными, в форме трапеций, многоугольников и т.д.

Когда ребенок соберет пазлы, детали сложим в конверт и предложим поиграть в следующий раз.

## ЧЕПУХА

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий говорит:

- Сегодня на завтрак у нас рыбки в шляпках.

Ребенок должен ответить в таком же роде, например:

- А на обед у нас будут яйца в сапогах.

Ведущий подыгрывает:

- А на ужин мы поживимся бутербродами с утюгами.

И т. д.

## ЧЕЛОВЕК – ДЕРЕВО

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Водящий отворачивается, и остальные игроки знаками загадывают одного из присутствующих (можно загадать самого водящего). Цель водящего, с трех попыток угадать, кого загадали игроки. Для этого водящий задает игрокам вопросы по ассоциации загаданного человека с различными предметами и явлениями. На каждый вопрос игроки сообщают свои ассоциации. Водящий в любой момент может высказывать свои догадки.

Если он угадает — выбирается другой водящий, если исчерпает все попытки, не угадав человека, — становится водящим повторно.

Примеры вопросов, которые может задавать водящий:

- Если бы этот человек был деревом, какое бы это было дерево?
- Каким предметом мебели он бы был?
- Какой одеждой?
- Каким цветом?
- Каким фруктом?
- Какой страной?
- Каким чувством?
- Каким месяцем?
- Какой игрой?

## ШАРИК НА ГОРКЕ

Количество игроков: любое

Дополнительно: горка, шарик

Приготовьте небольшую горку. Это может быть любая дощечка, поставленная под углом к плоскости стола. На некотором расстоянии от горки проведите черту (можно положить ниточку). Дайте ребенку небольшой шарик и попросите его спустить шарик с горки так, чтобы он остановился около черты.

Естественно, что сначала малыш будет ошибаться, но через некоторое время он научится точно находить соотношение расположения шарика на горке и дальности его пробега. Можно провести эту игру и как соревнование (чей шарик точнее докатится до черты?).

## СОСТАВЛЕНИЕ ПРЕДЛОЖЕНИЙ

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Берутся наугад три слова, не связанные по смыслу, например, «озеро», «карандаш» и «медведь». Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять их падеж и использовать другие слова).

Ответы могут быть банальными («Медведь упустил в озеро карандаш»), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя 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»).

## УГАДАЙ ПО ОПИСАНИЮ

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

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.

## **ПОИСК СОЕДИНИТЕЛЬНЫХ ЗВЕНЬЕВ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Задаются два предмета, например, «лопата» и «автомобиль». Надо назвать предметы, являющиеся как бы «переходным мостиком» от первого ко второму. Называемые предметы должны иметь четкую логическую связь с обоими заданными предметами.

Например, в нашем случае это могут быть «экскаватор» (с лопатой сходен по функции, а с автомобилем входит в одну группу — транспортные средства), «рабочий» (он копает лопатой и одновременно является владельцем автомобиля) и др.

Допускается использование и двух-трех соединительных звеньев (лопата — тачка — прицеп — автомобиль). Особое внимание обращается на четкое обоснование и раскрытие содержания каждой связи между соседними элементами цепочки. Побеждает тот, кто дал наибольшее число четко аргументированных вариантов решения.

## **МЕСЯЦА ПЕРЕИМЕНОВАЛИ!**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Придумайте новые названия всем двенадцати месяцам календаря и объясните, почему именно такое название вы им дали.

## **ВРЕМЕНА ГОДА**

Количество игроков: любое

Дополнительно: картинки с временами года, бархатный картон, большое количество маленьких картинок, которые можно разделить по временам года, клей

Игра требует времени на подготовку атрибутов, но она того стоит.

Подберите красочные картинки по временам года, очень хороши репродукции картин из старых журналов. Наклейте их на одну внутреннюю сторону картонной папки. На вторую сторону наклейте лист бархатной бумаги.

Маленькие картинки наклейте на бархатную бумагу (бархатом наружу).

Сначала просто раскладываете картинки по сезонам, объясняя ребенку, почему эта или иная картинка подходит именно к этому времени года.

Со временем задания усложните - разложите картинки на бархат (бархатная бумага для того чтобы картинки не скользили) заведомо сделав несколько ошибок. Например, к осеннему пейзажу положите картинку птичьего гнезда с яйцами и ягоды клубники). Предложите ребенку найти ошибки. Затем предложите ребенку загадать вам такую же задачу

**УГАДАЙ – КА**



Количество игроков: любое

Дополнительно: предметные картинки

Сначала пусть ведущим будет ребенок, он выбирает какую-нибудь картинку и прячет ее. Взрослый должен узнать, кто нарисован на картинке, задавая вопросы. Ведущий может отвечать на вопросы только словами "да" или "нет".

Например, если спрятана карточка с изображением какой-то птицы: - Это зверь? - Нет. - Птица? - Да. - Большая? - Нет. - Городская? - Да. - Воробей? - Да.

Когда правила игры станут ясны, угадывать и задавать вопросы сможет и ребенок. Для начала картинка выбирается из небольшого количества картинок (например, десяти).

## **ТЕЛЕГРАММА**

Количество игроков: любое

Дополнительно: бумага, ручка

На листе бумаги пишется любое короткое слово в 4—6 букв. Каждый должен составить текст-телеграмму, чтобы каждое следующее слово начиналось с очередной буквы в заданном слове.

Например, из слова «крот» надо составить текст-телеграмму: первое слово на букву «к» — Ковалев, второе на «р» — ревет, третье на «о» — отдайте, четвертое на «т» — тушенку. Надо, чтобы получилась законченная мысль.

Затем все по очереди читают телеграммы.

## **ЗАКОЛДОВАННАЯ БУКВА**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Выбирается любая буква алфавита (кроме редко используемых). Ведущий задает вопросы, а отвечать на вопросы ведущего можно только подбирая слова на эту букву. Например, на букву «р»:

Хочешь ли ты идти в школу?

Раньше рак рухнет в реку.

Как ты будешь его вытаскивать?

Расставлю ракиты у реки, растяну рогожу.

Может быть и другой вариант: сочинение рассказа, где все слова начинаются с определенной буквы.

## **СОЧИНЯЕМ СКАЗКУ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: журнал или книга

Открываем любой журнал (но лучше детский) или книга на любой странице и, не глядя, попадаем пальцем в любое слово. Первый рассказчик читает слово и должен придумать фразу, в которой будет это слово. Следующий игрок снова попадает, не глядя пальцем в любое слово в журнале, но придуманная им фраза должна продолжить рассказ.

И так, пока все игроки придумывают по фразе, складывается интересная история.

## **УЗНАЙ ПРЕДМЕТЫ И НАРИСУЙ ИХ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: «зашумленные» картинки

Детям предлагается картинка с изображением «зашумленных» предметов (изображения предметов наложены друг на друга). Такую картинку легко получить, переведя на один и тот же кусочек кальки или через копирку несколько изображений отдельных предметов (не более 5—6). Для начала объекты берутся из одной смысловой группы, усложненный вариант задания — с геометрическими фигурами.

Дети должны узнать и назвать предметы. В качестве подсказки можно начать обводить контур предмета. При индивидуальных занятиях в случае затруднения обводим с ребенком контуры цветным карандашом. После того как все предметы названы, детям предлагается нарисовать каждый из них отдельно.

## **ПРОТИВОПОЛОЖНОСТИ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ищем слова противоположные по смыслу (и для прилагательных, и для существительных, и для глаголов). Трус-храбрец, шершавый-гладкий, бежать-стоять, мыться-сохнуть, земля-небо, терем-шалаш.

Также можно попробовать найти фразы-противоположности для предложений из известных детских стишков. Например: "В лесу родилась елочка - В поле сломали березку". "Мишка косолапый по лесу идет - Стройный олень стоит среди степи".

## **БЫВАЕТ – НЕ БЫВАЕТ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить.

Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные и т.д.

## БИНОМ

Количество игроков: любое

Дополнительно: ручки и бумага по количеству участников

Играющим предлагается написать на листке два столбика, из четырех слов каждый. Можно написать названия любых предметов и явлений, имена людей и животных. Затем для каждой из четырех пар слов — по одному слову из каждого столбика — нужно придумать некоторые связывающие их ассоциации. Чем больше, тем лучше. Ассоциации должны быть неожиданными. Например, если придуманы слова «кошка» и «лампочка», то ассоциации могут быть такими:

- кошка греется под лампочкой;
- у кошки усы, как спираль у лампочки;
- кошка круглая и теплая, как лампочка;
- глаза у кошки горят, как лампочки;
- форма головы у кошки напоминает лампочку.

Дается пять минут на выполнение задания. Затем нужно просуммировать все ассоциации по каждой из четырех пар. Обсуждаются самые интересные ассоциации, выбирается самый выдающийся мастер ассоциации.

## **НА ЧТО ЭТО ПОХОЖЕ?**

Количество игроков: любое

Дополнительно: листок, ручка

Ведущий загадывает какой-нибудь предмет и по секрету записывает название на листке. Игроки по очереди говорят, на что этот предмет похож. Они не знают, что задумано, и говорят, понятно, наугад: на велосипед, на попугая, на чернила... Ведущий показывает, что там у него записано. Яйцо! Вот теперь начинается самое интересное. Надо «защищать» свое сравнение.

Иногда это удается легко: «Яйцо, как и велосипед, катится». Иногда приходится просить разрешения связать один предмет с другим хотя бы косвенно: «В яйце сидит маленький попугайчик, похожий, конечно, на попугая».

## **НУЖНО – НЕ НУЖНО**

Количество игроков: любое

Дополнительно: предметные картинки

Ведущий говорит: "Я хочу посадить огород. Капуста нужна?" Дети отвечают: "Нужна". Перечисляя овощные растения, ведущий называет фруктовые. Кто из детей ошибся, платит фант.

"Засадив" огород, дети продолжают игру - начинают "засаживать" сад. Ведущий, перечисляя фрукты, употребляет названия овощей.

Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

## **БЫВАЕТ ИЛИ НЕТ?**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий говорит: "Я расскажу вам о том, какой бывает погода в то или иное время года, чем занимаются дети и взрослые, а вы должны сказать, бывает ли так в это время года".

Ведущий: Выпал снег, и зацвели подснежники.

Дети: так не бывает.

Ведущий: А почему? Когда идет снег? А когда цветут подснежники?

В дальнейшем можно использовать такие "путаницы":

Мальчик поехал на лыжах собирать землянику.

В саду цветут розы, а дворник заметает на дорожках снег.

Падают желтые листья, дети впервые пошли в школу.

Зацвели цветы, птицы улетели, на деревья распускаются почки.

Мальчик был в лесу и видел в норе петуха.

## **ЗОЛОТАЯ РЫБКА**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ребенок - золотая рыбка, которая предлагает рыбаку исполнить его желание. Вы придумывает что-то сверхъестественное, а он должен найти уважительную причину, по которой не может исполнить ваше желание.

Потом можно поменяться ролями.

## **НА КОМ ОБОРВЕТСЯ?**

Количество игроков: четное

Дополнительно: нет

Все садятся в круг и делятся на первый – второй. Первые номера – одна команда, вторые – вторая. Начинает первый игрок с первой команды, он говорит любое слово, а тот, кто сидит рядом, повторяет его и называет другое слово, не связанное по смыслу с первым словом. Третий называет первые 2 и называет свое слово.

Так говорят по кругу все подряд, пока кто – то из игроков не забудет последовательности слов, и тогда его команда проигрывает. Игра начинается заново, и первым говорит слово тот, кто сидит рядом с проигравшим.

## **ЦВЕТА**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий предлагает всем играющим по очереди назвать пять предметов одного цвета (синего, желтого, красного и т. д.)- Так он переберет разные цвета.

Тот, кто не сможет за одну минуту припомнить пять предметов названного цвета, выходит из игры. Повторять уже названные предметы не разрешается.



## **БЕГ АССОЦИАЦИЙ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Сидящий с краю произносит вслух два случайных слова. Например: сейф и апельсин. Следующий участник, по часовой стрелке, вслух описывает образ, соединяющий второе слово с первым. Например, «из открытого сейфа выкатывается гигантский апельсин». Затем второй участник называет слово, например «яйцо». Третий участник связывает второе слово с третьим какой-то фразой: «Под кожурой апельсина оказалось яйцо», — и задает свое слово. Следующий связывает это слово с предыдущим и т. д. Так игра идет по кругу.

В любой момент ведущий может дать команду «Стоп» и попросить того, на ком остановилась игра, повторить всю цепочку слов: сейф, апельсин, яйцо и т. д. Несправившийся выбывает, и игра начинается заново.

## ЛЕС, ОЗЕРО, БОЛОТО

Количество игроков: десять и более человек

Дополнительно: нет

Начертить три круга достаточно большого диаметра (или ограничить линиями три угла помещения), которые получают названия: «лес», «озеро», «болото».

Игроки становятся на исходную позицию примерно на равном расстоянии от всех кругов. Водящий называет зверя, птицу, рыбу — обитателя леса, озера или болота и считает до пяти. За это время каждый из играющих становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания названного животного (например, если назван волк — в круг «лес», если щука — в круг «озеро», если лягушка — в любой круг, так как лягушки живут и в озере, и на болоте, и в лесу). Побеждают те, кто ни разу не ошибся.

Нельзя менять круг, в который прибежал.

Тот, кто не успел добежать до круга, получает штрафное очко.

## КАК МОЖНО УЗНАТЬ...

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Задавайте детям вопросы типа:

Как можно узнать, холодно ли на улице или нет? (посмотреть на градусник за окном)

... сварилась картошка или нет? (потыкать вилкой или попробовать)

... высохла ли рубашка? (потрогать)

... сладкий ли чай? (попробовать)

... пишет фломастер или нет? (попробовать писать)

... крепко ли завязана веревка? (потянуть)

... есть ли вода в стакане? (посмотреть)

... есть ли мячик в закрытой коробке? (потрясти)

... есть ли кто дома? (позвонить в дверь или по телефону)

... работает ли пылесос? (включить)

... одинаковой длины полосочки нарисованы? (измерить линейкой)

... интересная ли книжка? (прочитать)

... мягкий ли хлеб? (пощупать)

... любит ли собачка кашу? (дать попробовать съесть)

Победит тот, кто даст больше правильных ответов.

## ДЕРЕВО – ЭТО...

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Эта игра развивает мышление, актуализирует опыт ребят, их знания, позволяет взглянуть на один и тот же объект с разных точек зрения.

Ведущий предлагает детям определить, какое значение имеет то или иное дерево для жизни разных животных, людей и т.п. Например: «Для птицы дерево — это...» (варианты ответов ребят: столовая; место для постройки гнезда; место, где она может спрятаться, и т.п.). «Для жука наш дуб — это...» (его жилище; место, где он откладывает личинки, где может найти добычу). «Для художника дерево — это...» (объект для картины, источник вдохновения). «Для усталого путника раскидистое дерево — это...» (место, где в жаркий день можно укрыться от знойного солнца, отдохнуть...). «Дерево для мебельщика — это...» (древесина, из которой можно сделать много разных предметов). «Дерево для зайца — это...» (пища — кора зимой, укрытие). «Дерево для горожанина — это...» чистый воздух; прохлада в зной; «зонтик» от дождя; место для отдыха и т.п.).

Слово «дерево» можно заменять другими словами.

## **КТО БОЛЬШЕ НАЗОВЕТ ПРЕДМЕТОВ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Все игроки делятся на две команды.

Ведущий ставит перед детьми задание назвать предметы:

а) Определенной величины (высокие, низкие, широкие, узкие);

б) Определенной формы (треугольные, круглые, прямоугольные);

в) Изготовленные из определенного материала (стекла, дерева, металла).

За правильные ответы команды получают фишки.

## **ЧЕМ МЫ ЭТО ДЕЛАЕМ?**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Выберите какой-нибудь глагол (рисовать, кушать, играть и т.п.) и спросите ребенка: "Чем можно рисовать?" Попробуйте привести некоторые примеры: карандашами, красками и кистями, мелом...Пусть малыш пофантазирует и предложит свои варианты.

Чем можно кушать? (ложкой, вилкой, палочками, руками...)

С чем можно играть? На чем можно ездить, летать?

Постарайтесь найти как можно больше самых разных ответов на эти простые вопросы.

## ХОРОШО – ПЛОХО

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Дети сидят в кругу. Ведущий задает тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в природных явлениях.

Ведущий:

- Дождь.

Дети:

- Дождь — это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо — намочит нас, бывает холодным.

Ведущий:

- Город.

Дети:

- Хорошо, что я живу в городе: можно ездить в метро, на автобусе, много хороших магазинов, плохо — не увидишь живой коровы, петуха, душно, пыльно.

## **ДВЕРНАЯ СКВАЖИНА**

Количество игроков: любое

Дополнительно: картинка, лист бумаги

Игра для развития зрительной памяти и пространственного мышления

Для игры необходимо подготовить небольшую яркую и подробную картинку и лист бумаги, примерно вчетверо превосходящий по площади размер картинки. В середине этого листа вырезается отверстие в форме дверной скважины.

Играть лучше всего группой в 4-5 человек. Ведущий прикрывает картинку этим листом и кладет ее перед играющими. Рассматривать картинку можно только через отверстие, постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают ее одновременно, но каждый водит лист в течение минуты.

Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь рассказал, что изображено на картинке, остальные исправляют и дополняют его. В заключение игры картинка открывается, и ведущий объявляет победителя, который рассказал наиболее правильно и подробно. Он и сменяет ведущего.

## **КАК УЗНАТЬ?**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ребенку задается вопрос о том, как узнать (по каким признакам) о каком-то событии, явлении, а он пытается предложить варианты. Затем можно поменяться ролями. Вопросы можно задавать и простые и сложные. Даже если ребенок не знает ответа, пусть фантазирует.

- Как узнать есть ли на улице ветер?
- Как узнать утро сейчас или вечер, если на улице темно?
- Как узнать какой подарок спрятан в коробке?
- Как узнать чайник холодный или горячий?
- Как узнать какое блюдо готовит папа?
- Как узнать дома ли бабушка?
- Как узнать цветы сегодня поливали или нет?

## **НЕОДНОЗНАЧНЫЕ ОТВЕТЫ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Заранее обдумайте вопросы на которые возможны неоднозначные ответы. Когда ребенок ответит на ваши вопросы, возможно вы будете очень удивлены. Такого ли ответа вы от него ожидали?

Маленькие примеры:

«Шерсть у нашей кошки очень....» ;

«Ночью на улице очень...»;

«У людей есть руки, для того чтобы ...».;

«Я заболел потому, что ...».;



## **ТЫ МНЕ ВЕРИШЬ ИЛИ НЕТ?**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий называет фразы, а игроки должны определить среди них ошибочные. Можно просто отвечать "верю" или "не верю" (верно - неверно). Можно договориться, что если фраза верная, то игроки прыгают, а если неверная, то приседают.

Самый простой вариант просто на знания:

Эта ручка синяя

У людей три глаза

Вода мокрая

Два плюс два равно три

А теперь пробуем включить логику:

Все кубики красные

Некоторые карандаши сломаны

Все птицы летают

Зимой постоянно идет снег

Осенью иногда идет дождь

Чай всегда горячий

Некоторые мальчики носят юбки

## ЧТО НА СВЕТЕ КОЛЮЧЕЕ?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Попробуйте вспомнить вместе с ребенком, что на свете есть колючего? Иглы у ели и ёжика, швейные иголки и булавки, шипы роз и шиповника, папин подбородок....

Назовите несколько колючих объектов, возможно малыш добавит к ним другие. Например, назовите сами ёлку, ёжика, иглы и булавки. А когда гуляете в парке или в лесу найдите колючие растения, покажите ребенку шипы. Для чего они нужны растению? Наверняка, ребенок вспомнит вашу игру и сам добавит находку к категории "колючих вещей".

Можно поиграть и с другими свойствами. "Что на свете холодное?", "Что на свете круглое?", "Что на свете липкое?". Только слишком много сразу свойств не спрашивайте. Лучше что-то одно. Главное, чтобы ребенок запомнил принцип и включал в группу, допустим, "колючих вещей" все новые и новые объекты.

## **У КОГО КАКАЯ РАБОТА?**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Эта игра поможет вам быстро определить назначение каких предметов, или допустим, частей тела ребенок еще не знает. А значит есть повод рассказать ему о них.

Спросите малыша, какую "работу" делают наши глазки, уши, нос, руки и т.д. Сначала приведите ребенку несколько примеров, чтобы он понял принцип.

Можно спросить о назначении любых предметов в комнате или на улице (какая работа у утюга, у холодильника, у автомобиля и т.д.)

## **ПРИДУМАЙ НАЗВАНИЕ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: книги со стихами

Подберите несколько небольших детских стихотворений (можно из сборников).

Читайте ребенку стихотворения не называя заголовка и, предложите малышу самому придумать каждому стихотворению какое-то название.

Игра научит малыша обобщать и выделять главную мысль в стихотворении. Нам очень нравится эта игра, иногда мне кажется, что ребенок придумывает более удачное название.

## **ПОЗНАКОМИМСЯ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: 2 объекта одинаковые по сути, но разными по исполнению

Берем два объекта одинаковые по сути, но разными по исполнению. Например, игрушечного клоуна и клоуна, нарисованного на бумаге. Можно познакомить одного клоуна с другим. "Привет! Я тоже клоун, меня зовут..., а тебя? Смотри, мы с тобой похожи, только у тебя красенькая шапочка, а у меня синенькая; у тебя бантик в горошек, а у меня в клеточку...".

То есть развиваются не только аналитическое мышление, но и речь, коммуникативные навыки.

## **РАЗЛОЖИ КАРТОЧКИ**

Количество игроков: любое

Дополнительно: карточки с любыми картинками

Ребенку предлагается разложить все имеющиеся карточки на 2 или 3 кучки, а потом объяснить по какому принципу разделение проводилось.

## ЕСТЬ КОНТАКТ!

Количество игроков: не менее трех (один ведущий и двое отгадывающих)

Дополнительно: нет

Ведущий загадывает слово, называет его первую букву (слово должно быть существительным в ед.ч., именительном падеже). В процессе тура отгадывания данного слова все определения должны касаться слов, начинающихся на указанную букву (или, в дальнейшем, указанную последовательность букв).

Участники задают ведущему вопросы-определения. Ведущий должен придумать слово, которое подходит под определение, и ответить: «нет, это не ... (указывает подразумевавшийся участником термин)», или, если определение однозначно описывает загаданное слово, «да, это (загаданное слово)».

Так как обычно определение не ограничивает область до одного слова (пример задаваемого вопроса: «Это не птица?»), то ведущий не обязан угадывать именно то слово, которое задумали отгадывающие — достаточно любого слова, описываемого определением. В некоторых модификациях правил запрещается дальнейшие вопросы без изменения определения (типа «Это не другая птица?»).

Если ведущий не может придумать подходящее слово, но задумку спрашивающего ухватил другой участник (или несколько), то тот участник (участники) говорит «контакт» (подразумевая, что произошёл мысленный контакт), даётся время до 5 минут или начинается обратный отсчёт (например, от 10). Если за время отсчёта ведущий так и не назвал подходящего слова, «контактирующие» участники хором произносят слова, которые они подразумевали. Если они произносят одно и то же слово, ведущий называет первую

неотгаданную букву загаданного слова, и ему задают определения существительных, начинающихся уже с указанных букв. Иногда требуется совпадение слов лишь двух из всех «сконтактировавших» или вообще не требуется произношение слова несколькими участниками одновременно.

Цель участников — придумывать такие слова, чтобы ведущий не смог догадаться, что это за слово, но смогли догадаться другие участники. Одна из возможных стратегий (не поощряемая, впрочем) — загадывать термины-вопросы из области, в которой сильны отгадывающие, но не ведущий.

Игра заканчивается, когда игроки произносят вслух загаданное ведущим слово. После этого обычно происходит смена ведущего (например, на того участника, который задал решающий вопрос).

## **НАКОРМИ ПТИЦ**

Игра упражняет в употреблении предлогов, падежных окончаний, расширяет словарный запас, развивает внимание, мелкую моторику.

На картинку, где изображена кормушка, кладутся семена подсолнечника. Затем ребенок берет птичку, сажает в кормушку и говорит: «Кормлю синицу».

Ребенку предлагается посадить птиц на ветку дерева, на елку, в кормушку и т.п.

Ребенок самостоятельно рассаживает птиц, обозначая их расположение. Взрослый при этом контролирует правильность употребления предложно-падежных конструкций.

Когда все птицы побывают в «столовой», взрослый просит ребенка закрыть глаза и убирает какую-нибудь птицу. Затем просит сказать, кого нет.

## **Я ЗНАМЕНИТ!**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Это вариант хорошо известной игры "Двадцать вопросов"; разница лишь в том, что все вопросы относятся к выдающейся личности. Кто-то говорит: "Я знаменитый человек. Угадай, кто". Другие участники игры задают наводящие вопросы, чтобы определить, кто он, причем ответами могут быть только "да" и "нет".

Например, вы не можете спросить: "В каком кинофильме вас показывали в прошлом году?" По правилам только так: "Вас показывали по телевидению в прошлом году?", "Это было смешно?", "Это было серьезно?" и т. д.

По традиции можно задавать только двадцать вопросов, чтобы угадать, о ком идет речь, но можно продолжить игру. Для этого "известная личность" должна дать вам три подсказки, и вы задаете еще десять вопросов. Можно придумать и любые другие правила.

## **ЗВОНКИЙ МЯЧ**

Ведущий называет обобщающее понятие и одновременно бьет мячом об пол. Игрокам нужно привести пример – назвать предмет, относящийся к обобщающему понятию, одновременно ударяя мячом. Удар мячом совпадает с ударением в слове.

Овощи – репа, лук

одежда – брюки, майка

украшения – кольцо, бусы

инструменты – молоток, клещи

цветы – роза, мак

мебель – диван, кресло



## КАК СОСТАВИТЬ ИНСТРУКЦИЮ?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

В начале игры выбирается ведущий. Он предлагает вниманию всех какой-то предмет, например телевизор. Ребята должны придумать точную инструкцию для правильного использования названного предмета. И эта инструкция должна быть очень подробной, в ней нужно сказать обо всем, что касается данного предмета. Каждый придумывает инструкцию для какого-то одного предмета, а потом ведущий называет следующий предмет, и игра продолжается.

Когда каждый сочинит по инструкции, ведущий усложняет правила игры. Теперь следует придумать необычное применение какому-то предмету. Например, телевизор можно использовать в качестве подставки для цветов; из него также можно вытащить все детали и поселить там хомячков.

Таким образом, все ребята придумывают необычные инструкции для названных ведущим предметов. В конце игры подводятся итоги. Ведущий оценивает сообразительность каждого игрока и присуждает ему определенное количество очков. Тот, кто получает больше очков, становится победителем.

## ЗАГАДКИ ПОД УДАРЕНИЕМ

Ребенок должен отвечать одним словом, выделяя голосом ударный звук. Малышу нужно показать, как нужно отвечать, не объясняя, что такое ударение:

Взрослый: Острый, железный, нужен для резки.

Ребенок: нож.

Взрослый: Бывает сильный, бывает слабый, надувает паруса и полощет флаги.

Ребенок: ветер.

Взрослый: Легкая или теплая, от холода спасает, голову укрывает.

Ребенок: шапка.

Взрослый: Может быть столовой, может быть чайной, ею едим и размешиваем чай.

Ребенок: ложка.

Взрослый: Расчесываем ею волосы и делаем прическу.

Ребенок: расчёска.

Взрослый: Наливаем в нее воду, молоко или чай и пьем.

Ребенок: чашка.

Взрослый: Им моем руки, смываем грязь.

Ребенок: мыло.

Взрослый: Ею чистим зубы.

Ребенок: щётка.

Взрослый: Его кладем в чай, чтобы было сладко.

Ребенок: сахар.

Взрослый: Им укрываемся, когда ложимся спать, чтобы не было холодно.

Ребенок: одеяло.

## **ИСПРАВЬ ОШИБКУ**

Ведущий говорит с ошибками, а дети его должны исправить.

Например:

- Я иду по вода.
- Заяц спит над снегом.
- Цветы стоят на вазе.
- Мальчик вышел за дома.
- Дождик идет под лесом.
- Рыбы плавают к реке.
- Девочка съела два тарелки каши.
- В магазине продают много хлеб.
- У коты пушистые усы.
- Курица зовет своих цыплятов.

## **НАЙДИ СВОЙ КРУГ**

Ведущий чертит два круга. В первый круг становятся те дети, в именах которых ударение падает на первый слог, во второй - те, в именах которых ударение на втором слоге.

## ЗАГАДКИ ЛЕСОВИЧКА

Ведущий читает письмо: "Дорогие дети! Я, Лесовичок, живу в лесу, люблю собирать грибы. Много грибов приношу домой. Отгадайте, какие это грибы? Если в их названиях есть звук (р) (рыжики, сыроежки, боровики), звук (с) (маслята, лисички)

## НЕЗНАЙКА

Незнайка обращается ко всем играющим поочередно с вопросами: кто? с кем? зачем? откуда и т. д. Играющие должны давать ему ответы с любой заданной буквы.

Например, надо отвечать только с буквы «С»: «Кто? — Собака. — Когда? Сегодня. — С кем? — Со слонем. — Откуда? — Со стола. — Что сделала? — Стащила. Что? — Сосиски.

Тот, кто ответит на вопрос не с той буквы или замешкается, отдает свой фант.

## **ПОЙМАЙ РЫБКУ**

Игра поможет автоматизировать звук в словах, закрепляет знание обобщающих понятий, знание основных и оттеночных цветов, развивает фонематический слух, мелкую моторику, зрительное восприятие, память.

В коробку кладутся «рыбки», в названии которых есть звуки, которые нужно дифференцировать, ребенок ловит «рыбку», говорит, кого она напоминает по очертаниям, определяет наличие того или иного звука, кладет «рыбку» справа или слева от коробки.

## НАЗОВИ ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ

### ПО ЗНАЧЕНИЮ СЛОВА

Игра очень проста, не требует предварительной подготовки, можно играть где угодно — дома, на прогулке... Это тренирует логическое мышление у ребенка, внимание, реакцию. Для самых маленьких малышей можно приготовить карточки с картинками-подсказками, картинки вырежьте из ненужных журналов.

ДЕНЬ — ...

УТРО — ...

РАДОСТЬ — ...

ЖАРА — ...

СМЕХ — ...

ВВЕРХ — ...

СПУСК — ...

ВОСХОД — ...

ХРАБРОСТЬ — ...

МЕДЛЕННО — ...

ДЛИННЫЙ — ...

ГЛУПЫЙ — ...

СВЕТЛЫЙ — ...

СТАРЫЙ — ...

ВЫСОКИЙ — ...

БОЛЬНОЙ — ...

ТОЛСТЫЙ — ....

ГОРЯЧИЙ — ...

СМЕЛЫЙ — ...

ШИРОКИЙ — ...

ДОБРЫЙ — ...

СИНИЙ — ...

ХОЛОДНЫЙ — ...

БОЛЬШОЙ — ...

ХОРОШИЙ — ...

ЛЕНИВЫЙ — ...

УМНЫЙ — ...

СЛАБЫЙ — ...

ТРУДОЛЮБИВЫЙ — ...

## **СТИХОТВОРЕНИЕ:**

Скажу я слово высоко,

а ты ответишь....

Скажу я слово далеко,

а ты ответишь....

Скажу тебе я слово трус,

ответишь ты....

теперь начало я скажу, — ну, отвечай ...!

## **МЕШОЧЕК С СЮРПРИЗОМ**

В полотняный мешочек положить несколько мелких вещей: 2 картинки, пуговицу, резиновую игрушку, ложку. Попросить ребенка на ощупь определить, что это за вещь. Пусть он опишет и назовет их, и есть ли среди предложенных вещей одинаковые.



## **БЕЛЫЙ ЛИСТ**

Игра направлена на восприятие таких свойств предмета, как форма, величина, развитие мелкой моторики.

На листе бумаги нарисованы различные фигуры, часть синим цветом, другие лишь обведены по контуру.

Ребенок должен белыми фигурами закрыть такие же цветные. Если задание выполнено правильно, лист бумаги будет белым.

## **Я ЗНАЮ...**

В этой игре ребенку предлагается общее понятие, для которого нужно назвать слова более частные, к нему относящиеся. Например, просим ребенка назвать 5 имен мальчиков. При этом, называя имена, ребенок должен одной рукой бить мяч о землю. Слова ребенка:

«Я знаю 5 имен мальчиков:

Саша – раз;

Миша – два;

Коля – три;

Леша – четыре;

Денис – пять.

Для игры используются понятия: имена девочек, названия деревьев, страны, города, реки, фрукты, овощи, ягоды, продукты, одежда, мебель и т.д.

## **ЦВЕТЫ**

Предлагаем ребенку за 1 минуту назвать 5 предметов определенного цвета. Повторять предметы не разрешается.

Если игра проводится с группой детей, то кто не смог назвать 5 предметов за минуту, выбывает. Победитель становится ведущим.

## **РОД И ВИД**

Игра направлена на ознакомление детей с родами и видами предметов.

Вопросы:

- чего в лесу больше: деревьев или берез?
- чего в поле больше: цветов или васильков?
- чего в саду больше: кустарников или кустов смородины?
- чего в реке меньше: рыбы или карасей?

## **НАЙТИ НУЖНОЕ**

Ребенку предлагается карточка, где изображены одинаковые предметы разной величины:

Задание:

- найти картинку с самым маленьким деревом,
- с самым высоким мальчиком,
- с самым низким забором,
- где одна рыбка плавает ниже другой и т.д.

## **ЧТО ПОСАЖЕНО ПОЗЖЕ?**

Ребенку предлагаются карточки, на которых изображены овощи, цветы на каждой карточке, где изображены растения разной величины.

Задания:

- покажи картинку с изображением цветов, посаженных раньше;
- где морковка посажена позже;
- где луковицы посажены позже; и т.д.

## **ОПИШИ ПРЕДМЕТ**

Ребенку предъявляется какой-либо предмет, например, камушек, кусочек дерева, карандаш и т.д.

Задание:

Опиши его свойства:

- как он сюда попал?
- что с ним было раньше?
- что с ним будет потом?

Можно усложнить игру, дать более сложный предмет (например, чашка, книга и т.д.). затем можно взять исторические факты (жизненный путь самого ребенка с момента рождения).

## **ДОМИНО**

Цель: развитие умения находить общие и различные признаки предметов.

Материал: изображение фишек с разным количеством изображенных точек.

Воспитатель обращает внимание ребенка на различие фишек, предлагает рассмотреть их и найти различия. Дается следующее задание: «В каждом ряду укажи картинку, отличающуюся от остальных, объясни чем».

## **РАЗДЕЛИ НА ГРУППЫ**

Цель: учить детей классифицировать предметы на группы по существенным признакам, формировать обобщающую функцию мышления.

Материал: картинка с изображением различных животных: диких и домашних.

Воспитатель предлагает ребенку разделить предметы, изображенные на картинках, на группы. Первую группу педагог определяет сам, его задача – научить ребенка действовать по аналогии.

## УСТАНОВИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Цель: учить устанавливать причинно-следственные связи между предметами и явлениями окружающей действительности, развивать сообразительность мышления.

Материал: 5-6 сюжетных картинок. Объединенных одной темой.

Воспитатель рассказывает ребенку о возможности самим составлять рассказы по картинкам: придумывать героев, сюжет. Затем выкладывает перед ним 4-5 картинок, связанных между собой единым сюжетом, не по порядку.

Воспитатель предлагает ребенку рассмотреть их, подумать: «В каком порядке происходили события?» Воспитатель может сам начать рассказ, предложить ребенку продолжить рассказ. Во время составления рассказа педагог задает дополнительные уточняющие вопросы, помогая ребенку развивать сюжет, останавливаясь на описании предметов, выделяя существенные признаки предметов.

## УГОЛКИ

Играют два человека. Каждый имеет по 10 фишек, стоящих в углу игрового поля.

Цель игры: перевести свои фишки в противоположный угол. Фишки соперников двигаются навстречу друг другу. Игровое поле квадратное, 9x9 клеток.

## ПОХОЖ – НЕ ПОХОЖ

Цель: учить детей сравнивать предметы, замечать признаки сходства по цвету, форме, величине, материалу; развивать сообразительность, мышление, речь.

Заранее подготавливают различные предметы и незаметно размещают их в комнате.

Воспитатель напоминает детям о том, что их окружает много предметов, разных и одинаковых, похожих и не совсем похожих. – «Сегодня мы будем находить предметы, которые похожи друг на друга. Они могут быть похожими по цвету, форме, величине, материалу. Послушайте правила игры: нужно пройти по комнате, выбрать два похожих предмета и сесть на место. Тот, на кого укажет стрелочка, расскажет почему он взял эти два предмета, в чем их сходство.

Чаще всего дети находят предметы похожие по цвету, по величине. Скрытое качество им трудно обнаружить. Эта игра помогает ребятам решить задачу. Например, взяв чайную ложку и самосвал, ребенок объясняет свой выбор тем, что они похожи потому что сделаны из металла. Вначале такое объединение предметов вызывает у детей смех.

- Чем похожи ложечка и самосвал? - недоумевают дети и смеются. – Конечно, они не похожи.

Но тот ребенок, который назвал их похожими, доказывает правильность своего подбора.

Играя, дети учатся находить признаки сходства предметов, что значительно труднее, чем замечать признаки их различия.

## ПАРНЫЕ КАРТИНКИ

Цель: овладение элементарными навыками сравнения, установления отличительных особенностей объектов, их тождества и различия.

Материал: одинаковые парные картинки предметного лото, а так же дополнительные картинки с похожими изображениями, имеющими некоторые отличительные признаки (например ,две идентичные картинки с изображением куклы и картинка, изображающая куклу, но по-другому причесанную или одетую).

Игра начинается с самого простого варианта – подбора парных картинок с одинаковыми изображениями. Взрослый раздает детям картинки, оставляя себе их пары. Дети переворачивают свои картинки изображением вниз и открывают их только после того, как взрослый покажет свою картинку и, обращая внимание детей на то, что на ней нарисовано спросит: «У кого из нас прячется такая же кукла (машинка и т.п.)?» тот кто найдет у себя такую же картинку. кладет ее рядом для сравнения. Дети вместе со взрослым сравнивают две одинаковые картинки, выделяя отличительные признаки изображенных на них предметов. Таким же образом дети обнаруживают тождество еще нескольких парных картинок.

Далее игра усложняется. Теперь пары картинок распределены между детьми, а взрослый берет себе третью картинку с похожим изображением, но чем – либо отличающуюся от парных картинок. После того, как дети найдут у себя пару одинаковых картинок, взрослый подкладывает им свою похожую картинку и говорит: «А у меня тоже ведро (другая игрушка) на картинке! Оно похоже на ваше или нет? чем они отличаются и в чем сходство?» так по вопросам взрослого дети сравнивают между собой три картинки, выделяют

различия во внешних признаках предметов и уточняют их значение. В результате такого сравнения дети овладевают понятием тождества и различия.

Правила игры:

1. Сначала следует рассмотреть полученные картинки, а потом перевернуть их изображением вниз. При поиске соответствующей картинки нужно переворачивать каждую карточку и возвращать в исходное положение.

2. Тот, кто найдет у себя пару к предложенной картинке, должен показать ее всем и положить на стол рядом с ней.

3. Каждый участник игры по очереди открывает одну из полученных картинок, описав ее отличительные признаки, кладет на середину стола и просит остальных разыскать такую же.

Игра достаточно трудная, ее продолжительность не должна превышать 10-15 минут.



## **ЧТО ДЕШЕВЛЕ?**

Цель: сформировать умение ориентироваться в цене товаров, устанавливать ассортимент предметов (товаров) по цене; развивать самостоятельность в выборе решения.

Материал: карточки с изображением разных предметов, ценники.

Сначала дети подбирают предметы ,контрастные по цене, а затем устанавливают ассортимент товаров (сериационные ряды) от предмета самого дешевого до самого дорогого и наоборот. Дети сравнивают цены, находят разные и одинаковые по цене предметы.

## **НАЗОВИ МОНЕТУ**

Цель: расширить представления детей о разнообразии названий денег в художественных произведениях.

Материал: сказки «малыш и Карлсон», «Приключения Пиноккио», «Али – Баба и сорок разбойников» и др. «Портреты сказочных героев.

Дети рассматривают иллюстрации. Вспоминают содержание сказок. Через игровую ситуацию определяют названия денег, которыми пользуются герои сказок. Например, Карлсон покупает Малышу щенка, имея несколько эре. Буратино (Пиноккио) покупает билет в театр на четыре сольдо. Али – Баба и сорок разбойников владеют динарами и др.

## **КОМУ ЧТО ПОДАРИМ?**

Цель: развить умение правильно подбирать подарок, обосновывая свой выбор.

Материал: карточки – картинки, на которых изображены машинка, кукла, мяч, щенок, котенок, шапка, шляпка, костюм, платье, ботиночки, туфельки, значок, бантик и др.

Воспитатель выставляет картинки с изображением мальчика Алеси и девочки Кати. Предлагает рассмотреть карточки – картинки, на которых нарисованы разные предметы, вещи, украшения, выбрать понравившиеся и подарить Алеше и Кате. Дети подбирают карточки и рассказывают, кому, что и зачем они дарят.

Вариант: дети дарят подарки героям мультфильмов, сказок.

## **ТАНГРАМ**

Танграм – древнейшая китайская игра. Правила здесь исключительно просты. Из семи исходных геометрических фигур надо составить силуэт заданной фигуры. При составлении заданной фигуры обязательно используются все семь исходных фигурок. При этом их нельзя накладывать друг на друга, хотя бы частично. Они должны плотно прилегать друг к другу.

Исходные фигурки: 2 больших треугольника, один средний треугольник, 2 маленьких треугольника, квадрат и ромб (условное название) вырезаются из квадрата 100x100 мм.

## **ЧТО БЫСТРЕЕ КУПЯТ?**

Цель: развить умение устанавливать зависимость между качеством товара, его ценой (стоимостью) и спросом на него.

Материал: карточки с изображением качественных и не качественных товаров (платья для куклы, на одном из них не хватает нескольких пуговиц; машины – игрушки ( на одной из них фары разного цвета; ботинки (на одном нет шнурка).

Ребенку предлагается пара карточек с изображением одинаковых товаров. Их двух предложенных вещей ребенок выбирает ту, которую купят быстрее и объясняет причину своего выбора.

## **КАК СКАЗАТЬ?**

Воспитатель говорит ребенку слово, значение которого определяется в единственном числе, а ребенок должен назвать во множественном.

- лошадей – табун;
- коров – стадо;
- овец – отара;
- рыб – косяк;
- волков – стая и т. д.

## ТОЛЬКО ОДНО СВОЙСТВО

Материал: геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники, прямоугольники) четырех цветов и двух размеров. Для игры необходимо изготовить специальный набор геометрических фигур. В него входят четыре фигуры (круг, квадрат, треугольник и прямоугольник) четырех цветов, например красного, синего, желтого и белого, маленького размера. В этот же набор включается такое же количество перечисленных фигур указанных, цветов, но больших по размеру. Таким образом, для игры (на одного участника) необходимо 16 маленьких геометрических фигур четырех видов и четырех цветов и столько же больших.

Цель. Закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать ее.

Ход игры. У двоих играющих детей по полному набору фигур.

Один кладет на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от нее только одним признаком. Так, если первый положил на стол желтый большой треугольник, то второй кладет желтый большой квадрат или синий большой треугольник и т. д. Неправильным считается ход, если второй играющий положит фигуру, не отличающуюся от первой или отличающуюся от нее более чем одним признаком. В этом случае фигуру у игрока забирают. Проигрывает тот, кто первый останется без фигур. (Возможны варианты.)

## ЧИСЛОВОЙ РЯД

Цель. Закрепить знание последовательности чисел в натуральном ряду.

Ход игры. Играют двое детей, сидят за одним столом, раскладывают перед собой лицевой стороной вниз все карточки с цифрами от 1 до 10. При этом каждому из детей дается определенное количество карточек с цифрами (например, до 13).

Некоторые, из цифр встречаются в наборе дважды. Каждый играющий в порядке очередности берет карточку с цифрой, открывает ее и кладет перед собой. Затем первый играющий открывает еще одну карточку. Если обозначенное на ней число меньше числа открытой им ранее карты, ребенок кладет карточку левее первой, если больше – правее. Если же он возьмет повторно карту с числом, уже открытым им, то возвращает ее на место, а право хода передается соседу. Выигрывает тот, кто первым выложил свой ряд.

Можно условно выделить еще 2 большие группы игр и упражнений. К первой относятся все математические задачи, игры на, смекалку.

## НАЗОВИ ЧИСЛО

Цель. Упражнять детей в умении производить устные вычисления.

Ход игры. Взрослый или старший ребенок говорит: “Я могу отгадать число, которое ты задумал. Задумай число, прибавь к нему 6, от суммы отними 2, затем еще отними задуманное число, к результату прибавь 1. У тебя получилось число 5”.

В этой несложной задаче на смекалку задуманное число может быть любым, но для решения ее нужно уметь устно вычислять.

Решение задач второй группы не требует специальной математической подготовки, необходимы лишь находчивость и сообразительность.

## СКОЛЬКО ВСЕГО? НА СКОЛЬКО БОЛЬШЕ?

Цель: формирование навыков сложения и вычитания.

Игровой материал: набор фигур, карточки с цифрами и знаками «+» и «-».

Правила игры: играют двое. Один располагает несколько фигур, например, треугольников, внутри зеленого обруча и несколько других фигур, например, квадратов, внутри красного, но вне зеленого обруча. Второй должен из карточек выложить ответы на вопросы: сколько всего фигур? На сколько больше квадратов, чем треугольников (или наоборот)?

Затем играющие меняются ролями. Игру можно повторить многократно, варьируя условия.

## СКОЛЬКО ВЗЯТЬ КОНФЕТ?

(Игра рекомендуется для индивидуальной работы с детьми, успешно овладевшими знаниями программного материала элементарной математики)

Цель. Упражнять детей в соотнесении условия задачи с результатом.

Ход игры. Предлагается условие задачи: “В бумажном кулке лежат конфеты 2 сортов. Наугад берут несколько конфет. Какое наименьшее количество конфет нужно взять, чтобы среди них оказались хотя бы 2 конфеты одного сорта?” (Не менее 3.) Задача решается путем логического размышления.

Так же решается задача о яблоках: “В вазе лежало три яблока. Мама угостила ими трех девочек. Каждая из девочек получила по яблоку, и одно осталось в вазе. Как это получилось?” К ответу решающий задачу приходит вследствие размышления, соотнесения условий с результатом. Одна девочка взяла яблоко вместе с вазой.

## НЕБЫЛИЦЫ

Сел воробушек на дом,  
Провалилась крыша.  
Под березою с котом  
Пляшут польку мыши.  
Рыбка с мостика нырнула,  
Вскрикнула и утонула.  
Черпаха хвост поджала  
И за зайцем побежала,  
Возле речки, ну дела, -  
Серого обогнала!  
Сидела кошка в птичьей клетке,  
А птичка съесть ее хотела,  
Но кошка прыгнула на ветку  
И, прочирикав, улетела.

## В ЧЕМ ОШИБКА?

Подробно объяснить, в чем ошибка предложенных суждений:

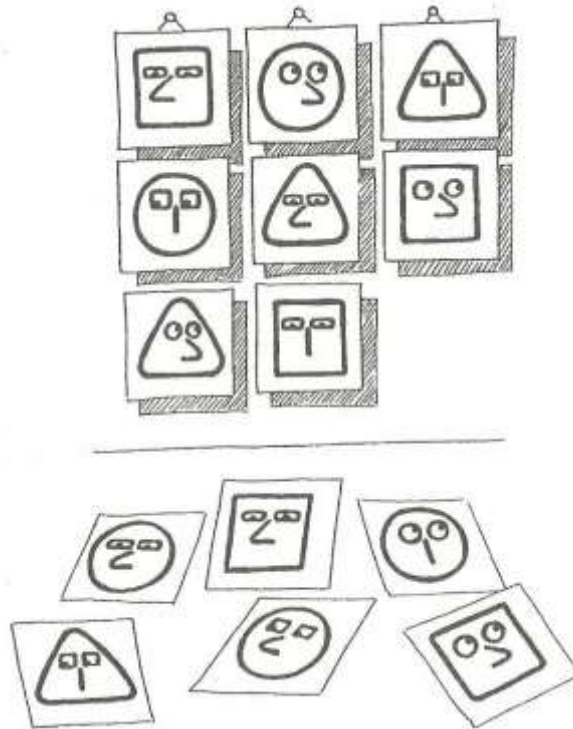
- ваза хрустальная, а стакан легкий;
- зебра полосатая, а леопард злой;
- холодильник белый, а ковер мягкий;
- огурец зеленый, а яблоко растет на дереве.



## УЧИМСЯ ДУМАТЬ

Цель: упражнять детей в построении самостоятельных выводов на основе анализа и логических рассуждений.

Материал: логическая задача.



Руководство: воспитатель предлагает детям внимательно рассмотреть задачу, выделить различия в изображениях первого ряда, второго ряда. На основе анализа изображений первого и второго рядов вывести закономерность. Проанализировать изображение третьего ряда, сделать вывод о недостающем изображении (форма лица, глаз, носа). Выбрать соответствующее из предложенного набора.

## УЧИМСЯ ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ

Цель: упражнять детей в способе ориентироваться по плану групповой комнаты, закреплять умения определять пространственные отношения между предметами.

Материал: план групповой комнаты.

Ход игры: воспитатель организует с детьми обсуждение плана групповой комнаты, выделения соответствия изображения реальным объектам групповой комнаты – ориентиром в пространстве.

Дети отвечают на вопросы:

- Что находится слева от уголка природы?
- Что находится внутри аквариума?
- Между какими предметами стоит аквариум?
- Что находится справа от стола воспитателя?

Воспитатель дает задания:

- Определи на плане местонахождение мяча (под столом).
- покажи на плане стол, где стоит ваза.
- Положи книгу на стол, который на плане изображен здесь (показывает).

Вопросы и задания можно разнообразить с учетом конкретных условий и цели.

## **В КАКОМ ВАГОНЕ?**

Цель: упражнять в логических рассуждениях на основе понимания правил порядкового счета.

Материал: логическая задача.

Ход игры: воспитатель предлагает найти правильный ответ на вопрос задачи. Два ученика договорились сесть в четвертый вагон электрички. Но один сел в четвертый вагон от начала, а другой - в четвертый от конца. В оном ли вагоне едут ученики, если всего 8 вагонов? (Нет, второй ученик едет в вагоне, который является пятым от начала).

Почему получились разные номера вагонов?

## **ГДЕ ТВОИ РУКИ?**

Цель: упражнять детей в различении правой и левой рук.

Ход игры: задание спрятать руку за спину. Воспитатель сначала отгадывает, где правая рука у ребенка, где левая, а затем, предлагает одному ( или нескольким детям) показать свои руки и назвать их. Если дети затрудняются, помогает напоминанием:

- Вспомни, какой рукой ты рисуешь – это правая, а левой рукой, что ты делаешь, когда рисуешь – поддерживаешь листок. Вспомнил? Теперь покажи свои руки и назови их».

## **В КАКОЙ РУКЕ ИГРУШКА?**

**Цель:** совершенствовать различение детьми своих правой и левой рук.

**Оборудование:** 3 маленьких игрушки.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает сначала одному из воспитанников взять игрушку правой (левой) рукой, затем той, какой он захочет, и сказать в какой руке игрушка.

**Второе задание:** Ребенку дают 2 игрушки, он должен сказать, какая из них у него в правой, какая в левой.

## **КАКОЙ РУКОЙ БЫСТРЕЕ?**

**Цель:** закреплять знания о правой и левой руках. Развивать ловкость движений.

**Оборудование:** мелкие камешки, пуговицы.

**Ход игры:** собрать камешки (пуговицы, желуди) сначала одной рукой, потом другой. Воспитатель может предложить детям определить, какая рука проворнее – левая или правая.

## **БЕГИТЕ КО МНЕ!**

Цель: совершенствовать умения сравнивать предметы по цвету, устанавливать их сходство и различие.

Особенности игры: сравнение флажков по цвету становится важным и значимым для детей потому, что от цвета флажка зависит поведение участников игры (бежать или останавливаться на месте).

Игра имеет подвижный характер и приносит детям радость от движения, свободу и раскованность. В то же время она требует внимания, сосредоточенности от каждого участник и благодаря сочетанию двигательной и умственной активности может служить средством воспитания умения вести себя в коллективе.

Игровой материал: флажки 4 основных цветов спектра: красные, синие, зеленые и желтые. Число флажков должно соответствовать количеству детей в группе, при этом один комплект остается у воспитателя. Флажки можно изготовить из лент соответствующих цветов чистых тонов.

Ход игры: воспитатель раздает флажки разного цвета детям. Затем предлагает поднять флажки такого же цвета, как у него (например, синего) и говорит: - «Синие флажки, бегите ко мне!» К воспитателю должны подбежать те дети, у которых флажки синие, остальные стоят на месте. Затем воспитатель опускает синий флажок, и поднимает флажок другого цвета и подбегают дети, у которых флажки такие же и т. д.

## ЛОГИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ, ПРОБЛЕМНЫЕ СИТУАЦИИ

1. Саша ел яблоко большое и кислое. Коля — большое и сладкое. Что в яблоках одинаковое, что разное?

2. Маша и Нина рассматривали картинки. Одна в журнале, другая в книге. Где рассматривала Нина, если Маша не рассматривала в журнале?

3. Толя и Игорь рисовали. Один — дом, другой — ветку с листьями. Что рисовал Толя, если Игорь не рисовал дом?

4. Алик, Ваня и Вова жили в разных домах. Два дома были в 3 этажа, один в 2 этажа. Алик и Боря жили в разных домах, Боря и Вова тоже в разных домах. Кто где жил?

5. Коля, Ваня и Сережа читали книги. Один о путешествиях, другой о войне, третий о спорте. Кто о чем читал, если Коля не читал о войне и о спорте, а Ваня не читал о спорте?

6. Зина, Лиза и Лариса вышивали. Одна — листочки, другая — птичек, третья — цветочки. Кто что вышивал, если Лиза не вышивала листочки и птичек, а Зина — не листочки?

7. Мальчики Слава, Дима, Петя и Женя сажали плодовые деревья. Один — яблони, второй — груши, третий — сливы, четвертый — вишни. Кто что сажал, если Дима — не сливы, яблони и груши, Петя — не груши и яблони, а Слава — не яблоки?

8. Две девочки сажали деревья, а одна — цветы. Что сажала Таня, если Света с Ларисой и Марина с Таней сажали разные растения?

9. Три девочки нарисовали двух кошек и зайца. Что рисовала Ася, если Катя с Асей и Лена с Асей рисовали разное?

10. Два мальчика купили марки, один — значок и один — открытку. Что купил Коля, если Женя с Толей и Толя с Юрой купили разное, а Миша — значок?

11. Два мальчика жили на одной улице, а два — на другой. Где жили Петя и Коля, если Олег с Петей и Андрей с Петей жили на разных улицах?

12. Коля вылепил 4 солдат, а Слава — 1. Сколько всего солдат вылепили ребята?

13. В корзине было 6 белых грибов и 3 подберезовика. Сколько всего было грибов?

14. В корзине лежало 6 грибов, 1 гриб оказался несъедобным и его выбросили. Сколько грибов осталось?

15. На кусте распустилось 5 роз. Мама срезала 3 штуки, сколько осталось?

16. В вазе стояло 3 розы. Мама срезала еще 2. Сколько роз стало в вазе?

17. На полке стояло 5 красных чашек и 1 синяя. Сколько чашек стояло?

18. На кусте созрело 8 помидоров. Четыре помидора сорвали. Сколько осталось?

19. Сколько глаз у светофора?

Сколько хвостов у четырех котов?

Сколько ног у воробья?

Сколько лап у двух медвежат?

Сколько в комнате углов?

Сколько ушей у двух мышей?

Сколько лап в двух ежат?

Сколько хвостов у двух коров?

20. Если гусь стоит на двух ногах, то он весит 4 кг. Сколько будет весить гусь, если он стоит на одной ноге? (Ответ: 4 кг.)

21. У двух сестер по одному брату. Сколько детей в семье?  
(Ответ: 3.)



22. Назовите 3 дня подряд, не пользуясь названиями дней недели, числами. (Сегодня, завтра, послезавтра или вчера, сегодня, завтра).

23. Стоит елка. На елке две ветки. На каждой ветке растет по одному яблоку. Сколько всего яблок растет на елке? (Ответ: на елке яблоки не растут).

24. У Лены есть брат. У брата только одна сестра. Как зовут сестру Лениного брата?

25. Мама купила 4 штуки груш и яблок. Яблок было больше, чем груш. Сколько груш и сколько яблок купила мама? (лучше сделать рисунок)

26. У каждого из двух братьев одна сестра. Сколько детей в семье?

27. Роман, Саша, Борис любят играть в теннис. Роман играет лучше Саши, а Саша играет лучше Бориса. Кто играет лучше всех? А кто играет средне?

28. Алла, Ира, Люда научились шить. Алла шьет хуже Иры, а Ира хуже Люды. Кто шьет лучше всех? А кто хуже всех?

29. Мама, папа и я сидели на скамейке. Я сидел слева от папы, а мама – слева от меня. В каком порядке мы сидели?

30. У кошки 2 правые лапы и 2 левые, 2 лапы сзади и 2 спереди.  
Сколько лап у кошки?

31. Из норки высовывалось 4 мышинных ушка. Сколько мышек  
было в норке?

32. Веревку разрезали в трех местах. Сколько частей  
получилось?

33. Какая птица не умеет летать? (Ответ: курица)

34. Кто своих детенышей в сумке носит?

35. Кто спит вниз головой? (Ответ: летучая мышь)

36. Бьют ногой, рукой и палкой.

Никому его не жалко.

А за что беднягу бьют?

А за то, что он надут! (Ответ: мяч)

37. Мы ходим ночью, ходим днем, но никуда мы не уйдем.  
(Ответ: часы)

38. Жираф, крокодил и бегемот

жили в разных домиках.

Жираф жил не в красном

и не в синем домике.

Крокодил жил не в красном

и не в оранжевом домике.

Догадайся, в каких домиках жили звери?

39. Три рыбки плавали  
в разных аквариумах.  
Красная рыбка плавала не в круглом  
и не в прямоугольном аквариуме.  
Золотая рыбка - не в квадратном  
и не в круглом.  
В каком аквариуме плавала зеленая рыбка?

40. Жили-были три девочки:  
Таня, Лена и Даша.  
Таня выше Лены, Лена выше Даши.  
Кто из девочек самая высокая,  
а кто самая низкая?  
Кого из них как зовут?

41. У Миши три тележки разного цвета:  
Красная, желтая и синяя.  
Еще у Миши три игрушки: неваляшка, пирамидка и юла.  
В красной тележке он повезет не юлу и не пирамидку.  
В желтой - не юлу и не неваляшку.  
Что повезет Мишка в каждой из тележек?

42. Мышка едет не в первом и не в последнем вагоне.

Цыпленок не в среднем и не в последнем вагоне.

В каких вагонах едут мышка и цыпленок?

43. Стрекоза сидит не на цветке и не на листке.

Кузнечик сидит не на грибочке и не на цветке.

Божья коровка сидит не на листке и не на грибочке. Кто на чем сидит? (лучше все нарисовать)

44. Алеша, Саша и Миша живут на разных этажах.

Алеша живет не на самом верхнем этаже и не на самом нижнем.

Саша живет не на среднем этаже и не на нижнем.

На каком этаже живет каждый из мальчиков?

45. Ане, Юле и Оле мама купила ткани на платья.

Ане не зеленую и не красную.

Юле - не зеленую и не желтую.

Оле - не желтое и не красное.

Какая ткань для какой из девочек?

46. В трех тарелках лежат разные фрукты.

Бананы лежат не в синей и не в оранжевой тарелке.

Апельсины не в синей и в розовой тарелке.

В какой тарелке лежат сливы?

А бананы и апельсины?

47. Под елкой цветок не растет,  
Под березой не растет грибок.  
Что растет под елкой,  
А что под березой?

48. Антон и Денис решили поиграть.  
Один с кубиками, а другой машинками.  
Антон машинку не взял.  
Чем играли Антон и Денис?

49. Вика и Катя решили рисовать.  
Одна девочка рисовала красками,  
а другая карандашами.  
Чем стала рисовать Катя?

50. Рыжий и Черный клоуны выступали с мячом и шаром.  
Рыжий клоун выступал не с мячиком,  
А черный клоун выступал не с шариком.  
С какими предметами выступали Рыжий и Черный клоуны?

51. Лиза и Петя пошли в лес собирать грибы и ягоды.  
Лиза грибы не собирала. Что собирал Петя?

52. Две машины ехали по широкой и по узкой дорогам.

Грузовая машина ехала не по узкой дороге.

По какой дороге ехала легковая машина?

А грузовая?

53. Стоит клен. На клене две ветки, на каждой ветке по две вишни. Сколько всего вишен растет на клене? (Ответ: ни одной — на клене вишни не растут.)

53. Летела стая голубей: 2 впереди, 1 сзади, 2 сзади, 1 впереди.  
Сколько было гусей?

54. В садике гулял павлин.

Подошел еще один.

Два павлина за кустами.

Сколько их? Считайте сами.

55. Вышла курочка гулять,

Забрала своих цыплят.

7 бежали впереди,

3 осталось позади.

Беспокоится их мать

И не может сосчитать.

Сосчитайте-ка, ребята,

Сколько было всех цыплят.

56. На большом диване в ряд  
Куклы Танины стоят:  
2 матрешки, Буратино  
И весёлый Чиполлино.  
Сколько всех игрушек?

57. Росло четыре осины,  
На каждой по четыре больших ветки,  
На каждой большой ветке по четыре маленьких ветки,  
На каждой маленькой ветке по четыре яблока.  
Сколько всего яблок?

*Ответ: Ноль. На осинах нет яблок.*

58. Человек хочет, чтобы он включился. Но когда он  
включается, человек злится и старается сразу его выключить

*Ответ: Будильник*

59. У мальчика есть две монеты. В сумме они составляют 3  
рубля. Одна из них - не 1 рубль. Что это монеты?

*Ответ: 1 и 2 рубля*

60. Что поднять земли легко,  
но трудно кинуть далеко?

*Ответ: Пух*

### **61. «Найди и закрась»**

Вопросы и задания:

- из каких геометрических фигур состоит неваляшка? (из кругов – большого, поменьше и двух маленьких).
- из каких геометрических фигур состоит зайка? (из 5 овалов и одного круга).
- из каких геометрических фигур состоит рыбка? (из 5 овалов и 2 треугольников)
- раскрасьте тот рисунок, который составлен из нарисованных внизу геометрических фигур.
- какой предмет закрасили и почему? (рыбку, потому, что только она состоит из 5 овалов и 2 треугольников).

### **62. «Смотри, считай, записывай»**

Вопросы и задания:

- Из каких геометрических фигур состоит кошка? (прямоугольников, квадратов, треугольников, кругов).
- сколько прямоугольников? Напиши.
- сколько треугольников? Напиши.
- сколько квадратов? Напиши
- сколько кругов? Напиши.



### **63. «Сколько котят в корзине?»**

Предложите детям отгадать сколько котят в корзине, и записать ответ в квадрате. (четыре).

Если дети затрудняются, спросите, сколько ушей у одного котенка? (два).

- Сколько котят спряталось в корзине? (три).

Одного котенка видно, поэтому котят четыре.

### **64. Кораблики на реке.**

Пришла я на реку. Сколько разноцветных корабликов сегодня на реке: желтые, красные, оранжевые! Все они прилетели сюда по воздуху. Прилетит кораблик, спустится на воду и тотчас поплывет. Много еще прилетит их сегодня, и завтра, и послезавтра. А потом кораблики больше не будут прилетать, и река замерзнет. Расскажите, что это за кораблики и в какое время года они появляются.

### **65. Для кого Виталик оставил рябинку?**

Виталик с мамой гуляли по лесу. Виталик увидел куст рябины, усыпанный ягодами, и позвал маму. Вместе они набрали полную корзину ягод. «Мама, а зачем ты на ветках оставила ягоды? Если все собрать, будет полная корзина!»

«Не надо собирать в лесу все грибы и ягоды, надо оставлять немного», — сказала мама и объяснила, почему.

О чем рассказала мама сыну?

### **66. Что ищет медведь?**

Посмотрите на косолапого! Едва ворочается. На рыбе да на ягодах летом отъелся, а сейчас по лесу бродит, зверюшек пугает и что-то все ищет, ищет... Что ищет медведь?

### **67. Что за зверек?**

Этого зверька не поймешь. То спит, то бегаёт. Проснется, потянется, пощелкает орешков, полакомится сушеными ягодками — и снова в клубочек свернется. Темно, тепло. И нет для него разницы — день или ночь. Что за зверек такой?

68. Вот что-то белое на полянку выкатилось: уши длинные, глаза раскосые, в стороны смотрят. Скок-поскок и с глаз долой под кусток. Ишь, как вздрогнул! Не бойся — это от мороза ветка треснула. Нет, убегает... да еще и следы путает! Кто такой?

### **69. Почему убегают олени?**

Когда снег начал таять, у оленей появились маленькие олени. Оказывается, сначала они совсем слабенькие, бессильные и все время дрожат. Особенно тревожно видеть, как у них дрожат ноги, кажется, вот-вот сломаются, и малыши упадут на снег.

Когда олени совсем маленькие были, они давали себя погладить по лбу. А теперь только подойдешь к ним — убегают. Почему убегают олени?

### **70. Что здесь произошло?**

Однажды в конце апреля лесорубы заметили гнездо с притаившейся в нем кедровкой. Они окружили гнездо, гладили птице перья, угощали ее колбасой и орешками — кедровка даже не шелохнулась. А вскоре у вырубki летали уже шесть кедровок. Все пестрые, все крикливые.

Что здесь произошло?

### Задачи на сравнение.

71. Галя веселее Оли, а Оля веселее Иры. Кто самый веселый?
72. У Инны волосы темнее, чем у Оли. У Оли темнее, чем у Ани. У кого волосы светлее всех?
73. Толя выше Игоря, Игорь выше Коли. Кто выше всех?
74. Катя быстрее Иры, Ира быстрее Лены. Кто быстрее всех?
75. Саша грустнее Толи, Толя грустнее Вани. Кто веселее всех?
76. Миша сильнее Олега, Миша слабее Пети. Кто сильнее всех?
77. Заяц слабее стрекозы. Заяц сильнее медведя. Кто самый слабый?
78. Саша на 10 лет младше Игоря. Игорь на 2 года старше Леша. Кто младше всех?
79. Ира на 3 см ниже Клавы. Клава на 12 см выше, чем Люба. Кто выше всех?
80. Толик на много легче Сережи. Толик немного тяжелее Валеры. Кто легче всех?
81. Вера немного темнее, чем Люда. Вера намного светлее Кати. Кто светлее всех?

## 82. «Кто больше?»

Предложить детям ответить на вопрос кто больше?

- Маленький слон или большая мышка?
- Маленький бегемот или большой муравей?
- Маленький ослик или большой зайчик?
- Маленький жираф или большая лиса?

### **83. Игры со спичками**

У нас поровну спичек. Я отдал(а) тебе 2 спички. На сколько спичек у тебя больше?

Сколько раз надо порезать сосиску, чтобы разрезать ее на 3 части?

На столе лежат 3 спички. Как из них сделать 4?

## 84. Игры из серии «Чудо-мешочек»

Всем известный чудо-мешочек представляет собой мешочек, наполненный фигурками различных форм и цветов. Он широко используется в обучении дошкольников при формировании у них представления о геометрической фигуре, а также обучающих играх, способствующих развитию сенсорного восприятия. В логических задачах он также нашел себе место.

### Задача 1

В чудо-мешочке находятся три белых и три синих шарика. Сколько нужно вынуть шариков из мешочка, чтобы заранее утверждать, что хотя бы один будет белым?

Как правило, такая задача вызывает затруднения у дошкольников. После проведения следующих игр дети легко справляются с ней.

### Игра 1

Необходимо показать ребенку пустой мешочек и два шарика разного цвета (синий и белый). Затем положите шарики в мешочек. Задайте вопрос: «Сколько шариков в мешочке? Какого они цвета?» Последует ответ: «В мешочке два шарика: один – синий, другой – белый».

Предложите ребенку поочередно несколько раз, не заглядывая в мешочек, вынуть один шарик и назвать его цвет, а затем положить его обратно. Выясняется, что нельзя заранее предугадать цвет, вынимая один шарик.

## **Игра 2**

Теперь положите два синих и два белых шарика. Сначала повторите с ребенком игру № 1 (см. выше), вынимая по одному шарик. Затем предложите ему вынимать, не глядя, по два шарика за один раз.

Повторите этот эксперимент достаточное количество раз. Выяснится, что если вынимать из мешочка по два шарика, то они окажутся или оба белыми, или оба синими, или один из них будет белым, а другой – синим. Пусть ребенок убедится на практике, что другие варианты невозможны.

Далее проведите с участием ребенка опыты по выбору трех шариков вслепую. Практика покажет, что в данном случае возможны лишь два варианта: либо будут вынуты два синих шарика и один белый, либо два белых и один синий.

После проведенных опытов уместно поставить вопрос: «Сколько нужно вынуть шариков, чтобы хотя бы один оказался белым?» Выражение «хотя бы один» надо пояснить. Как правило, многие дети догадываются, что достаточно вынуть три шарика. Пусть ребенок сам объяснит, почему.



### **Игра 3**

Затем положите в мешочек три синих и три белых шарика. Проведите вместе с ребенком опыты по выбору трех шариков. Выясните все возможные случаи: все три вынутых шарика синие, два синих и один белый, два белых и один синий, все три белые.

Теперь задайте вопрос, аналогичный вопросу в случае с двумя белыми и двумя синими шариками: «Сколько надо вынуть из мешочка шариков, чтобы хотя бы один из вынутых оказался белым?» Больше половины – 4.

## Задачи «Занимательный счет»

### Задача 1.

Заспорили карандаши в коробке. Синий сказал:

- Я самый главный, меня дети больше любят. Моим цветом раскрашивают море и небо.

- Нет, я самый главный,- возразил красный карандаш. - Моим цветом раскрашивают ягоды и праздничные флажки.

- Ну нет, это я самый главный,- сказал зеленый карандаш. - Моим цветом дети раскрашивают траву и листья на деревьях.

"Спорьте, спорьте,- думал про себя желтый карандаш. - Уж я-то знаю, кто самый главный. И почему дети меня любят больше всех. Ведь моим цветом раскрашивают солнце". Вопрос. Сколько всего карандашей было в коробке? (4)

### Задача 2.

На день рождения Муха-Цокотуха позвала гостей. Накрыла праздничный стол, расставила стулья.

Первыми приползли 2 гусеницы и сели на стулья. Затем прилетели 3 бабочки и тоже опустились на стулья. Вскоре прискакали кузнечики и уселись на двух стульях. И когда уже все сидели за столом и пили чай, в дверь постучали - приполз жук и занял еще одно место.

Вопросы.

- Сколько стульев было занято? (9)

- Сколько было гостей? (8)

### **Задача 3.**

Пролетела сорока по лесу и сообщила, что пчелы будут зверей медом угощать.

Первым к улью прибежал медведь с бочонком. Второй прискакала белочка с кружкой. Третьим примчался заяц с миской. Четвертой пришла лиса с кувшином. Пятым приковылял волк с кастрюлей,

Вопросы.

- Каким по счету примчался к улью

заяц? (Третьим.)

- У кого была самая маленькая посуда?

(У белки.)

- У кого была самая большая посуда?

(У медведя.)

### **Задача 4.**

Пришла к фотографу семья.

- Сфотографируйте нас, пожалуйста.

- Хорошо, только сначала вас надо как следует посадить.

Папу и маму посадили на стулья. Бабушку - в кресло. Дедушка встал рядом с бабушкой. Брата с сестрой посадили рядом на скамеечку. А самого маленького члена семьи, кудрявого Алешу, посадили на руки к маме.

Вопросы.

- Сколько всего человек в семье? (7)

- Сколько взрослых? (4)

- Сколько детей? (3)

### **Задача 5.**

В лесной избушке жили зверюшки.

Угадайте кто?

Рыжая, пушистая, хитрая (лиса).

Длинноухий, короткохвостый, трусливый (заяц).

Круглый, колючий (еж).

Серый, злощип, зубастый (волк).

Неуклюжий, толстый, ворчливый, мохнатый (медведь).

Вопрос.

- Сколько всего зверюшек жило в избушке? (5)

### **Задача 6.**

Пошли Таня и Костя за грибами. Когда шли мимо берез, Костя нашел подберезовик. Когда шли около дубов, Таня нашла белый гриб. Проходили мимо пенечков, Костя нашел 2 опенка. А когда зашли в сосновый лес, Таня нашла масленок, рыжик и мухомор.

Вопросы.

- Сколько всего грибов нашли Таня и Костя? (7)

- Сколько грибов дети пожарят? (6)

### **Задача 7.**

Пришли к Антону на день рождения гости.

Макар подарил ему живого попугайчика, Степан - заводной вездеход, Лиза подарила деревянный конструктор, Валя - переводные картинки.

Вопросы.

- Сколько подарков получил Антон? (4)
- Сколько детей было на дне рождения? (5)

### **Задача 8.**

Собрались лиса и волк на рыбалку. Лиса взяла маленькую удочку с короткой леской, а волк-жадина подумал: "Возьму – ка, я самую большую удочку с длинной-длинной леской - больше рыбы наловлю".

Сели ловить рыбу. Лиса только успевает рыбу вытягивать: то карася, то леща, то сома, то щуку.

А волк поймал плотвичку, стал ее из реки тянуть, да в длинной леске и запутался. Пока распутался, уже и домой пора идти.

Вопросы.

- Кто больше наловил рыбы? Почему?
- Сколько всего рыб наловили волк и лиса? (5)

### **Задача 9.**

Наступила зима. Дети сделали для птиц кормушку, повесили ее на дерево и стали наблюдать. Сначала прилетели 2 синички - поклевали сало; полакомиться рябиновыми ягодами решили 3 снегиря; подкрепиться пшеном залетел воробей, а под кормушкой важно расхаживали 3 вороны, подбирая рассыпанные крошки хлеба.

Вопросы.

- Сколько птиц прилетело к кормушке? (9)
- Сколько маленьких птиц? (6)
- Сколько больших птиц? (3) .

### **Задача 10.**

У нас большая и дружная семья. Мама - врач, папа - инженер, старший брат - шофер, старшая сестра - учительница, бабушка - пенсионерка, а я хожу в детский сад.

Вопросы.

- Сколько человек в нашей семье? (6)
- Сколько профессий можно насчитать в нашей семье? (4)

### **Задача 11.**

Собрались звери на поляне, чтобы почтальона выбрать. Объявили соревнование: кто прибежит первым к финишу, тот и будет почтальоном. Первым прибежал заяц. Второй была лиса. Третьей прискакала белка. Четвертым домчался лось. Пятым добежал волк. Шестым прикатился еж. Седьмым приковылял медведь.

Вопросы.

- Кто будет в лесу почтальоном? (Заяц.)
- Какими по счету прибежали к финишу: лиса? лось? еж? (Второй, четвертым, шестым.)

### **Задача 12.**

На Новый год пригласили дети в гости сказочных героев. Раньше всех появилась Снежная королева. За ней пришел Кот в сапогах. Потом прибежали Буратино и Мальвина. Затем показался Карлсон, который привел с собой Золушку и Дюймовочку. Чуть погодя пришли Серый волк и Красная Шапочка.

Вопросы.

- Сколько всего сказочных героев пришли на праздник к детям? (9)
- Из скольких сказок пришли гости на елку? (7)

### **Задача 13.**

Семену исполнилось 7 лет. "Я уже взрослый, мне теперь учиться надо. Можно я свои игрушки маленьким детям раздарю?" - спросил он у мамы. Мама разрешила.

Кубики и плюшевого мишку он подарил сестричке Оле. Самолет, пароход и луноход предложил соседскому Васе. Своему другу маленькому Борису отдал солдатиков и танк. А красивую машину "Чайка", и большого пушистого зайца Кузьму, немного подумав, оставил себе.

Ведь они самые любимые.

Вопрос.

- Сколько игрушек было у Семена? (9)

### **Задача 14.**

Проголодались зайцы и решили залезть в огород полакомиться. А в огороде овощей видимо-невидимо. Один заяц сорвал капусту и свеклу, другой - морковку и репу, третий - огурец и кабачок, а самый маленький зайчонок сорвал лук и чеснок.

Вдруг увидели зайцы сторожа и бросились наутек. Добежали до пригорка, сели, стали овощи раскладывать. А старый заяц посмотрел на них да как рассмеется: "Зайчонок, зачем же ты лук и чеснок рвал? Ведь зайцы его не едят".

Вопросы.

- Сколько зайцев забралось в огород? (4)

- Сколько всего овощей сорвали зайцы?(8)

- Сколько из сорванных овощей зайцы съедят? (6)



### **Задача 15.**

- Дети, давайте сделаем свою библиотечку,- предложила Наталья Григорьевна.

- Давайте,- обрадовались ребята.

На следующий день Сережа принес в детский сад книжку "Красная Шапочка". Люся принесла сказку "Золушка". Таня - книжку "Три медведя". Вася принес сказку "Теремок", а Андрей - "Золотой ключик". Тамара принесла две книжки: "Курочка Ряба" и "Колобок". Но дети сказали: "Эти сказки мы уже знаем наизусть, давайте подарим их малышам".

Вопросы.

- Сколько книг дети принесли? (7)

- Сколько книг осталось в библиотеке? (5)

### **Задача 16.**

Зоя Петровна объявила: "Приходите завтра нарядными, мы пойдем на концерт".

Концерт был замечательным. Сначала одна девочка спела песню о родном крае. Затем девочки и мальчики станцевали танец с цветами. За ними выступили малыши, показали интересную народную игру, а чей-то папа показал чудесные фокусы. Этот номер мне понравился

больше всего. Я дома пробовал повторить эти фокусы, но у меня ничего не получилось.

Вопрос.

- Сколько номеров было в концерте? (4)

### **Задача 17.**

На праздник дети пришли нарядными, с воздушными шарами. Рома принес синий и розовый шары. У Кати один шар был длинным, а другой круглым. Настя принесла желтый шар, Алеша - красный и зеленый. А Слава принес шарик, привязанный к флажку.

Вопрос.

- Сколько всего шаров принесли дети? (8)

### **Задача 18.**

Захотелось Степашке мороженого. Купил он фруктовое - вкусно! "А что если молочное еще вкуснее?". И купил молочное. "И сливочного тоже хочется". Съел сливочное. "Что-то я пломбир давно не пробовал",- подумал Степашка и купил пломбир.

Продавец открыл новую коробку, а там... эскимо. "Эскимо! Мое любимое! Я его дома съем",- подумал Степашка и купил себе еще три порции.

Вопросы.

- Сколько всего порций мороженого купил Степашка? (7)

- Что теперь будет со Степашкой?

### **Задача 19.**

Купил лось телевизор, пригласил всех зверей мультфильмы смотреть. Пришли гости к лосю, а у него только две скамейки: одна большая, другая маленькая.

На большую сели лось и медведь. А на маленькую - белка, ежик, куница, заяц, суслик и мышь.

Вопросы.

- Сколько зверей смотрели телевизор? (8)
- На какой скамейке уместилось больше зверей? Почему?
- Сколько зверей уместилось на большой скамейке? (2)
- Сколько зверей уместилось на маленькой скамейке? (6)

### **Задача 20.**

Мы получили новую квартиру. Все помогали мебель переносить. Шкаф внесли папа и дедушка, диван - дядя Коля и дядя Вова. Стол принесли мама и бабушка, кресло - сестра Оля, а мы с Ромой - по одному стулу.

Вопросы.

- Сколько предметов мебели в нашей квартире? (6)
- Сколько человек переносили мебель? (9)

### **Задача 21.**

Захотелось рыжему коту Василию быть похожим на тигра. Стал просить он кота Барсика:

- "Нарисуй мне черной краской полоски, пусть собаки меня боятся!"  
Стал Барсик его раскрашивать: одну полоску провел на голове, по одной полоске на каждом ухе, три толстые полоски провел на хвосте. Хотел и на спине нарисовать полоску, но посмотрел на Василия, бросил краски и кисть - и бежать от него скорее: подумал, что и в самом деле перед ним тигр.

Вопрос.

- Сколько полосок успел нарисовать Барсик? (6)