

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №19 «Олененок» станицы Новогражданской муниципального образования Выселковский район

**\* Игры и игровые упражнения,  
направленные на развитие  
наглядно-образного мышления  
старших дошкольников**

Подготовила воспитатель МБДОУ ДС №19  
Жилина Елена Владимировна

## **Что такое мышление.**

Мышление это - познание сущности вещей, умение обобщать, находить родственные связи между вещами и предметами, умение рассуждать и мыслить.

## **Этапы становления мышления:**

Наглядно-действенное мышление.

Наглядно-образное (конкретно-предметное) мышление

Словесно-логическое (абстрактно-логическое) мышление

## При правильно развитом мышлении человек способен:

- \* Анализировать — разделять предметы или явления на составляющие компоненты.
- \* Синтезировать — объединять разделённые анализом свойства с выявлением при этом существенных связей.
- \* Сравнить — сопоставлять предметы и явления, при этом обнаруживать их сходства и различия.
- \* Классифицировать — группировать предметы по признакам.
- \* Обобщать — объединять предметы по общим существенным признакам.
- \* Конкретизировать — выделять частное из общего.
- \* Абстрагировать — выделять какую-либо одну сторону или аспект предмета с игнорированием других.

# Игры и игровые упражнения, направленные на развитие познавательных процессов (произвольного внимания и памяти)

## «Запомни картинки».

Игровое упражнение направлено на развитие зрительной памяти, произвольного запоминания с использованием приёма «группировки».

На наборном полотне помещаются группы картинок (по 5): одежда (мужская куртка, детские шорты и т.д.), транспорт (грузовой, пассажирский).

Педагог предлагает поиграть в игру «Запоминалки». Надо запомнить 20 картинок. Как это лучше сделать? Предлагается алгоритм запоминания:

1. Запомнить группы картинок: одежда, транспорт;
2. Запомнить по подгруппам: зимняя, летняя одежда; грузовой, пассажирский транспорт.

А). Педагог убирает одну из групп картинок (5 штук)

Вопросы: «Какой группы не стало?»

Б). Затем убирается 1 картинка. Вопрос: «Какой картинке в группе не стало?»

В) Картинки переворачиваются.

Можно предложить перечислить по порядку все группы, затем подгруппы, затем порядок картинок в подгруппах.

## «Запомни и повтори» (для читающих детей).

Упражнение направлено на закрепление знаний букв, на развитие произвольной памяти и взаимоконтроля детей. Детям предлагается ряды букв. Дети смотрят на первый ряд букв, называют их и запоминают порядок расположения. По очереди дети закрывают глаза и называют буквы с закрытыми глазами. Остальные дети проверяют.

1. Х, К, Ж, У, М, Я
2. С, О, Э, Ю, З, Ы
3. Ш, Щ, Е, Ц, Ё, Х
4. А, Л, Д, Н, Ч, И.

## «Выложи по памяти».

Детям предлагается образец схематичного изображения предмета. Затем убирается. Дети из палочек выкладывают по памяти изображение (либо рисуют его карандашами).

## Игры-головоломки.

Направлены на развитие произвольного внимания, памяти, логического мышления.

Для игры необходимы счетные палочки по 15-20 штук на каждого ребёнка.

Руководство педагога состоит в том, чтобы помочь ребёнку найти способ решения. Следует также учить ребенка сначала продумывать свои действия, а потом их осуществлять. По мере накопления детьми опыта в решении подобных задач методом вначале «проб и ошибок», затем мысленно практического плана, дети все меньше допускают ошибки.

## «Рассыпанные буквы»

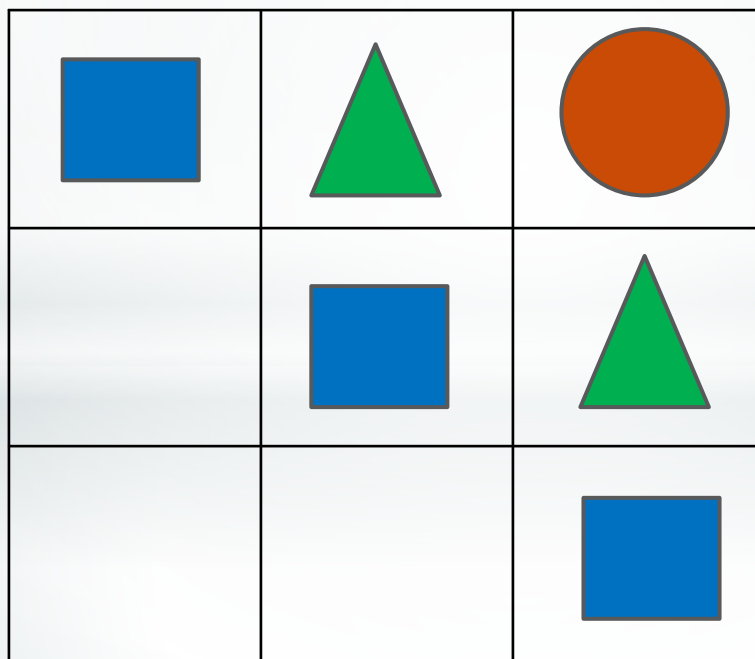
(игровое задание предназначено для читающих детей)  
Педагог пишет несколько слов, в которых он изменяет порядок букв на обратный или меняет местами слоги.  
Например: бочкаба (бабочка), какош (кошка), лотс (стол), акпаш (шапка).  
Дети соревнуются, кто отгадает быстрее всех.



# Логические задачи на поиск недостающих фигур и нахождение закономерностей.

«Каких фигур не достаёт?»

Эта задача может быть решена только на основе анализа каждого ряда фигур по вертикали и горизонтали путём их сопоставления.

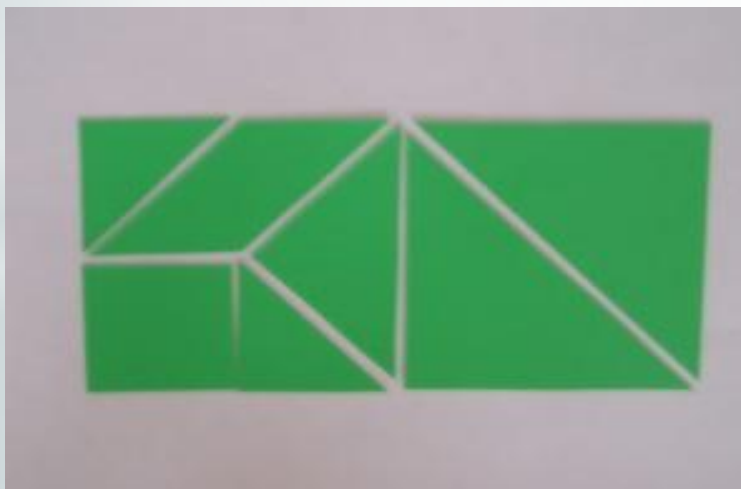


# Игры на воссоздание из геометрических фигур и специальных наборов образных и сюжетных изображений.

Дети старшего дошкольного возраста могут использовать игры на составление фигур – силуэтов, геометрических фигур из специальных наборов. Набор элементов таких игр состоит из фигур, полученных при разрезании по определённым правилам какой-либо геометрической фигуры: квадрата – в игре «Танграм», головоломке «Пифагор», прямоугольника – в игре «Пентамино», овала – в игре «Колумбово яйцо», круга – в играх «Вьетнамская игра», «Волшебный круг». Эти игры предназначены для развития у детей пространственного изображения, логического и интуитивного мышления.

Для изготовления игры используют картон, пластик, одинаково окрашенный с обеих сторон.

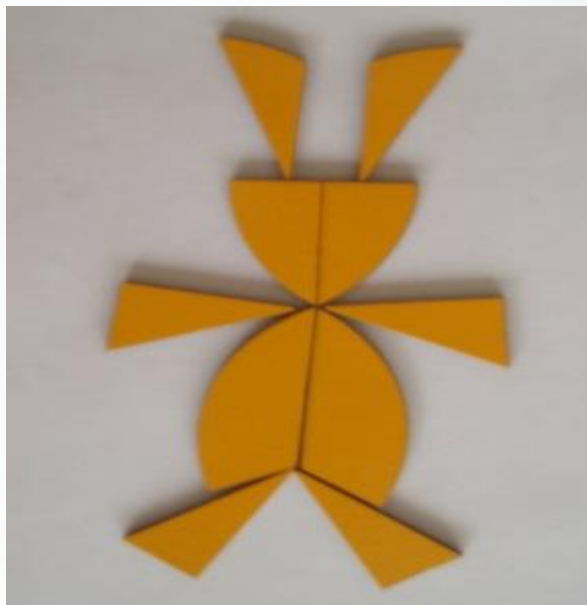
# «Танграм»



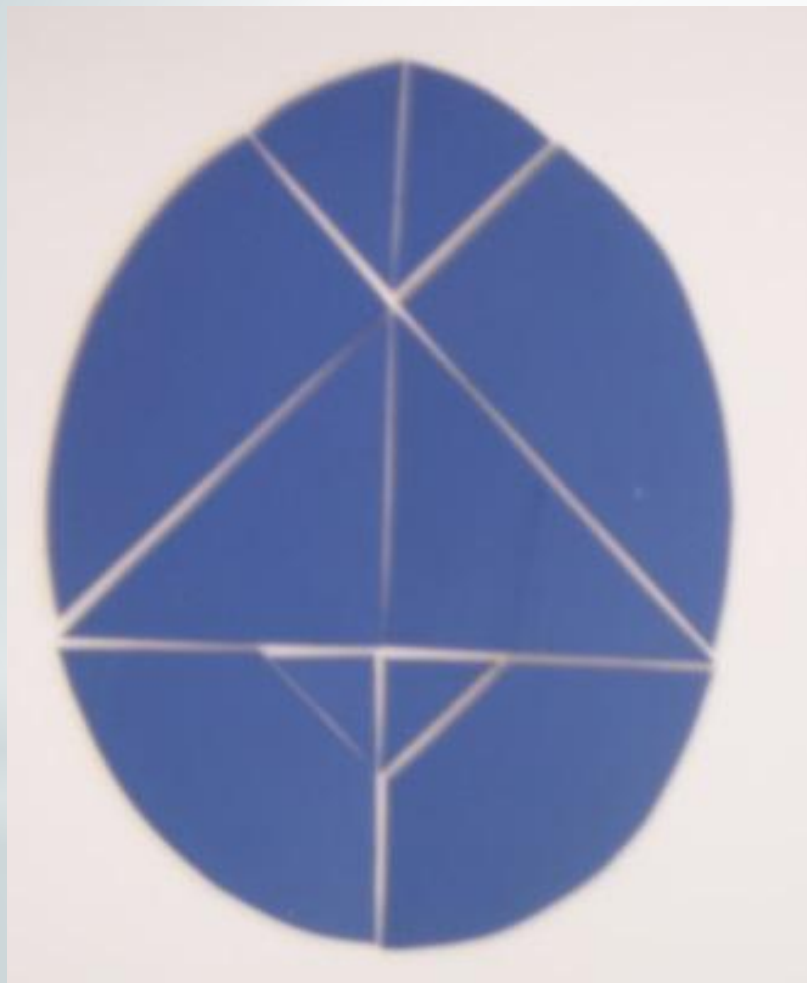
## «Вьетнамская игра»



# «Волшебный круг»



## Колумбово яйцо



Игровые упражнения на закрепление умения ориентироваться на ограниченной плоскости.

### «Путешествие бабочки»

Данное задание развивает ориентировку на плоскости, развивает внимание, сообразительность.

Каждому ребенку дается карточка, расчерченная на 9 пронумерованных квадрата и фишка-бабочка.

Педагог говорит детям, а дети выполняют задания:

«Ситуация: бабочка находится в левом верхнем квадрате.

Передвигаем фишки направо , вниз , вверх, налево, вниз, направо, СТОП ! Бабочка должна находиться в клетке № 5»

**Занимательные вопросы, игры-шутки** направлены на развитие произвольного внимания, нестандартного мышления, на быстроту реакции, тренируют память. В загадках анализируется предмет с количественной, пространственной, временной точки зрения, подмечены простейшие отношения.

### **Разминка на быстроту реакции.**

Из чего видна улица?

Дед, который раздает подарки?

Съедобный персонаж?

Часть одежды, куда кладут деньги?

Какой день будет завтра?

### **Дополни фразу.**

Если песок мокрый, то...

Мальчик моет руки, потому что...

Если переходить улицу на красный свет, то...

Автобус остановился, потому что...



## Закончи предложение.

Музыку пишет... (композитор).

Стихи пишет... (поэт).

Белье стирает... (прачка).

Горные вершины покоряют... (альпинисты).

Обед варит... (повар).

## Загадки – шутки

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

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

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.

Сколько хвостов у четырех котов?

Сколько лап у двух медвежат?

Сколько ушей у двух мышей?

Решение разного рода нестандартных задач в дошкольном возрасте способствует формированию и совершенствованию общих умственных способностей: логике мысли, рассуждений и действий, гибкости мыслительного процесса, смекалки, сообразительности, пространственных представлений.

**СПАСИБО  
ЗА ВНИМАНИЕ !**

