

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АЛЬМЕТЬЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад

общеразвивающего вида №38 «Дельфин» г. Альметьевска»

ПРИНЯТО  
на заседании педсовета  
МБДОУ № 38 «ДЕЛЬФИН»  
« 31 » 08 2022г. протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий МБДОУ № 38 «ДЕЛЬФИН»  
Идрисова В.Г.  
Приказ от « 31 » 08 2022г. № 91

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ УРОВНЕВАЯ ПРОГРАММА  
социально-личностной направленности  
«Занимательная логика»**

Возраст обучающихся: 5-7 лет.  
Срок реализации: 2 учебных года

Автор составитель:  
Титанова Н.Ю.  
Воспитатель.

г. Альметьевск, 2022 год

## Общие сведения о кружке

Рабочая программа кружка «Занимательная логика» обеспечивает развитие логического мышления детей в возрасте от 5 до 7 лет с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей.

Программа обеспечивает достижение воспитанниками готовности к школе.

Вид программы – развивающая

Условия реализации программы – естественная для ребенка среда жизнедеятельности в режиме детского сада.

Программа составлена в соответствии с ФГОС и программой воспитания и обучения в детском саду «От рождения до школы» под редакцией Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой.

### 1. Пояснительная

#### записка 1.1 Актуальность

1.2 Цель программы

1.3 Задачи программы

1.4 Сроки реализации программы, возраст детей, формы проведения занятий

1.5 Этапы реализации программы

1.6 Содержание программы

1.7 Ожидаемые результаты

### 2. Методическое обеспечение

2.1 Перспективно-тематический план кружка «Занимательная логика» для детей 5-6 лет

2.2 Перспективно-тематический план кружка «Занимательная логика» для детей 6-7 лет

### 3. Диагностическая программа логического мышления детей старшего дошкольного возраста.

### 4. Приложение

#### Картотека развивающих игр для детей старшей группы ДООУ

4.1 Игры, направленные на развитие логики у дошкольников старшей группы

4.2 Игры, направленные на развитие речи у дошкольников старшей группы

4.3 Игры для обучения грамоте дошкольников старшей группы

4.4 Игры по математике для детей старшей группы

4.5 Семантические игры

4.6 Анкетирование родителей

### 5. Программно-методическое обеспечение

#### 1. Пояснительная записка.

Словесно-логическое мышление является высшей стадией развития детского мышления. Достижение этой стадии – длительный и сложный процесс, т.к. полноценное развитие логического мышления требует не только высокой активности умственной деятельности, но и обобщенных знаний об общих и существенных признаках предметов и явлений действительности, которые закреплены в словах.

Математическая грамотность, развитое логическое мышление—это залог успешного обучения выпускника детского сада в школе. Но зачем логика маленькому дошкольнику? Зачем логика маленькому дошкольнику?

По мнению Л. А. Венгера «для пятилетних детей одних внешних свойств вещей явно не достаточно. Они вполне готовы к тому, что бы постепенно знакомиться не только и с внешними, но и с внутренними, скрытыми свойствами и отношениями, лежащими в основе научных знаний о мире... Все это принесет пользу умственному развитию ребенка только в том случае, если обучение будет направлено на развитие умственных способностей, тех способностей в области восприятия, образного мышления, воображения, которые основываются на усвоении образцов внешних свойств вещей и их разновидностей...»

Навыки, умения, приобретенные ребенком в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей в старшем возрасте— в школе. И важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность «действовать в уме». Ребенку, не овладевшему приемами логического мышления, труднее будет решать задачи, выполнение упражнений потребует больших затрат времени и сил. В результате может пострадать здоровье ребенка, ослабнет или вовсе угаснет интерес к учению.

Овладев логическими операциями, ребенок будет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы. Учиться станет легче, а значит, и процесс учебы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение.

В данной программе показано как через специальные игры и упражнения можно сформировать умение детей самостоятельно устанавливать логические отношения в окружающей действительности.

Работая с дошкольниками над развитием познавательных процессов, приходишь к выводу, что одним из необходимых условий их успешного развития и обучения является системность, т.е. система специальных игры упражнений с последовательно развивающимся и усложняющимся содержанием, с дидактическими задачами, игровыми действиями и правилами. Отдельно взятые игры и упражнения могут быть очень интересны, но, используя их вне системы, нельзя достичь желаемого обучающего и развивающего результата.

### **1.1 Актуальность**

Для успешного освоения программы школьного обучения ребенку необходимо не только много знать, но и последовательно и доказательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение, логически мыслить.

Обучение развитию логического мышления имеет не маловажное значение для будущего школьника и очень актуально в наши дни.

Овладевая любым способом запоминания, ребенок учится выделять цель и осуществлять для ее реализации определенную работу с материалом. Он начинает понимать необходимость повторять, сопоставлять, обобщать, группировать материал в целях запоминания.

Обучение детей классификации способствует успешному овладению более сложным способом запоминания—смысловой группировкой, с которой дети встречаются в школе.

Используя возможности развития логического мышления и памяти дошкольников можно более успешно готовить детей к решению тех задач, которые ставит перед нами школьное обучение.

Развитие логического мышления включает в себя использование дидактических игр, смекалок, головоломок, решение различных логических игр и лабиринтов и вызывает у детей большой интерес. В этой деятельности у детей формируются важные качества личности: самостоятельность, находчивость, сообразительность, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные умения. Дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, догадываться в поиске результата, проявляя при этом творчество.

Занимаясь с детьми, можно заметить, что многие дети не справляются с простыми на первый взгляд логическими задачами. Например, большинство детей старшего дошкольного возраста не могут правильно ответить на вопрос о том, чего больше: фруктов или яблок, даже если у них в руках картинка, на которой нарисованы фрукты – много яблок и несколько груш. Дети будут отвечать, что больше груш. В подобных случаях они обосновывают свои ответы на том, что видят собственными глазами. Их «подводит» образное мышление, а логическим рассуждением дети к 5 годам еще не владеют. В старшем дошкольном возрасте у них начинают проявляться элементы логического мышления, характерного для школьников и взрослых, которые не обходимо развивать в выявлении на и более оптимальных приёмов развития логического мышления.

Игры логического содержания помогают воспитывать у детей познавательный интерес, способствовать к и следовательскому и творческому поиску, желание и умение учиться. Дидактические игры как один из на и более естественных видов деятельности детей и способствует становлению и развитию интеллектуальных и творческих проявлений, само выражению и самостоятельности.

Развитие логического мышления у детей через дидактические игры имеет важное значение для успешности последующего школьного обучения, для правильного формирования личности школьника и в дальнейшем обучении помогут успешно овладеть основами математики и информатики.

**1.2 Цель программы:** создание условий для максимального развития дошкольников к подготовке обучения в школе приемами логического мышления, через систему занятий познавательной направленности кружка «Занимательная логика»

### **1.3 Задачи программы:**

- обучать детей основным логическим операциям: анализу, синтезу, сравнению, отрицанию, классификации, систематизации, ограничению, обобщению, умозаключениям
- учить детей ориентироваться в пространстве
- развивать у детей высшие психические функции, умение рассуждать, доказывать
- воспитывать стремление к преодолению трудностей, уверенность в себе, желания прийти на помощь сверстнику

### **1.4 Сроки реализации программы, возраст детей, формы проведения занятий**

Сроки реализации программы–1-2 года

Программа рассчитана на детей 5-7 лет

Занятия проходят 1 раз в неделю, длительностью 25 минут

**Программа предусматривает проведение кружковых занятий в различной форме:**

- Индивидуальная самостоятельная работа детей.
- Работав парах.
- Групповые формы работы. Фронтальная проверка и контроль.
- Самооценка выполненной работы.
- Дидактическая игра. Конкурсы.

### **1.5 Этапыреализациипрограммы**

**Технология деятельности строится по этапам:**

- 1.Диагностикаисходногоуровня развития познавательных процессов и контроль за их развитием.
- 2.Планирование средств, какими можно развивать то или иное качество (внимание, память, воображение, мышление), с учетом индивидуальности каждого ребёнка и имеющихся знаний
- 3.Построение междисциплинарной(интегральной) основы обучения по развивающему курсу.
- 4.Постепенноеусложнениематериала, поэтапноеувеличениеобъема работы, повышение уровня самостоятельности детей.
- 5.Ознакомление с элементами теории, обучение способам рассуждения, самостоятельной аргументации выбора.
- 6.Интеграция знаний и способов познавательной деятельности, овладение ее обобщенными приемами.
- 7.Оценкарезультатовразвивающегокурса по разработанным критериям, в которую должен быть включении ребёнок(самооценка, самоконтроль, взаимоконтроль).

### **1.6 Содержание программы**

Краткое описание разделов и тем занятий(разделы соответствуют определенной логической операции, которой будут обучаться дети на занятии):

#### 1.Анализ –синтез.

Цель–учить детей делить целое на части, устанавливать между ними связь; учить мысленно соединять в единое целое части предмета.

Игры и упражнения: нахождение логической пары(кошка–котенок, собака–?(щенок)).

Дополнение картинки(подбери заплатку, дорисуй карман к платью). Поиск противоположностей(легкий–тяжелый,холодный–горячий).Работаспазлами различной сложности. Выкладывание картинок из счетных палочек и геометрических фигур.

#### 2.Сравнение.

Цель–учить мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам; развивать внимание, восприятие детей. Совершенствовать ориентировку в пространстве.

Игры и упражнения: закрепление понятий: большой–маленький, длинный–короткий,

низкий–высокий, узкий–широкий, выше–ниже, дальше– ближе и т.д. Оперирование понятиями «такой же», «самый». Поиск сходства и различий на 2-х похожих картинках.

### **3.Ограничение.**

Цель–учить выделять один или несколько предметов из группы по определенным признакам. Развивать наблюдательность детей.

Игры и упражнения: «обведи одной линией только красные флажки», «найди все не круглые предметы» и т. п. Исключение четвертого лишнего.

### **4.Обобщение.**

Цель–учить мысленно объединять предметы в группу по их свойствам.

Способствовать обогащению словарного запаса, расширять бытовые знания детей.

Игры и упражнения на оперирование обобщающими понятиями: мебель, посуда, транспорт, овощи, фрукты и т. п.

### **5.Систематизация.**

Цель–учить выявлять закономерности; расширять словарный запас детей; учить рассказывать по картинке, пересказывать.

Игры и упражнения: магические квадраты (подобрать не достающую деталь, картинку).

Составление рассказа по серии картинок, выстраивание картинок в логической последовательности.

### **6.Классификация.**

Цель–учить распределять предметы по группам по их существенным признакам.

Закрепление обобщающих понятий, свободное оперирование ими.

### **7.Умозаключения.**

Цель–учить при помощи суждений делать заключение. Способствовать расширению бытовых знаний детей. Развивать воображение.

Игры и упражнения: поиск положительного и отрицательного в явлениях (например, когда идет дождь, он питает растения– это хорошо, но плохо то, что под дождем человек может промокнуть, простудиться и заболеть). Оценка верности тех или иных суждений («ветер дует, потому что деревья качаются». Верно?). Решение логических задач.

## **1.7 Ожидаемые результаты**

### **Дети должны знать:**

- принципы построения закономерностей, свойства чисел, предметов, явлений, слов;
- принципы строения ребусов, кроссвордов, чайнвордов, лабиринтов; • антонимы и синонимы;
- названия геометрических фигур и их свойства;
- принцип программирования и составления алгоритма действий.

## **3 Критерии диагностики логического мышления детей старшего дошкольного возраста.**

- Умение детей сравнивать, классифицировать, обобщать, систематизировать предметы окружающей действительности.
- Умение ориентироваться в пространстве, различать право-лево, верхи низ.
- Умение детей запоминать, воспроизводить усвоенный материал, доказывать, рассуждать. Умение детей работать в парах, микро группах; проявление доброжелательного отношения к сверстнику, умение его выслушать, помочь при необходимости.

Оценка уровня развития логического мышления старших дошкольников:

**Высокий уровень:** Ребенок владеет основными логическими операциями. Умеет мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам. Способен объединять и распределять предметы по группам. Свободно оперирует обобщающими понятиями. Умеет мысленно делить целое на части и из частей формировать целое, устанавливая между ними связь. Ребенок находит закономерности в явлениях, умеет их описывать. Может при помощи суждений делать умозаключения. Способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги. У ребенка достаточно большой словарный запас, широкий спектр бытовых знаний. Он наблюдателен, внимателен, усидчив, заинтересован в результатах своей работы. Владеет навыками сотрудничества, умеет работать в паре и микро группе.

**Средний уровень:** Ребенок владеет такими логическими операциями, как сравнение, обобщение, классификация, систематизация. Умеет мысленно устанавливать сходства и различия предметов, но не всегда видит все их существенные признаки. Умеет объединять предметы в группы, но испытывает трудности в самостоятельном распределении их по группам, т.к. не всегда оперирует обобщающими понятиями. Деление целого на части и наоборот вызывает затруднения, но с помощью взрослого справляется с заданиями. Ребенок не всегда видит закономерности в явлениях, но способен составить описательный рассказ о них. Затрудняется самостоятельно делать умозаключения. Ребенок имеет достаточный словарный запас. Способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги. Ребенок чаще всего внимателен, наблюдателен, но неусидчив. Умеет работать в паре, но испытывает трудности при работе в микро группах.

**Низкий уровень:** Ребенок не владеет логическими операциями: сравнение, обобщение, классификация, систематизация. Не может мысленно установить сходство и различие предметов. Не умеет пользоваться обобщающими понятиями. Ребенок имеет небольшой словарный запас, не внимателен, ему не хватает усидчивости.

**Дети должны уметь:**

- определять закономерности и выполнять задание по данной закономерности, классифицировать и группировать предметы, сравнивать,

- находить общее и частные свойства, обобщать и абстрагировать, анализировать и оценивать свою деятельность;
- путем рассуждений решать логические, нестандартные задачи, выполнять творческо-поисковые, словесно-дидактические, числовые задания, находить ответ к математическим загадкам;
  - быстро и правильно отвечать во время разминки на поставленные вопросы;
  - выполнять задания на тренировку внимания, восприятия, памяти
  - выполнять графические диктанты, уметь ориентироваться в схематическом изображении графических заданий;
  - уметь ставить цель, планировать этапы работы, собственными усилиями добиться результата.

**Способ проверки результатов работы:** обобщающие занятия после каждого раздела и 2 диагностики (начальная (октябрь) и итоговая (май)) уровня усвоения операций логического мышления

## **2.1 Перспективно-тематический план кружка «Занимательная логика» для детей 5-6 лет**

### **Октябрь**

#### **1-я неделя**

1. Упражнение «Колечко»
2. Игра «Быстро сообрази»
3. И/у «Соедини линиями одинаковые картинки»
4. И/у «В каждом ряду обведи одинаковые предметы»
5. И/у «Найди домик каждого животного и проведи к нему дорожку».

«Развивалки», стр. 173

Альбом для раскрашивания с логическими играми (стр. 1, 2, 3),

Простой карандаш

#### **2-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь»
2. Игра «Антонимы»
3. И/у «Подбери родителей для каждого малыша»
4. И/у «Подбери для каждого животного его любимое лакомство».
5. И/у «В каждом ряду обведи общие предметы и дай им общее название»

«Развивалки», стр. 174

Альбом для раскрашивания с логическими играми (стр. 4, 5, 6, 7),

Простой карандаш

#### **3-я неделя**



1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь».
2. Игра «Палочки»
3. И/у «Найди лишний предмет».
4. И/у «Найди подходящие друг другу предметы и обведи их линией».
5. Д/и «Где моя тень?»

Альбом для раскрашивания с логическими играми (стр. 8, 9, 10, 11, 12, 13),

Простой карандаш

«Развивалки» стр. 173

Карточки «Где моя тень?»

#### **4-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон».
2. Игра «Так бывает или нет»
3. И/у «Найди предмет, отличающийся от остальных»
4. И/у «Объедини все музыкальные предметы»
5. И/у «Найди отличия»

«Развивалки», стр. 175

Альбом для раскрашивания с логическими играми (стр. 14, 15, 16),

Простой карандаш

Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр. 4, 5

#### **Ноябрь**

##### **1-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту».
2. Игра «Один- несколько»
3. И/у «Где моя тень»
4. Развивающая игра «Подбери по форме»
5. Д/у в рабочей тетради «Раскрась правильно»

«Развивалки», стр. 182

Развивающая игра Карточки «Где моя тень»,

Д/и «Найди пару»

Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр. 7

##### **2-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан».
2. Игра «Что внутри?»
3. И/у «Что получится»
4. И/у «Найди предметы, противоположные по вкусу»
5. И/у «Что за чем?»

«Развивалки», стр. 187

Н.В.Ермолаева «Учимся узнавать, различать, называть», стр. 1

### **3-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Что вокруг нас?» (по цвету)
3. И/у. «Найди легкие и тяжелые предметы»
4. И/у «Чего боится воздушный шарик»
5. И/у «Что забыл художник?»

«Развивалки», стр. 223

Н.В.Ермолаева «Учимся узнавать, различать, называть», стр. 2

Прописи

### **4-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Что вокруг нас?» (по форме)
3. И/у «Объедини по признаку»
4. И/у «Найди одинаковых клоунов»
5. Д/у в рабочей тетради «Раскрась одинаковые предметы»

«Развивалки», стр. 223 Н.В.Ермолаева «Учимся узнавать, различать, называть», стр. 3

Е.В.Колесникова «Я решаю логические задачи», стр. 8,9

## **Декабрь**

### **1-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Летает – не летает»

3. И/у «Покажи правильно»
4. И/у «Найди такую же», «Сравни предметы»
5. Д/и «Побери узор»

«Развивалки», стр. 223,

Прописи

«Веселые задания. Логика в картинках», стр. 1, 2

«Развиваем, играя. Подбери узор»

### **2-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Части тела»
3. И/у «Покажи правильно»
4. И/у «Помоги найти рыбок», «Раскрась звезды»
5. Д/и «Побери узор»

«Развивалки», стр. 226

Прописи

«Веселые задания. Логика в картинках», стр. 3, 4

«Развиваем, играя. Подбери узор»

### **3-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Запретное движение»
3. И/у «Покажи правильно»
4. И/у «Чей головной убор?», «Назови одним словом»
5. Д/и «Побери узор»

«Развивалки», стр. 227

Прописи

«Веселые задания. Логика в картинках», стр. 5, 6

«Развиваем, играя. Подбери узор»

### **4-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».

2. Игра «Дед Мороз»
3. И/у «Покажи правильно»
4. И/у «Что лишнее?», «Что бывает вместе?»
5. Д/ув рабочей тетради «Найди ошибку»

«Развивалки», стр. 194

Прописи

«Веселые задания. Логика в картинках», стр. 7, 9

Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр. 36-37

## **Январь**

### **2-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Запретное движение»
3. И/у «Покажи правильно»
4. И/у «Найди рифму»
5. Д/и «Что лишнее?»

«Развивалки», стр. 227

Прописи

«Веселые задания. Логика в картинках», стр. 10

Карточки «Что лишнее?»

### **3-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Движения со словами»
3. Д/и «Что лишнее?»
4. И/у «Что получится?»
5. Д/ув рабочей тетради «Найди ошибку»

«Развивалки», стр. 250

Карточки «Что лишнее?»

Д/и «Что получится?»

Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр. 38-39

## 4-я неделя

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Закончи фразу»
3. Д/и «Что лишнее?»
4. Д/ув рабочей тетради «Найди ошибку»
5. Д/ув рабочей тетради «Умозаключения»

«Развивалки», стр. 259

Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр. 41-42

## Февраль

### 1-я неделя

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Скороговорки»
3. Д/ув рабочей тетради «Умозаключения»
4. И/у «Соедини стрелками», «Назови одним словом»
5. Д/и «Найди части»

«Развивалки», стр. 260

Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр. 44-45

Н.Г. Салмина «Учимся думать. Что это такое?», стр. 23, 26; разрезное приложение

### 2-я неделя

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «А я все помню»
3. И/у «Найди и раскрась часть, которой не хватает»
4. И/у «Раскрась правильно»
5. И/у «что сначала, что потом?»

«Развивалки», стр. 263

Н.Г. Салмина «Учимся думать. Что это такое?», стр. 45, 58

Н.Г. Салмина «Учимся думать. Что за чем следует? Ч.1-я», стр. 3;

Н.Г. Салмина «Учимся думать. Что за чем следует? Ч.1-я», стр. 14

### 3-я неделя

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Детишки»
3. И/у «Найди и раскрась часть, которой не хватает»
4. И/у «Что сначала, что потом?»
5. И/у «Найди место для вещей»

«Развивалки», стр. 139

Н.Г. Салмина «Учимся думать. Что это такое?», стр. 64, 68;

Н.Г. Салмина «Учимся думать. Что за чем следует? Ч.1-я», стр. 16, 23

#### **4-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Скороговорки»
3. И/у «Что сначала, что потом?»
4. И/у «Как нужно раскрасить шарики дальше?»
5. И/у «Раскрась по образцу»

«Развивалки», стр. 260

Н.Г. Салмина «Учимся думать. Что за чем следует? Ч.2-я», стр. 15, 16, 24, 50

### **Март**

#### **1-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Подбери слова»
3. И/у «Продолжи ряд»
4. И/у «Что сначала, что потом?»
5. И/у «Раскрась по образцу»

«Развивалки», стр. 169

Н.Г. Салмина «Учимся думать. Что за чем следует? Ч.2-я», стр. 54, 56

#### **2-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Одно слово»
3. И/у «Продолжи ряд»
4. И/у «Соображай-ка»

5.И/у «Найди два одинаковых предмета»

«Развивалки»,стр. 170

Карточки из набора«Соображай-ка» (№2,4,8,14,37)

Карточки с предметами

### **3-я неделя**

1. Упражнения«Колечко»,«Кулак-ребро-ладонь»«Рисующий слон»«Рубим капусту»,  
«Барабан»,«Не урони».

2.Игра «Назови предметы»

3.И/у «Продолжи ряд»

4.И/у «Соображай-ка»

5.Игры с веревочкой«Объедини по принципу...»

«Развивалки»,стр. 171

Карточки из набора«Соображай-ка» (№69,82,83,84)

Веревочки на каждого ребенка, геометрические фигуры, мелкие игрушки

### **4-я неделя**

1. Упражнения«Колечко»,«Кулак-ребро-ладонь»«Рисующий слон»«Рубим капусту»,  
«Барабан»,«Не урони».

2.Игра «Отгадай загадку»

3.И/у «Продолжи ряд»

4.И/у «Соображай-ка»

Карточки из набора «Соображай-ка» (№87,89,96,98)

## **Апрель**

### **1-я неделя**

1. Упражнения«Колечко»,«Кулак-ребро-ладонь»«Рисующий слон»«Рубим капусту»,  
«Барабан»,«Не урони».

2. Игра «Больше- меньше»
3. И/у «Продолжи ряд»
4. И/у «Сообрази-ка»

И.В. Стародубцева «Игровые занятия по развитию памяти, внимания, мышления у дошкольников», стр. 52

Карточки из набора «Сообрази-ка» (№104, 106, 112, 119)

### **2-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Покажи по-разному»
3. И/у «Продолжи ряд»
4. И/у «Сообрази-ка»

И.В. Стародубцева «Игровые занятия по развитию памяти, внимания, мышления у дошкольников», стр. 52

Карточки из набора «Сообрази-ка» (№115, 120)

### **3-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Слушай и показывай»
3. И/у «Продолжи ряд»
4. Д/у «Продолжи ряд»

И.В. Стародубцева «Игровые занятия по развитию памяти, внимания, мышления у дошкольников», стр. 53

Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр. 34-35

### **4-я неделя**



1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Кто знает, пусть дальше считает»
3. И/у «Продолжи ряд»
4. И/у «Дорисуй недостающую фигуру»

И.В. Стародубцева

«Игровые занятия по развитию памяти, внимания, мышления у дошкольников», стр. 54

Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр. 20-21

## **Май**

### **1-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Машины и пешеходы»
3. И/у «Продолжи ряд»
4. И/у «Что сначала, что потом?»

И.В. Стародубцева

«Игровые занятия по развитию памяти, внимания, мышления у дошкольников», стр. 55

Н.Г. Салмина «Учимся думать. Что за чем следует? Ч.2-я», стр. 59

### **2-я неделя**

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Пятнашки»
3. И/у «Продолжи ряд»
4. И/у «Закрась то, что нужно»

И.В.Стародубцева

«Игровые занятия по развитию памяти, внимания, мышления у дошкольников», стр. 56

Е.В.Колесникова«Я решаю логические задачи»,стр.14-15

### **3-я неделя**

1. Упражнения«Колечко»,«Кулак-ребро-ладонь»«Рисующий слон»«Рубим капусту», «Барабан»,«Не урони».
2. Игра«Я знаю пять имен мальчиков»
3. Д/ув рабочей тетради«Умозаключения»
4. Д/у «Составляем сказку»
5. Работаем с блоками Дьенеша

Е.В.Колесникова«Я решаю логические задачи»,стр.46-47

Н.Г. Салмина «Учимся думать. Что за чем следует? Ч.2-я», стр. 40

Блоки Дьенеша

### **4-я неделя**

1. Упражнения«Колечко»,«Кулак-ребро-ладонь»«Рисующий слон»«Рубим капусту», «Барабан»,«Не урони».
2. Игра«Вообрази и покажи»
3. И/у «Раскрась узор по образцу»
4. И/у «Закрась то, что нужно»
5. Работаем с блоками Дьенеша

Н.Г. Салмина «Учимся думать. Что за чем следует? Ч.2-я», стр. 29

Е.В.Колесникова«Я решаю логические задачи»,стр.15-16

Блоки Дьенеша

## **2.2 Перспективно-тематический план кружка «Занимательная логика»для детей 6-7 лет**

СЕНТЯБРЬ:

ЗАНЯТИЕ№1

- 1.«Сравни картинки» - найти и назвать отличия.
- 2.«Назови одним словом» - называть предметы в каждой группе одним общим понятием.

- 3.«Кто лишний»- рассмотреть изображения четырёх детей, найти одного, отличающегося от остальных. Подробно объяснить свой выбор.

#### ЗАНЯТИЕ№2

- 1.«Что лишнее»- найти в каждой группе предмет, который не подходит к остальным. Назвать остальные предметы общим понятием.
- 2.«Подбери одинаковые фигуры»- сравнивать предметы.
- 3.«Найди, что задано»- найти на рисунке: только фрукты; только предметы похожие на квадрат; те, что сделаны из бумаги; только музыкальные инструменты, только насекомых, только птиц, только животных жарких стран.

#### ЗАНЯТИЕ№3

- 1.«Лови шпиона»- найти лишнее понятие в каждой группе. Объясни своё мнение.
- 2.«Закончи предложение»-закончить предложение одним из слов, данных в скобках и подходящим по смыслу. Повторить фразу целиком.
- 3.«Сравни предметы между собой»- найти сходства и отличия.

#### ЗАНЯТИЕ№4

- 1.«Лишние картинки»- называть несколько вариантов«лишних» картинок, объяснить свой выбор.
- 2.«Отрицание» - решать задачи с отрицанием.
- 3.«Составь пары»- соединять попарно подходящие друг другу предметы. Объяснить свои действия.

#### ОКТЯБРЬ:

#### ЗАНЯТИЕ№1.

- 1.»Найди общий признак»- какой признак объединяет предметы каждой группы.
2. «Назови одним словом»- подобрать обобщающее понятие для каждой группы слов. Объяснить свой выбор.
3. «Составь пару»- к каждому предмету, изображённому верхнем ряду, подобрать подходящий предмет из нижнего ряда. Составить предложение с каждой парой слов.

#### ЗАНЯТИЕ№2

- 1.«Подбери слово»-к каждому слову подобрать подходящее по смыслу с учётом назначения предметов. Составить предложение с каждой парой слов.
- 2.«Назови лишнее»-выбрать с учётом данного признака из трёх предметов один лишний. Подробно объяснить свой выбор.
- 3.«Волшебники»-рассказать, во что превратятся следующие предметы.

#### ЗАНЯТИЕ№3.

- 1.«Свойства»-проанализировать свойства изображённых предметов. Рассказать о том общем, что их объединяет.
- 2.«Продолжи предложение»- закончить предложение, используя союз ЧТОБЫ. К началу фразы подобрать по2-3возможныхварианта её продолжения. Проговорить получившееся высказывание целиком.

3.«Отгадай загадку»- отгадывать загадки, находить предмет-отгадку.

#### ЗАНЯТИЕ №4.

1.«Продолжи ряд слов»- продолжать ряд слов, относящихся к одному обобщению. Назвать каждое обобщающее понятие.

2.«Подумай и ответь»- внимательно послушать и с помощью вопросов проанализировать рассказ.

3.«Сделай выбор»- из группы предметов выбрать один, который по какому-либо признаку от всех остальных. Объяснить выбор.

#### НОЯБРЬ:

#### ЗАНЯТИЕ №1.

1.« Четыре сезона»- соединить по парно картинки с изображением одинакового времени года. Рассказать о признаках различных сезонов.

2.«Закончи предложение»- закончить предложение, объяснив названное событие. Использовать конструкцию сложно подчинённого предложения с союзом ПОТОМУ ЧТО.

3.«Доставь письмо»-рассмотреть планы. По очереди используя их, рассказать, каким путём, мимо каких объектов и какому ребёнку почтальон принесёт письмо.

#### ЗАНЯТИЕ №2.

1.«Что лишнее и почему»-найти логическую связь между тремя предметами. Выделить предмет, отличающийся от других каким-либо признаком. Объяснить ход рассуждений.

2.«Закрой окошко»-выбрать какой из шести рисунков подходит в место знака вопроса.

3.«Подбери слово»- подбирать слова с противоположным значением. Составить с союзом А предложение, в котором будут оба антонима.

#### ЗАНЯТИЕ №3.

1.«Найди главное слово»- выбрать из ряда слов, отражающих некоторые детали основного объекта, одно-два главных, без которых указанное понятие не существует, объяснить выбор.

2.«Нелепицы»-проанализировать ситуацию, изображённую на рисунке. Подробно объяснить- в чём состоит её нелепость, неправдоподобность.

3.«Найди разницу»- в ряду похожих геометрических композиций выбрать одну, отличающуюся расположением мелких дополнительных деталей. Объяснить выбор.

#### ЗАНЯТИЕ №4

1.«Подбери заплатку к коврику» - какие заплатки подходят и почему.

2.«Найди ошибку»- найти и подробно объяснить, в чём ошибочность предложенного высказывания.

3.«Хорошо – плохо»- найти и подробно описать положительные и отрицательные стороны данных явлений, событий.

#### ДЕКАБРЬ:

#### ЗАНЯТИЕ №1.

1.«Назови следующее слово»- не нарушая закономерности, называть следующее слово.

2.«Логические цепочки»- найти логическую связь между рисунками, расположенными в одном ряду. Нарисовать недостающий элемент логической цепочки. Подробно объяснить свои действия.

3.«Трудные вопросы» - прослушать рассказ и ответить на вопросы.

#### ЗАНЯТИЕ №2.

1.« Расставь по порядку»-определять порядок рисования рисунков.

2.«Заполни картинку»- находить каждой фигурке своё место в пустом окошке.

3.«найди ошибку»-найти и подробно объяснить ошибку в предложенном сравнении. Используя по отдельности обе части каждого сравнения, самостоятельно составить два правильных суждения.

#### ЗАНЯТИЕ №3.

1.«Опиши разницу»- найти и подробно описать различные черты двух сходных предметов(объектов).

2. «Подбери фигуры»- выбрать только те фигуры, что есть в прямоугольнике.

3. «Продолжи предложение»- на основании двух суждений сделать самостоятельное умозаключение.

#### ЗАНЯТИЕ №4.

1.«Сравни предметы»- найти и подробно описать сходные черты двух различных предметов (объектов).

2.«Назови номер»-называть номер выпавших фигур.

3.«Пословицы»-объяснить, можно ли употреблять данную поговорку в предложенных ситуациях. Привести несколько примеров жизненных ситуаций, в которых уместно такое высказывание.

### ЯНВАРЬ:

#### ЗАНЯТИЕ №1.

1.«Подбери вторую половину»- подбери вторую половинку так, чтобы получился квадрат.

2.«Чего не хватает»- подбирать недостающий фрагмент к картинке.

3.«Рассказики»-объединить три далёкие по смыслу понятия в небольшом рассказе.

#### ЗАНЯТИЕ №2.

1.« Собери целое»-какие фигуры надо соединить, что бы получился прямоугольник; какие фрагменты, надо соединить, что бы получились квадраты и по горизонтали стояли одинаковые фигуры.

2.«Планы»- найти и описать свой путь.

3.«Подбери ключ и чья тень»-пространственное мышление.

#### ЗАНЯТИЕ №3

1.«Назови предмет»-какой предмет составлен из нарисованных фигур.

2.«Расставь слова по росту»- какое слово короче, какое длиннее; формировать способность отделять форму понятия от его содержания.

3.«Волшебный напиток из ягод»- классификация.

#### ЗАНЯТИЕ №4

1.«О чём рассказали поговорки»- выбрать верный вариант значения поговорок.

2.«Подбери нужную картинку»-находить закономерности, объяснить выбор.3.«Дорисуй строчку до конца»-найти закономерности и дорисуй строчку.

#### ФЕВРАЛЬ:

##### ЗАНЯТИЕ№1.

- 1.«Найди ошибки в составлении бус»-закономерности.
- 2.« Что в начале, что потом»-закономерная последовательность.
- 3.« Что было раньше»-умозаключения по рисунку.

##### ЗАНЯТИЕ№2.

- 1.«Подбери пару»-умозаключения по аналогии.
- 2.«Закончи предложение»- заканчивать по смыслу.
- 3.«Чего больше»- решать смысловые задачи.

##### ЗАНЯТИЕ№3.

- 1.« Найди одинаковые слова»- объяснять смысловую разницу.
- 2.«Логические цепочки»- продолжать закономерности.
- 3.« Что будет вместо знака вопроса?»- смысловые соотнесения.

##### ЗАНЯТИЕ№4.

- 1.«Вопросы»-отвечать на вопросы по смыслу.
- 2.« Антонимы»- заканчивать предложение.
- 3.«Исправь ошибку»-произносить пословицы правильно.

#### МАРТ:

##### ЗАНЯТИЕ№1

- 1.«Хорошо-плохо»- называть положительные и отрицательные моменты.
- 2.«Чего не хватает»- посмотреть на картинки и сказать, каких деталей в каждом предмете недостаёт.
- 3.« Весёлые задачи»-решать логические задачи.

##### ЗАНЯТИЕ№2

- 1.«Составь предложение»-составлять из данных слов предложение.
- 2.«Задачи на сравнение»- решать логические задачи.
- 3.« Составь картинку из геометрических фигур»- пространственное мышление.

##### ЗАНЯТИЕ№3

- 1.« Найди дорожку»- пространственное мышление.
- 2.« Рассуждалки»-учить рассуждать.
- 3.«Нелепицы»- полно и связно объяснять в чём нелепость ситуации.

##### ЗАНЯТИЕ№4

- 1.«Подумай и ответь»-внимательно слушать и с помощью вопросов про анализировать сказку.
- 2.«Начало-середина-конец»- определив начало события, его середину и конец, мысленно добавить к изображённым предметам любые действующие лица и подробно рассказать об их действиях в нужном порядке.

3.«Для чего нужен»- назвать как можно больше функций одного предмета.

## АПРЕЛЬ:

### ЗАНЯТИЕ №1.

- 1.« Детективы»- определять, кто оставил этот след.
- 2.«Весёлые задачки»-решать логические юмористические задачки.
- 3.«Расположи предметы разными способами»- закономерности.

### ЗАНЯТИЕ №2

- 1.«Чудесное домино»- выбирать основания для обобщения.
- 2.«Что лишнее в каждом ряду фигур»- закономерности.
- 3.« Помоги составить рассказ»- вставляя вместо картинок слова, составить рассказ и ответить на вопрос.

### ЗАНЯТИЕ №3

- 1.«Почему обиделся Миша»- объяснять, что дети делали правильно, а что нет.
- 2.« Помоги героям помириться»- найти дорожку, соединяющую сказочных героев, помоги им помириться.
- 3.«

Ребусы»-учить решать ребусы.

### ЗАНЯТИЕ №4

- 1.« Решение ребусов»- закреплять умение решать ребусы.
- 2.« Как слова дружили»- чем похожи между собой слова в каждой из строчек. Что их объединяет?
- 3.« Найди подходящее слово»- выбирать слова с соответствующим признаком.

## МАЙ

### ЗАНЯТИЕ №1.

- 1.«Приведи всё в порядок»- подбирать слова для определённых групп предметов, объединённых общим признаком.
- 2.« Разгадай секретный шифр»- решение ребусов.
- 3.« Логические задачи»-решать разные виды логических задач.

### ЗАНЯТИЕ №2

- 1.« Лабиринт»- помочь геометрическим фигурам попасть домой.
- 2.«Калейдоскоп»-понаблюдай и раскрась.
- 3.« Что будет, если...»-речь, фантазия, логическое мышления.

### ЗАНЯТИЕ №3

- 1«Хорошо-плохо» -моделирование с помощью цвета.
2. «Логические задачи»-решать и придумывать.
3. «Путаница»-находить лишние, не относящиеся к сюжету, предметы.

### ЗАНЯТИЕ №4

1. «ДИАГНОСТИКА».

## 4.1 Игры, направленные на развитие логики у дошкольников старшей группы

### **Игра «Найди варианты».**

*Цель:* развивать логическое мышление, сообразительность.

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

*Описание:* ребенку дать карточку с изображением 6 кругов, предложить закрасить их

Таким образом, что бы покрашенных и не покрашенных фигур было поровну. Затем просмотреть и просчитать все варианты закрашивания. Так же можно провести соревнование: кто найдет наибольшее количество решений.

### **Игра «Волшебники».**

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

*Описание:* детям раздаются листы с изображением геометрических фигур. На их основе необходимо создать более сложный рисунок. Например: прямоугольник-окно, аквариум, дом; круг- мяч, снеговик, колесо, яблоко. Игру можно провести в форме соревнований: кто придумает и нарисует больше картинок, используя одну геометрическую фигуру. Победителю вручается символический приз.

### **Игра «Собери цветок».**

*Цель:* развивать мышление, способность к анализу, синтезу.

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

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

### **Игра «Логические концовки».**

*Цель:* развивать логическое мышление, воображение, способность к анализу. *Описание:* детям предлагается закончить предложения:

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



девочки...(женщинами).

### **Игра «Орнамент».**

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

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

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

### **Игра «Полезно- вредно».**

*Цель:* развивать мышление, воображение, умение анализировать.

*Описание:* рассмотреть какой-либо объект или явление, отмечая его положительные и отрицательные стороны, например: если идет дождь- это хорошо, потому что растений

пьют воду и лучше растут, но если дождь идет слишком долго- это плохо, потому что корни растений могут сгнить от переизбытка влаги.

### **Игра «Что я загадала?».**

*Цель:* развивать мышление.

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

*Описание:* разложить перед ребенком 10 кругов разного цвета и размера, предложить

Ребенку показать тот круг, который загадал воспитатель. Объяснить правила игры: отгадывая, можно задавать вопросы, только со словами больше или меньше.

Например:

-Это круг больше красного?

(Да.) –Он больше синего?

(Да.)

-Больше желтого?

(Нет.) -Это зеленый

круг? (Да.)

### **Игра «Посади цветы».**

*Цель:* развивать мышление.

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

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

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

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

*Цель:* закреплять умение употреблять обобщающие понятия, выражая их словами. *Игровой материал и наглядные пособия:* карточки с изображением предметов

(апельсин, морковь, помидор, яблоко, цыпленок, солнце).

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

### **Игра «Вспомни быстрее».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

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

### **Игра «Все, что летает».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

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

*Описание:* предложить ребенку отобрать предложенные картинки по названному признаку. Например: все круглое или все теплое, или все одушевленное, что умеет летать, ит. п.

### **Игра «Из чего сделано».**

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

*Описание:* воспитатель называет какой-либо материал, а ребенок должен перечислить все то, что можно из него сделать. Например: дерево. (Из него можно сделать бумагу, доски, мебель, игрушки, посуду, карандаши.)

### **Игра «Что бывает...».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

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

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

## 4.2 Игры, направленные на развитие речи у дошкольников старшей группы

### **Игра «Закончи предложение».**

*Цель:* развивать умение употреблять в речи сложно подчинённые предложения. *Описание:* детям предложить закончить предложения:

- Мама положила хлеб...куда? (В хлебницу.) •Брат насыпал сахар...куда? (В сахарницу.)
- Бабушка сделала вкусный салат и положила его...куда? (В салатницу.) •Папа принес конфеты и положил их...куда? (В конфетницу.)
- Марина не пошла сегодня в школу, потому что...(заболела). •Мы включили обогреватели, потому что...(стало холодно).
- Я не хочу спать, потому что...(ещё рано).
- Мы поедем завтра в лес, если...(будет хорошая погода). •Мама пошла на рынок, чтобы... (купить продукты).
- Кошка забралась на дерево, чтобы...(спастись от собаки).

### **Игра «Режим дня».**

*Цели:* активизировать речь детей; обогащать словарный запас.

*Игровой материал и наглядные пособия:* 8-10 сюжетных (схематических) картинок с изображением режимных моментов.

*Описание:* предложить рассмотреть картинки, а затем расположить их в определённой последовательности и объяснить.

### **Игра «Кому угощение?».**

*Цель:* развивать умение употреблять трудные формы существительных в речи.

*Игровой материал и наглядные пособия:* картинки с изображением медведя, птиц, лошади, лисы, рыси, жирафа, слона.

*Описание:* воспитатель говорит, что в корзинке подарки для зверей, но боится перепутать, кому что. Просит помочь. Предложить картинки с изображением медведя, птиц (гусей, кур, лебедей), лошади, волка, лисы, рыси, обезьяны, кенгуру, жирафа, слона.

*Вопросы:* Кому мед? Кому зерно? Кому мясо? Кому фрукты?

### **Игра «Назови три слова».**

*Цель:* активизировать словарь.

*Описание:* дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задаётся вопрос. Нужно, делая три шага вперёд, давать с каждым шагом три слова- ответа, не замедляя темпа ходьбы.

-Что можно купить? (Платье, костюм, брюки.)

-Что можно варить? Что можно читать? Чем можно рисовать? Что может летать? Что может плавать? Что (кто) может скакать? Ит. д.

### **Игра «Кто кем хочет стать?».**

*Цель:* развивать умение употреблять трудные формы глагола в речи.

*Игровой материал и наглядные пособия:* сюжетные картинки с изображением трудовых действий.

*Описание:* детям предлагаются сюжетные картинки с изображением трудовых действий. Чем заняты мальчики? (Мальчики хотят сделать макет самолёта.) Кем они хотят стать?(Они хотят стать лётчиками.) Детям предлагается придумать предложение со словом «хотим» или «хочу».

### **Игра «Зоопарк».**

*Цель:* развивать связную речь.

*Игровой материал и наглядные пособия:* картинки с животными, игровые часы. *Описание:* дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая их друг другу.

Каждый должен описать свое животное, не называя его, по такому

плану: 1. Внешний вид.

2. Чем питается.

Для игры используются «игровые часы» .В начале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.

### **Игра «Сравни предметы».**

*Цели:* развивать наблюдательность; расширять словарь за счет названий деталей и частей предметов, их качеств.

*Игровой материал и наглядные пособия:* вещи (игрушки), одинаковые по названию, но отличающиеся какими- то признаками или деталями, например: два ведра, два фартука, две рубашки, две ложки и т.д.

*Описание:* воспитатель сообщает, что в детский сад принесли посылку: «Что же это?» Достает вещи:«Сейчас мы их внимательно рассмотрим. Я буду рассказывать об одной вещи, а кто-то из вас -о другой. Рассказывать будем по очереди».

*Например:*

-У меня нарядный фартук. -У меня

рабочий фартук.  
-Он белого цвета в красный горошек. –А мой – темно –синего цвета.  
-Мой украшен кружевными оборками. –А мой –красной лентой.  
-У этого фартука по бокам два кармана. -Ау этого –один большой на груди.  
-На этих карманах- узор из цветов.  
-А на этом нарисованы инструменты. –В этом фартуке накрывают на стол.  
-А этот надевают для работы в мастерской.

### **Игра «Кто кем был или что чем было».**

*Цели:* активизировать словарь; расширять знания об окружающем мире.

*Описание* :кем или чем раньше был цыпленок? (Яйцом.) А лошадь (жеребёнком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), ботинки(кожей), рубашка (тканью), рыба (икринкой), шкаф(доской), хлеб (мукой), велосипед (железом), свитер (шерстью) и т. д.?

### **Игра «Назови части предмета».**

*Цели:* обогащать словарь; развивать умение соотносить предмет и его части.

*Игровой материал и наглядные пособия:*картинки с изображением дома, грузовика, дерева, птицы.

*Описание:* воспитатель показывает картинки:

1-й вариант: дети по очереди называют части предметов.

2-й вариант:каждый ребёнок получает рисунок и сам называет все части.

### **Игра «Назови как можно больше предметов».** *Цели:* активизировать словарь; развивать внимание.

*Описание:* дети становятся в ряд, им предлагается по очереди называть предметы, которые их окружают. Назвавший слово делает шаг вперед. Выигрывает тот, кто правильно и четко произносил слова и назвал большее количество предметов, не повторяясь.

### **Игра «Подбери рифму».**

*Цель:* развивать фонематический слух.

*Описание:* воспитатель объясняет, что все слова звучат по-разному, но есть среди них звучащие похоже. Предлагает помочь подобрать слово.

По дороге шел жучок,

Песню пел в траве... (сверчок).

Можно использовать любые стихи или отдельные рифмы.

### 4.3 Игры для обучения грамоте дошкольников старшей группы

#### Игра

##### «Узнай, кто какие звуки издает?»

*Цель:* развивать слуховое восприятие.

*Игровой материал и наглядные пособия:* набор предметных картинок (жук, змея, пила, насос, ветер, комар, собака, паровоз).

*Описание:* воспитатель показывает картинку, дети называют изображенный предмет. На вопрос «Как звенит пила, жужжит жук и т.д.» ребенок отвечает, а все дети воспроизводят этот звук.

##### Игра «Чей голосок?».

*Цель:* развивать слуховое восприятие.

*Описание:* водящий становится к детям спиной, и все они хором читают стихотворение, последнюю строчку которого произносит один из детей по указанию воспитателя. Если водящий угадывает его, указанный ребенок становится водящим.

*Примерный материал:*

- Мы немножко поиграем, как ты слушаешь, узнаем.  
Постарайся, отгадай, кто позвал тебя, узнай. (Имя водящего.)
- К нам кукушка в огород залетела и поет.  
А ты, (имя водящего), не зевай, кто кукует,  
отгадай! Ку- ку -ку!
- Сел петух на забор, закричал на весь двор.  
Слушай, (имя водящего), не зевай, кто петух у нас,  
узнай! Ку- ка- реку!

##### Игра «Угадай звук».

*Цель:* отрабатывать четкость артикуляции.

*Описание:* ведущий произносит звук про себя, четко артикулируя. Дети по движению губ ведущего угадывают звуки произносят его вслух. Угадавший первым становится ведущим.

##### Игра «У кого хороший слух?».

*Цель:* развивать фонематический слух, умение слышать звук в слове. *Игровой материал и наглядные пособия:* набор предметных картинок.

*Описание:* воспитатель показывает картинку, называет ее. Дети хлопают в ладоши, если слышат в названии изучаемый звук. На более поздних этапах воспитатель может молча показывать картинку, а ребенок проговаривает название картинки про себя и реагирует также. Воспитатель отмечает правильно определивших звуки тех, кто не смог его найти и выполнить задание.



### **Игра «Кто в домике живет?».**

*Цель:* развивать умение определять наличие звука в слове.

*Игровой материал и наглядные пособия:* домик с окошками и кармашком для выкладывания картинок, набор предметных картинок.

*Описание:* воспитатель объясняет, что в домике живут только звери (птицы, домашние животные), в названиях которых есть, например, звук [л]. Надо поместить этих животных в домик. Дети называют всех изображенных на картинках животных и выбирают среди них тех, в названиях которых есть звук [л] или [л']. Каждая правильно выбранная картинка оценивается игровой фишкой.

*Примерный материал:* еж, волк, медведь, лиса, заяц, лось, слон, носорог, зебра, верблюд, рысь.

### **Игра «Кто больше?».**

*Цель:* развивать умения слышать звук в слове и соотносить его с буквой.

*Игровой материал и наглядные пособия:* набор известных уже детям букв, предметные картинки.

*Описание:* каждому ребенку раздается карточка с одной из известных детям букв. Воспитатель показывает картинку, дети называют изображенный предмет. Фишки получает тот, кто услышит звук, соответствующий его букве. Выигрывает набравший большее количество фишек.

### **Игра «Вертолина».**

*Цель:* развивать умение подбирать слова, начинающиеся с заданного звука.

*Игровой материал и наглядные пособия:* два фанерных диска, наложенных друг на друга (нижний диск закреплен, на нем написаны буквы; верхний диск вращается, в нем вырезан узкий, шириной с букву, сектор); фишки.

*Описание:* дети по очереди вращают диск. Ребенок должен назвать слово на ту букву, на которой останавливается сектор- прорезь. Выполнивший задание правильно получает фишку. В конце игры количество фишек подсчитывается, определяется победитель.

### **Игра «Телеграф».**

*Цель:* развивать умение делить слова на слоги.

*Описание:* педагог говорит: «Ребята, сейчас мы с вами поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а вы их по очереди будете передавать по телеграфу в другой город». Первое слово педагог произносит по слогам и сопровождает каждый слог хлопками.

Затем он называет слово, а вызванный ребенок самостоятельно произносит его по слогам, сопровождая хлопками. Если ребенок неправильно выполнил задание, телеграф ломается: все дети начинают потихоньку хлопать в ладоши, испорченный телеграф можно починить, то есть произнести слово правильно по слогам и отхлопать.

### **Игра «Лого».**

*Цель:* развивать умения выделять первый звук в слове, соотносить его с буквой. *Игровой материал и наглядные пособия:* большая карточка лото, разделенная на

Четыре квадрата (в трех из них изображения предметов, один квадрат пустой) и карточки-покрышки с изученными буквами для каждого ребенка; для ведущего на борот дельных маленьких карточек с изображениями тех же предметов.

*Описание:* ведущий берет из набора верхнюю картинку испрашивает, у кого есть этот предмет. Ребенок, имеющий на карточке лото данную картинку, называет предмет и первый звук в слове, после чего закрывает картинку карточкой соответствующей буквы. Выигрывает тот, кто первый закрыл все картинки на карточке лото.

*Примерный материал:* аист, утка, ослик, хвост, сом. роза, лампа и т. д.

### **Игра «Цепочка».**

*Цель:* развивать умение выделять первый и последний звук в слове.

*Описание:* один из детей называет слово, рядом сидящий подбирает новое слово, где начальным звуком будет последний звук предыдущего слова. Продолжает следующий ребенок ряда и т. д. Задача ряда: не разорвать цепочку. Игра может проходить как соревнование. Победителем окажется тот ряд, который дольше всех «тянул» цепочку.

### **Игра «Где спрятался звук?».**

*Цель:* развивать умение устанавливать место звука в слове.

*Игровой материал и наглядные пособия:* у воспитателя набор предметных картинок; у каждого ребенка карточка, разделенная на три квадрата, и цветная фишка (красная с гласным звуком, синяя с согласным).

*Описание:* педагог показывает картинку, называет изображенный на ней предмет. Дети повторяют слово и указывают место изучаемого звука в слове, закрывая фишкой один из трех квадратов на карточке, в зависимости от того, где находится звук: в начале, середине или конце слова. Выигрывают те, кто правильно расположил фишку на карточке.

### **Игра «Где наш дом?».**

*Цель:* развивать умение определять количество звуков в слове.

*Игровой материал и наглядные пособия:* набор предметных картинок, три домика с кармашками и цифрой на каждом (3, 4, или 5).

*Описание:* дети делятся на две команды. Ребенок берет картинку, называет изображенный на ней предмет, считает количество звуков в произнесенном слове и вставляет картинку в кармашек с цифрой, соответствующей числу звуков в слове. Представители каждой команды выходят по очереди. Если они ошибаются, их поправляют дети другой команды. За каждый правильный ответ засчитывается очко, выигравшим считается тот ряд, игрок и которого наберут большее количество очков. Эту же игру можно проводить индивидуально.

*Примерный материал:* ком, шар, сом, утка, муха, кран, кукла, мышка, сумка.

**Игра «Чудесный мешочек».**

*Цель:* развивать умение делить слова на слоги.

*Игровой материал и наглядные пособия:* мешочек из пестрой ткани с различными предметами, в названиях которых два- три слога.

*Описание:* дети по порядку подходят к столу, вынимают из мешочка предмет, называют его. Слово повторяется по слогам. Ребенок называет количество слогов в слове.

*Игровой материал и наглядные пособия:* набор предметных картинок (жук, змея, пила, насос, ветер, комар, собака, паровоз).

*Описание:* воспитатель показывает картинку, дети называют изображенный предмет. На вопрос «Как звенит пила, жужжит жук и т.д.» ребенок отвечает, а все дети воспроизводят этот звук.

*Игровой материал и наглядные пособия:* набор предметных картинок (жук, змея, пила, насос, ветер, комар, собака, паровоз).

*Описание:* воспитатель показывает картинку, дети называют изображенный предмет. На вопрос «Как звенит пила, жужжит жук и т.д.» ребенок отвечает, а все дети воспроизводят этот звук.

#### **Игра «Чей голосок?».**

*Цель:* развивать слуховое восприятие.

*Описание:* водящий становится к детям спиной, и все они хором читают стихотворение, последнюю строчку которого произносит один из детей по указанию воспитателя. Если водящий угадывает его, указанный ребенок становится водящим.

*Примерный материал:*

• Мы немножко поиграем, как ты слушаешь, узнаем.

Постарайся, отгадай, кто позвал тебя, узнай. (Имя водящего.)

• К нам кукушка в огород залетела и поет.

А ты, (имя водящего), не зевай, кто кукует, отгадай!

Ку- ку -ку!

• Сел петух на забор, закричал на весь двор.

Слушай, (имя водящего), не зевай, кто петух у нас, узнай!

Ку- ка- реку!

#### **Игра «Угадай звук».**

*Цель:* отбатывать четкость артикуляции.

*Описание:* ведущий произносит звук про себя, четко артикулируя. Дети по движению губ ведущего угадывают звуки произносятся его вслух. Угадавший первым становится ведущим.

#### **Игра «У кого хороший слух?».**

*Цель:* развивать фонематический слух, умение слышать звук в слове.

*Игровой материал и наглядные пособия:* набор предметных картинок.

*Описание:* воспитатель показывает картинку, называет ее. Дети хлопают в ладоши, если слышат в названии изучаемый звук. На более поздних этапах воспитатель может молча показывать картинку, а ребенок проговаривает название картинки про себя и реагирует также. Воспитатель отмечает правильно определивших звуки тех, кто не смог его найти и выполнить задание.

#### **Игра «Кто в домике живет?».**

*Цель:* развивать умение определять наличие звука в слове.

*Игровой материал и наглядные пособия:* домик с окошками и кармашком для выкладывания картинок, набор предметных картинок.

*Описание:* воспитатель объясняет, что в домике живут только звери (птицы, домашние животные), в названиях которых есть, например, звук [л]. Надо поместить этих животных в домик. Дети называют всех изображенных на картинках животных и выбирают среди них тех, в названиях которых есть звук [л] или [л']. Каждая правильно выбранная картинка оценивается игровой фишкой.

*Примерный материал:* еж, волк, медведь, лиса, заяц, лось, слон, носорог, зебра, верблюд, рысь.

#### **Игра «Кто больше?».**

*Цель:* развивать умения слышать звук в слове и соотносить его с буквой.

*Игровой материал и наглядные пособия:* набор известных уже детям букв, предметные картинки.

*Описание:* каждому ребенку раздается карточка с одной из известных детям букв. Воспитатель показывает картинку, дети называют изображенный предмет. Фишки получает тот, кто услышит звук, соответствующий его букве. Выигрывает набравший большее количество фишек.

#### **Игра «Вертолина».**

*Цель:* развивать умение подбирать слова, начинающиеся с заданного звука.

*Игровой материал и наглядные пособия:* два фанерных диска, наложенных друг на друга (нижний диск закреплен, на нем написаны буквы; верхний диск вращается, в нем вырезан узкий, шириной с букву, сектор); фишки.

*Описание:* дети по очереди вращают диск. Ребенок должен назвать слово на ту букву, на которой останавливается сектор- прорезь. Выполнивший задание правильно получает фишку. В конце игры количество фишек подсчитывается, определяется победитель.

#### **Игра «Лого».**

*Цель:* развивать умения выделять первый звук в слове, соотносить его с буквой.

*Игровой материал и наглядные пособия:* большая карточка лото, разделенная на Четыре квадрата (в трех из них изображения предметов, один квадрат пустой) и карточки-покрышки с изученными буквами для каждого ребенка; для ведущего на борот дельных маленьких карточек с изображениями тех же предметов.

*Описание:* ведущий берет из набора верхнюю картинку спрашивает, у кого есть этот предмет. Ребенок, имеющий на карточке лото данную картинку, называет предмет и первый звук в слове, после чего закрывает картинку карточкой соответствующей буквы. Выигрывает тот, кто первый закрыл все картинки на карточке лото.

*Примерный материал:* аист, утка, ослик, хвост, сом. роза, лампа и т. д.

#### **Игра «Цепочка».**

*Цель:* развивать умение выделять первый и последний звук в слове.

*Описание:* один из детей называет слово, рядом сидящий подбирает новое слово, где начальным звуком будет последний звук предыдущего слова. Продолжает следующий ребенок ряда и т. д. Задача ряда: не разорвать цепочку. Игра может проходить как соревнование. Победителем окажется тот ряд, который дольше всех «тянул» цепочку.

#### **Игра «Где спрятался звук?».**

*Цель:* развивать умение устанавливать место звука в слове.

*Игровой материал и наглядные пособия:* у воспитателя набор предметных картинок; у каждого ребенка карточка, разделенная на три квадрата, и цветная фишка (красная с гласным звуком, синяя с согласным).

*Описание:* педагог показывает картинку, называет изображенный на ней предмет. Дети повторяют слово и указывают место изучаемого звука в слове, закрывая фишкой один из трех квадратов на карточке, в зависимости от того, где находится звук: в начале, середине или конце слова. Выигрывают те, кто правильно расположил фишку на карточке.

#### **Игра «Где наш дом?».**

*Цель:* развивать умение определять количество звуков в слове.

*Игровой материал и наглядные пособия:* набор предметных картинок, три домика с кармашками и цифрой на каждом (3, 4, или 5).

*Описание:* дети делятся на две команды. Ребенок берет картинку, называет изображенный на ней предмет, считает количество звуков в произнесенном слове и вставляет картинку в кармашек с цифрой, соответствующей числу звуков в слове. Представители каждой команды выходят по очереди. Если они ошибаются, их поправляют дети другой команды. За каждый правильный ответ засчитывается очко, выигравшим считается тот ряд, игрок и которого наберут большее количество очков. Эту же игру можно проводить индивидуально.

*Примерный материал:* ком, шар, сом, утка, муха, кран, кукла, мышка, сумка.

#### **Игра «Чудесный мешочек».**

*Цель:* развивать умение делить слова на слоги.

*Игровой материал и наглядные пособия:* мешочек из пестрой ткани с различными предметами, в названиях которых два- три слога.

*Описание:* дети по порядку подходят к столу, вынимают из мешочка предмет, называют его. Слово повторяется по слогам. Ребенок называет количество слогов в слове.

#### **Игра «Телеграф».**

*Цель:* развивать умение делить слова на слоги.

*Описание:* педагог говорит: «Ребята, сейчас мы с вами поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а вы их по очереди будете передавать по телеграфу в другой город». Первое слово педагог произносит по слогам и сопровождает каждый слог хлопками. Затем

он называет слово, а вызванный ребенок самостоятельно произносит его по слогам, сопровождая хлопками. Если ребенок неправильно выполнил задание, телеграф ломается: все дети начинают потихоньку хлопать в ладоши, испорченный телеграф можно починить, то есть произнести слово правильно по слогам и отхлопать.

#### 4.4 Игры по математике для детей старшей группы

##### **Игра «Будь внимателен».**

*Цель:* закреплять умение различать предметы по цвету.

*Игровой материал и наглядные пособия:* плоские изображения предметов разного цвета: красный помидор, оранжевая морковь, зеленая елка, синий шар, фиолетовое платье.

*Описание:* дети стоят полукругом перед доской, на которой размещены плоские предметы. Педагог, называя предмет и его цвет, поднимает руки в верх. Дети делают тоже самое. Если цвет назван педагогом не правильно, дети не должны поднимать руки в верх. Тот, кто поднял руки, проигрывает фант. При разыгрывании фантов детям можно предложить задания: назвать несколько красных предметов, сказать, какого цвета предметы на верхней полке шкафа, и т. д.

##### **Игра «Сравни и заполни».**

*Цели:* развивать умение осуществлять зрительно- мыслительный анализ; закреплять представления о геометрических фигурах.

*Игровой материал и наглядные пособия:* набор геометрических фигур.

*Описание:* играют двое. Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображениями геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаком вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Игру можно повторить, расположив по-другому фигуры и знаки вопроса.

##### **Игра «Заполни пустые клетки».**

*Цели:* закреплять представление о геометрических фигурах; развивать умения сопоставлять и сравнивать две группы фигур, находить отличительные признаки.

*Игровой материал и наглядные пособия:* геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники) трех цветов.

*Описание:* играют двое. Каждый игрок должен изучить расположение фигур в таблице, обращая внимание не только на их форму, но и на цвет, найти закономерность в их расположении и заполнить пустые клеточки со знаками вопроса. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Затем игроки могут поменяться табличками. Можно повторить игру, по- иному расположив в таблице фигуры и знаки вопроса.

##### **Игра «Чудесный стаканчик».**

*Цель:* учить определять место заданного предмета в числовом ряду.

*Игровой материал и наглядные пособия:* 10 стаканчиков из-под йогуртов, небольшая игрушка, помещающаяся в стаканчик.

*Описание:* на каждый стаканчик наклеить цифру, выбрать водящего, он должен отвернуться. За это время спрятать под один из стаканчиков игрушку. Водящий поворачивается и угадывает, под каким стаканчиком спрятана игрушка. Он спрашивает: «Под первым стаканчиком? Под шестым?» Ит.д., пока не угадает. Можно отвечать подсказками: «Нет, больше», «Нет, меньше».

##### **Игра «Праздник в зоопарке».**

*Цель:* учить сопоставлять число и количество предметов.

*Игровой материал и наглядные пособия:* мягкие игрушки, счетные палочки (пуговицы).

*Описание:* поставить перед ребенком игрушки животных. Предложить их «покормить».

Воспитатель называет число, а ребенок выкладывает перед каждой игрушкой нужное количество палочек (пуговиц).

##### **Игра «Длинномер».**

*Цель:* закреплять понятия «длина», «ширина», «высота».

*Игровой материал и наглядные пособия:* полоски бумаги.

*Описание:* педагог загадывает какой-нибудь предмет (например шкаф) и делает узкую бумажную полоску, равную его ширине. Что бы найти отгадку, ребенку надо будет сравнить ширину разных предметов, находящихся в комнате, с длиной полоски. Потом можно загадать другой предмет, измерив его высоту, и следующий, измерив его длину.

#### **Игра «Пройди в ворота».**

*Цели:* закреплять умение считать, знание состава числа; развивать внимание, сообразительность.

*Игровой материал и наглядные пособия:* карточки, «ворота» с изображением чисел.

*Описание:* детям раздаются карточки с разным числом кругов. Чтобы пройти в «ворота», каждому необходимо найти пару, то есть ребенка, число кругов которого в сумме с кругами на собственной карточке даст число, показываемое на «воротах».

#### **Игра «Разговор чисел».**

*Цель:* закреплять прямой и обратный счет.

*Игровой материал и наглядные пособия:* карточки с числами.

*Описание:* дети-«числа» получают карточки и становятся друг за другом по порядку. «Число 4» говорит «числу 5»: «Я меньше тебя на один». Что же «число 5» ответило «числу 4»? А что сказал «число 6»?

#### **Игра «Не зевай!».**

*Цели:* закреплять знание счета от 1 до 10, умение читать и записывать числа.

*Игровой материал и наглядные пособия:* числовые карточки, фанты.

*Описание:* детям раздаются карточки с цифрами от 0 до 10. Педагог рассказывает сказку, в которой встречаются разные числа. При упоминании числа, которое соответствует цифре на карточке, ребенок должен ее поднять. Кто не успел быстро выполнить это действие, тот проигрывает (он должен отдать фант). В конце игры проводится «выкуп» фантов (решить задачу, задачу – шутку, отгадать загадку и др.).

## **4.5 Семантические игры**

### **Игры со словами-антонимами**

Это слова-наоборот, символом для них может служить перевернутый человечек.

Задачи антонимичных игр: осознание смысла и оттенков значений через противопоставления; привлечение внимания к звуковому составу и структуре противоположных слов.

Ощущение противопоставлений-противоречий пространства

Проговаривание слов-антонимов с одновременным изменением положений тела, рук, головы, предметов (вверху-внизу, справа-слева).

Подключение личностного плана (Я-так, ты –этак; Ты –одно, я –другое;

Мое –твое; Наше –ваше).

- Ощущение противопоставлений-противоречий по всем чувствам  
Определение антонимичной пары в восприятии зрения, слуха, осязания, обоняния, вкуса, эмоций с опорой на схемы.
- Перевод антонимичной пары из слов-предметов в слова-признаки и слова-действия.
- “Закончи предложение словом-неприятелем”.  
У подберезовика ножка темная, а шляпка....

Затем нужно было повторить пару антонимов светлая–темная. Придумать свое предложение с этой парой.

Березовая кора светлая, а еловая... темная.

- “Сравни” Детям предлагается два предмета и параметр, по которому их можно противопоставить. Нужно построить предложение с противительным союзом “а” и самостоятельно подобрать нужную пару антонимов. Например, сравни по высоте куст и дерево–Дерево высокое, а куст низкий.

### **Игры-противоречия**

- «Федот, да не тот».
- «Я вижу не...,а наоборот».
- «Копилки- спорщицы».
- «Третий(четвертый ,пятый)- лишний». Выделенный предмет должен быть противоположено ставшимся.

### **Игры-мостики**

Подбор промежуточных слов для постепенного перехода от одного антипода к другому (жара- тепло- холод).

### **Игры грамматики**

- «Верно- не верно».
- «Упрямые слова» с символом ослик- несклоняемые существительные.

### **Игры анти- грамматики**

«Незнайка» ,«Дразнилки», «Недоумение», «Речевая маска», «Веселая грамматика».

Деформация слов по фонетическим, грамматическим, интонационным признакам, привлекающая внимание к структуре слов через антонимию и способствующая прочному запоминанию.

Обучая детей вслушиваться в содержание стихотворения, учим замечать и исправлять неточности, допущенные в стихотворении «Овощи»:

Слушай сказку –не скучай,

Да ошибки примечай!

Любит овощи наш Тихон:

Грушу, яблоко, лучок,

И морковку, и лимон,-



С овощами дружит он!

### **Игры со словами-синонимами**

Это- разные слова ободном и том же, символом для них может служить знак человечки-близнецы.

Задача синонимичных игр: поиск общности значений в лексемах, различных по форме.

- “Как сказать?” Самостоятельный подбор синонимов к данному слову на основе предварительной работы. Как сказать ,если что- то или кто- то движется по кругу? - кружится, вьется, вращается, вертится, крутится...
- “ Когда так говорят?”.Колючий ветер–с помощью синонимического ряда дети объясняют семантику выражения.

### **Повторы с обыгрыванием**

«Копилка новых слов», «Толковый словарь»

В качестве копилки или словарика используется сумка игрушечной мудрой совы или оформленная картинками коробка. Как варианты ее заполнения применяются проговаривание слов, изготовление по слову рисунков, пиктограмм и аппликаций, прописывание слов, посылы словесной энергии: дети должны «бросить»слов она ладошку и опустить в копилку с одновременным проговариванием, «долететь» вместе со словом до копилки и т.п.

- Игры с кулачками. Дети должны «бросить» слово в кулачок, отпустить в любом направлении, опять «поймать» в кулачок, поднести кулачок со словом кушку, одновременно проговаривая данное слово.
- Формирование телесности слова. Дети стройно, ровно произносят строку из повторов слова (шеренга слов), в тоже время делая горизонтальное движение рукой или проводя меловую линию.
- «Волна за волной». Дети передают слово по кругу вместе с обозначающим его предметом, или изображая последний пантомимой
- Ритмические игры  
Проговаривание со сменным ритмом и подключением ритмических движений, повторов, пауз.

Деление слова на слоги ит.д.

### **Интонационные игры**

- Смена повествовательной, вопросительной, восклицательной и перечислительной интонации, силы, высоты, темпа, тембра, тона голоса и эмоциональной окраски проговариваемого слова.

### **Игры на классификацию предметов**

□ Нахождение обобщающего слова для группы близких по смыслу предметов. Детям даются задания типа–«Назови одним словом»; «Продолжи»;

«Выбери только...»; «Объедини в группы»; «Раздели на группы»;

«Подбери пару» ит.п.

«Третий (четвертый, пятый)- лишний». После выделения лишнего предмета остаются близкие по значению слова.

### **Игры с многозначными словами**

- «Кто назовет больше?». Игра проводится с опорой на картинки и действия (летит - спешит, несется, падает).
- “ У кого? У чего?” У кого и у чего бывают слезы?– у девочки, у бабушки, у дождя, у росы, у природы, у неба... Каждый вариант рассматривается в контексте, включается в предложение, подбираются синонимы, уточняется семантика.

### **Игры с образными выражениями**

- Определение переносного значения слов (руки- это ветви деревьев).
- Придумывание сравнений (руки- лапы, вилы, крылья).

### ***Игры на определение понятийных, родовых и видовых связей***

Объясняемое слово и разъясняющая фраза должны быть синонимичны по смыслу.

- Собеседование взрослого с детьми «В гостях у толкового словаря».
- Беседа детей друг с другом «Толкушка слов».
- Игры «Объяснялки», «Пойми меня».

### **Игры с загадками, пословицами, поговорками**

- Отгадывание загадок, синонимичных слову- отгадке.
- Подбор разных высказываний об одном и том же (пословицы).
- Истолкование своими словами фраз, пословиц, поговорок (перифраз).

### **Игры с рифмующимися словами**

«Я- поэт, я- писатель».Сочинение стихов попрозеили перевод в прозустихов.

Сочинение лимериков, метафор.

### **Игры на звуковые связи слов**

«Братья-путаники».

Подмена значений слов, близких по звучанию (дом- дым, вошел - вышел).

### **Игры на ощущение тавтологий**

«Масло масляное».Нахождение слов, дублирующих смысл (купил покупку, спросил вопрос).

## **Игры со словами и предложениями**

- «Дополнялки». Подбор эпитетов, действий, признаков к предложенному слову. хлеб -пышный, душистый, румяный; хлеб- режем, крошим, надкусываем.
- Загадки с перечислением предметов, свойств или действий (Серый, зубастый, злой- волк).
- Загадки на сравнение (С хвостом, а не мыш- репка, редиска, собака, самолет).
- «Сломанное предложение». Восстановление предложений с пропущенным, с искаженным словом, незаконченных. Сбор предложения из разрозненных слов.▪ «Цеплялки» .Проводится по типу «А в остальном, прекрасная маркиза...»
- «Цепочки слов»или«Носик-хвостик».Придумывание фраз, следующих одна за другой (Кошка лакает молоко. Молоко дает корова. Корова пасется на лугу и т.д.).
- “Конкурс слов-сравнений”.  
Задание: Кто придумает самое красивое, самое точное слово?

Утренний густой туман похож на... сметану, снег, сугроб, вату...

Блестящая на солнце паутинка похожа на ...

Вместе с детьми выяснить, чем похожи подобранные слова, что у них общего, почему их можно назвать словами–приятелями (цвет, не прозрачность).

Эти олицетворения дети позже могут использовать при составлении рассказов

- “Сравни и объясни”. Дети должны самостоятельно предположить, как появилось данное значение слова, уточнить его, подобрать синонимы, включить слово сочетание в предложение. Сыплет черемуха снегом–сыплет муку – сыплет дождь–сыплет частушки. Сыплет–роняет что-то частое, мелкое, сеет. Можно ли сказать “сыплет ливень”? Нельзя, потому что вовремя ливня капли крупные, сильные, как струи. Поэтому ливень бьет, хлещет.  
Хмурое утро– хмурое лицо; сырой картофель– сырой день;

полная корзина–полная женщина; гложет тоска–гложет кость;

погода расстроилась–гитара расстроилась–мама расстроилась;

## **Игры с ситуативными словами**

Это- связанные слова, символом для них может служить клубок ниток со спицами.

Задача ситуативных игр: состыковка отдельных слов, выражающих относительно законченную мысль, в виде словосочетаний и предложений.

Общность ситуации или последовательность событий связывает лексемы по двум взаимообусловленным планам.

1. взаимосвязьодновременно существующих фактов в конструкциях типа птица

летит, летит под облаками, птица с добычей, пестрая птица, в голубом небе, летит быстро;

2. взаимосвязь последовательно существующих фактов в цепочках смыслов типа одежда - ткань- фабрика- хлопок(по всем категориальным формам).

### ***Игры на развитие ассоциаций.***

Способствуют развитию мыслительной деятельности, в частности операций сериации, обобщения, сравнения, классификации, установлению причинно- следственных связей.

- “Пара к паре”. Догадайтесь, почему слова стоят в паре и найдите такую же пару одинокому слову. Туча–дождь, стручок-...(грядка, урожай, горошина). Пара стручок–горошина, потому что дождик падает из тучи, а горошина из стручка.

Осина–лист, сосна-...(хвоя, бор, береза). Пара сосна–хвоя, потому что на осине растут листья, а на сосне–хвоя.

- “Смысловые ряды”. Продолжи Осень- весна, сок- бутылка, варенье-...банка (вместилище, тара).
- “Что общего у предметов?” Крокодил, киви, огурец– зеленый цвет.
- “Отгадай предмет по названию его частей”  
Носок, пятка, голенище, каблук, молния, подошва–сапог.

### ***Игры с родственными словами.***

- “Семья слов”Дождь–дожди –дождик –дождичек- дождевик - дождевичок– дождинка–дождиночка- дождливый–дождить–дождевой. Сырость– сырой–отсыреть- сыроватый–сыроежка...
- “Чужое слово”. В ряд родственных слов включала одно слово, со звучное остальным, но отличное по семантике(рис, рисунок, рисовать, зарисовка; осень, синий, осенний; дождь, дрожь, дождинка, дождливый).

### **Логические игры**

Поиски сточков слово образования.

Подберезовик- под березой, земляника- к земле никнет, синь- синяя, зашел- вышел- ушел - перешел и т.д.

Наполнение смыслом звукового состава слова в соответствии и с его содержанием (по ассоциациям детей).

В с лове жук звук [ж] жу жжи тп ри взлете,[у]- гудит в полете,[к]-хлопок крыльев, жук сел на ветку и т.п.

## **Особенности организации лексико- грамматических игр в структуре семантического поля**

Использование семантических игр на занятиях по познавательному- речевому развитию детей значительно улучшает уровень организации лексико- грамматического строя речи и мыслительной деятельности. Разработанная и внедренная система игр стимулирует воспитанников возникновение обширных валентностей и смысловых связей новых слов; способствует одновременному решению коррекционно- речевых и общеразвивающих задач, дети учатся:

- выделять общий понятийный признак;
- осуществлять классификацию на основе существенных свойств;
- проявлять четкие представления о родовидовых отношениях;
- дифференцировать понятия;
- точно понимать значения слов;
- подбирать синонимы и антонимы;

### **Ситуативная игра**

Проводится воспитателем как занятие по развитию связной речи или коммуникативная игра «Посиделки- повязалки».

#### **Задачи:**

- Объединить общим сюжетом однокоренную, антонимичную и синонимичную лексику ядерного слова пушистый.
- Подобрать к ней слова, связанные по ситуации, уточнить и закрепить их значение в слово сочетаниях и предложениях, сопровождающих театрализацию сюжета.
- Развивать эмотивную, сенсомоторную, символную, логическую и лингвистическую основы семантического поля слова пушистый по ходу составления рассказа «Приключения Пушистика».

\*\*\*

Воспитатель. Лежат пушистые игрушки сами себе. Наверное, им скучно. Поиграем с ними в «Посиделки- повязалки». С вяжем интересную историю о том, что случилось с нашими пушистиком в весеннем лесу. А помогать пушистиком будут не пушистики, которые прячутся в мешке. Итак, начнем. Жил-был... (ставит в центр зеленого листа медведя.)

Дети. Пушистый медвежонок.

Воспитатель. Звали его...

Дети. Пушистик.

Воспитатель. С палон вместе со своей мамой-медведицей...

(ставит рядом елку, затем вынимает из мешка берлогу.)

Дети. Под пушистой елкой, в берлоге.

Воспитатель. Наступила весна, пригрело... (обращается к любому ребенку с просьбой взять нужный предмет, поставить его на макет и назвать.)

Ребенок. Лучистое солнышко.

Воспитатель. Растаяли... (выкладывает вату.)

Дети. Воздушные сугробы.

Воспитатель. И побежали... (вынимает из мешка голубые ленты.)

Дети. Ручейки.

Подобным образом нужно объединить все предметы общим сюжетом.

### **Однокоренная игра**

Проводится воспитателем общеобразовательных групп как занятия по развитию речи с элементами обучения грамоте или как фрагмент речевого занятия.

#### **Задачи:**

- Образовать категориальные формы слова пушистый- существительные, глаголы, прилагательные, наречия.
- Образовать с помощью приставок, суффиксов и окончаний смысловые оттенки слова пушистый.
- Изменить слово пушистый по формам рода и числа.
- Развивать полисенсорные основы содержательной стороны лексики.

### **ОБОРУДОВАНИЕ**

1. Любой макет «Дерево родных слов»

2. Журнальный столик со схемами («слова- предметы, признаки, действия») и картинками.

3. Столик с домиками «они, он, оно, она» и спрятанными в них предметами (пушистые тапочки, шарф, одеяло, сахарная вата).

\*\*\*

Дети сидят на стульчиках, расположенных полукругом. Перед ними находится дерево родных слов. Если это подготовительная группа и дети умеют читать, то на стол вниз лицевой стороной выкладываются карточки со словами, которые будут образованы в процессе игр. Эти карточки используются либо в качестве закрепления слов после их устного образования, либо в качестве подсказок, когда дети не смогут образовать слова самостоятельно. После чтения они прикрепляются к дереву родных слов вместо картинок и предметов. Педагог привлекает внимание детей к дереву, на кроне которого

Сидит пушистый мишка.

Педагог. На дерево родных слов забрался... (Интонацией и жестами призывает детей закончить фразу.)

Дети. Пушистый мишка.

Мишку снимают с дерева и усаживают на стол возле схемы «слова-предметы».

Педагог. Придумает ему имя по особенностям его шерстки. Он пушистый- значит кто он?

Дети. Пушок, Пуша, Пушистик.

Педагог (перед схемой с помощью медвежьих лап выкладывает три картинки). Пушистик нарисовал свои любимые предметы. Что это?

Дети. Пух, пуховик, пушинка.

Педагог. Это родные ему слова. Прикрепите их к дереву родных слов. Какую картинку мы поставим на фишку «корень»?

Дети. Пух.

Педагог. Как образовалось от слова пух слово пуховик?

Затем Пушистик перемещается к домикам «они, он, оно, она».

Педагог. В этих домиках так же живет много пушистых слов. Это подарки для нашего мишки. Заглянем туда?(Вынимает из домика «они» тапочки для медведя.) В домике «они» для Пушистика приготовлены... Что?

Дети. Пушистые тапочки.

Педагог. Посмотрите на них глазками. Как вы догадались, что тапочки пушистые?

Дети отвечают.

Из домика «он» мы вынимаем... Что?

Дети. Пушистый шарф.

Педагог. Потрогайте его ладошками и прижмите к щеке. Что вам подсказало, что шарф пушистый?

Дети отвечают.

В домике «оно» лежит... Что?

Дети. Пушистое одеяло.

Педагог. Закройте глаза. Пусть пушистость одеяла послушают ваши ушки. Каким образом разговаривает все пушистое? Что оно делает?

Дети. Шепчет, шуршит, шелестит- пушится.

Педагог. В домике «она» для мишки-лакомки припасена сладость. Что это?

Дети. Сахарная вата – пушистая вата.

#### **4.6 Анкетирование родителей:**

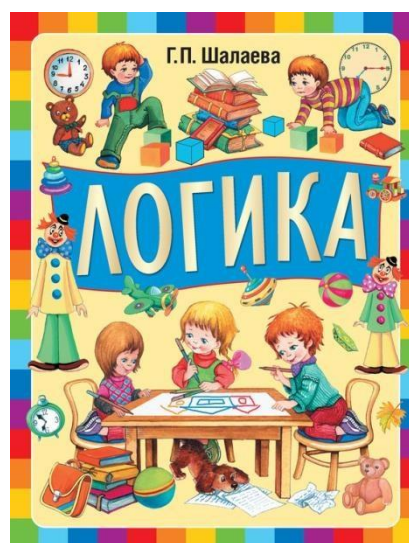
##### **«Познавательные способности вашего ребенка».**

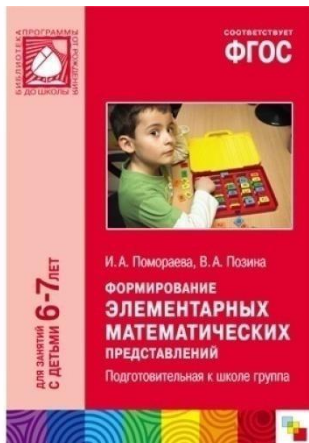
1. Что интересует вашего ребенка (область знаний, предмет, явление)? В чем это выражается?
2. С какими вопросами познавательного характера обращается к вам ребенок чаще всего?
3. Чему ребенок мечтает научиться?
4. Когда он научился считать? Как это произошло? Помогал ли ему кто-нибудь?
5. Имеется ли у вас возможность поиграть с ребенком в математические или другие игры познавательного содержания?
6. Считаете ли вы, что игре с ребенком следует уделять внимание или необходимо предоставлять ему в этом полную самостоятельность?
7. Какие вопросы задает ребенок? Какого ответа добивается от вас?
8. Интересно ли ребенку рассчитывать в магазине настоящими деньгами, получать сдачу?
9. Ребенок сам об этом просит или вы ему предлагаете оплатить покупку?
10. Какие, с вашей точки зрения математические представления ребенка нужно совершенствовать?
11. В чем он испытывает трудность?
12. Привлекаете ли вы ребенка к приготовлению пищи, сервировке стола, другим домашним делам? В чем выражается его помощь? Что вы ему поручаете?
13. Кто в семье имеет возможность заниматься с ребенком? Как это происходит?
14. С кем вы советуется по поводу занятий с ребенком дома?
15. Как ребенок ориентируется в пространстве?



16. Хочет ли ребенок научиться определять время по часам, запомнить названия месяцев?
17. Любит ли ваш ребенок рассуждать вслух? О чем?
18. Если ребенок хочет что-то доказать или объяснить, как он это делает?
19. Интересует ли форма предмета? Обращает ли он на это внимание?
20. Хочет ли ребенок научиться решать арифметические задачи?
21. В каких математических представлениях ребенок лучше всего разбирается?
22. Как ребенок применяет свои математические знания?
23. Добивается ли он ответа на вопрос, который ставит его «в тупик»?
24. Любит ли ребенок задачи на сообразительность?
25. В чем, на ваш взгляд, у ребенка проблемы в детском саду?
26. Рассказывает ли вам ребенок о своих математических достижениях или трудностях в детском саду?
27. Как вам удастся ему помочь?
28. Есть ли положительные результаты? Какие?
29. Вы были бы абсолютно счастливы, если ваш ребенок..

## 5 Программно-методическое обеспечение





www.sima-land.ru

