

## Интеллектуальное развитие дошкольников

Под интеллектуальным развитием ребенка подразумевается развитие высших психических функций (память, мышление, восприятие, речь, воображение), а также эмоциональной, социальной и физической сфер интеллекта. Если кратко, интеллект — это мыслительные способности. Мышление, в свою очередь, зависит от эмоционального, социального, физического развития и памяти.

### ВОЗРАСТ И РАЗВИТИЕ ИНТЕЛЛЕКТА

Если говорить о дошкольном возрасте, то есть периоде от 3 до 7 лет, то развитие интеллектуальных способностей тесно связано с типом мышления.

У младших дошкольников (3-4 года) преобладает наглядно-действенное мышление, поэтому занятия должны включать в себя обязательно физическую активность и манипулирование предметами.

В 4-5 лет (средний дошкольный возраст) мышление развивается до наглядно-образного, поэтому возможно включать игрушки-заместители, ролевые игры и развивающие мультфильмы. А также игры на социальное взаимодействие и формирование морали.

Наиболее активный период развития интеллекта у детей приходится на старший дошкольный возраст, то есть 5-7 лет. Преобладает словесное и формируется абстрактно-логическое мышление, поэтому здесь вы уже можете включать дидактические и логические игры. Внимание постепенно становится более произвольным, поэтому ребенку уже легче сосредоточиться на решении сложных задач.

Интеллектуальное развитие дошкольников тесно связано с эмоциями и социальным взаимодействием. Если ребенок ощущает себя комфортно в семье, детском саду, чувствует себя любимым, его поддерживают и хвалят, то и умственно он будет развиваться гармонично.

Интеллектуальные способности ребенка во многом зависят от родителей, а также от грамотности воспитателей и педагогов в детском саду. Если вы будете заниматься с малышом, включать развивающие и дидактические игры, то его умственное развитие будет проходить активно и эффективно.

### ***УПРАЖНЕНИЯ НА РАЗВИТИЕ КОНЦЕНТРАЦИИ (ИНТЕНСИВНОСТИ) ВНИМАНИЯ***

#### ***СЛОВА-НЕВЕДИМКИ***

Ведущий рисует на доске или на стене, или в воздухе пальцем по одной геометрической фигуре. Дети зарисовывают фигуры по мере изображения на бумаге или пытаются их запомнить. Затем обсуждается, что получилось у каждого. Ведущий может привлечь кого-нибудь из детей к изображению. В этом случае он показывает одну за другой карточки с изображениями, которые он воспроизводит пальцем на доске. Количество повторений заранее оговаривается – от 2-3, на первых занятиях до 1 раза, по мере привыкания. Постепенно увеличивается и темп упражнения.

### ***УПРАЖНЕНИЯ НА ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ***

#### ***КОРРЕКТУРНАЯ ПРОБА***

Для этого упражнения можно использовать специальные таблицы. В течение 5 минут дети зачеркивают любую в тексте, например «А» или любую геометрическую фигуру. В течение следующих 5 минут (после отдыха) дети меняются и проверяют, нет ли ошибок.

Ошибкой считается каждая пропущенная буква. Проверка самими детьми обеспечивает концентрацию внимания еще на пять минут, т.е. тоже является тренингом внимания.

Взрослому следует обратить внимание и на индивидуальные особенности, темп каждого ребенка при выполнении корректурной пробы. Один ребенок работает в быстром темпе, просматривает большой кусок текста, однако у него много ошибок. Другой делает все без единой ошибки, но медленно и мало по объему.

### **ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ**

#### **«ДА И НЕТ»** (любимая игра дошкольников)

«Да» и «Нет» не говорить, черное и белое не носить. Взрослый предлагает ребенку ответить на вопросы. Дошкольник может по-разному отвечать на вопросы, но должен выполнить одно правило: нельзя произносить запретные слова (например, «да», «нет», «черное» и «белое» или др.). Взрослый задает такие вопросы, которые предполагают использование запретного слова, например: «Какого цвета халат у доктора?». Ребенок должен найти такую форму ответов, чтобы выполнить правила игры. В случае ошибки играющие меняются ролями. Игру следует начинать с одного запретного слова, постепенно вводя остальные.

Эта игра способствует развитию произвольного внимания и произвольного поведения.

### **РАЗВИТИЕ ЗРИТЕЛЬНОГО ВНИМАНИЯ**

#### **«ЛОТО»**

#### **«ДОМИНО»**

#### **«НАЙДИ ДВА ОДИНАКОВЫХ ПРЕДМЕТА»**

Предлагается карточка с изображением пяти и более предметов, два из которых одинаковые. Требуется найти одинаковые предметы, объяснить свой выбор.

#### **«ИСКЛЮЧЕНИЕ ЛИШНЕГО»**

Предлагается карточка с изображением 4-5 предметов, один из которых отличается от остальных. Необходимо его найти.

#### **«НАЙДИ ОТЛИЧИЯ»**

Предлагается карточка с изображением двух картинок, имеющих несколько различий. Необходимо как можно быстрее найти эти отличия.

#### **«ВЫКЛАДЫВАНИЕ УЗОРА ИЗ МОЗАИКИ ИЛИ ИЗ ПАЛОЧЕК»**

Ребенку предлагают выложить из мозаики (или палочек) по образцу букву, цифру, узор, силуэт и т.п.

#### **«НАНИЗЫВАНИЕ БУСИНОК»**

Ребенку предлагается образец или схема нанизывания бус (например, -ОХОХОХО- - ООХХХООО- -ОХХОХОХХОО-), нитка или проволока, бусинки. Ребенок собирает бусы.

#### **«СРИСОВЫВАНИЕ ПО КЛЕТОЧКАМ»**

Ребенку дается лист в клеточку (крупную или мелкую), образец для рисования (орнамент или замкнутая фигура), карандаш. Необходимо перерисовать узор по клеточкам.

#### **«ЛАБИРИНТ»**

Пройти по лабиринту, прослеживая путь взором, в случае затруднения пальцем или карандашом.

#### **«НАЗОВИ ПРЕДМЕТ»**

Ребенку даются рисунки с замаскированными (неполными, перечеркнутыми, наложенными друг на друга) изображениями предметов. Необходимо их назвать.

#### **«СКОЛЬКО ЧЕГО?»**

Ребенка просят осмотреть комнату и назвать как можно больше имеющихся предметов, начинающихся на букву "К", "Т", "С", все стеклянные или металлические, все круглые, или все белые предметы.

#### «ДОРISУЙ»

Ребенку предлагается назвать, что отсутствует в изображении предметов и дорисовать их. Примеры: дом без окон, машина без колес, цветок без стебелька и т.п.

#### «ЗАЧЕРКНИ»

Ребенку предлагается таблица, где в несколько рядов изображены знакомые предметы или геометрические фигуры. Нужно зачеркнуть, например, все елки или все квадраты.

#### «РАЗВЕДЧИКИ»

Ребенку предлагается рассмотреть достаточно сложную сюжетную картинку и запомнить все детали. Затем взрослый задает вопросы по этой картинке, ребенок отвечает на них.

### **РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ**

#### «ЧТО ЗВУЧАЛО?»

Ребенку демонстрируется звучание разных предметов (звучащих игрушек, музыкальных инструментов). Затем эти предметы звучат за ширмой, а ребенок называет, что звучало.

#### «ЧЕТЫРЕ СТИХИИ»

Играющие сидят по кругу и выполняют движения в соответствии со словами: "земля" - руки вниз, "вода" - вытянуть руки вперед, "воздух" - поднять руки вверх, "огонь" - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

#### «ПОСЛУШАЙ И ВОСПРОИЗВЕДИ»

Ребенку предлагается воспроизводить по образцу, задаваемому взрослым, ритмичные удары палочкой по столу.

### **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МОТОРНО-ДВИГАТЕЛЬНОГО ВНИМАНИЯ**

#### «КТО ЛЕТАЕТ?»

Взрослый произносит слова. Если он называет летающий предмет, ребенок отвечает «летает» и изображает, что машет крыльями. Если назван нелетающий предмет, то ребенок молчит и не поднимает руки.

#### «СЪЕДОБНОЕ - НЕСЪЕДОБНОЕ»

В зависимости от названного предмета (съедобен он или нет) ребенок должен ловить или отбивать мяч, брошенный ему взрослым.

#### «УХО-НОС»

Ребенок слушает команду: «Ухо» и дотрагивается до уха. «Нос» - дотрагивается до носа. Взрослый сначала выполняет задание вместе с ребенком, затем умышленно допускает ошибки. Ребенок должен быть внимательным и не ошибиться.

#### «ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ»

Ведущий показывает детям движение, которое повторять нельзя. Затем он показывает разные движения руками, ногами. Тот, кто повторил запретное движение, выбывает из игры. Запретным может быть любое движение или сочетание движений.

### **ЗАДАНИЯ НА РАЗВИТИЕ ТОЧНОСТИ ПАМЯТИ**

Точность памяти – способность без искажения, в тех же самых словах воспроизвести информацию.

#### «ЖИЛ-БЫЛ КОТ...»

Упражнение заключается в составлении ряда определений к существительному. Каждый из участников повторяет весь предыдущий ряд, добавляя в конце свое определение. Например:

- «Это был красивый кот...»
- «Это был красивый пушистый кот...»
- «Это был красивый пушистый кот с зелеными глазами...» и другие варианты.

#### «ПТИЦА-ЗВЕРЬ-РЫБА»

Ведущий в случайном порядке предлагает каждому участнику вопрос. Участник должен в ответ припомнить представителя того или иного вида. Повторять названное ранее нельзя. Пример: птица – снегирь, рыба- лещ, рыба- карась, зверь – медведь и т.д.

Уверенность в правильности воспроизведения связана с уровнем развития наблюдательности ребенка, его осведомленности об окружающем мире и личностными качествами.

### ***ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ***

#### «НЕДОСТАЮЩИЕ КАРТИНКИ»

Детям предлагается подобрать 7-8 пар картинок, связанных по смыслу, и разложить их попарно. Затем взрослый убирает левый ряд картинок, оставляя правый. Ребенок должен назвать недостающие в правом ряду картинки.

#### «НАЙДИ ПРОПАВШУЮ ИГРУШКУ»

Игра направлена на развитие у ребенка памяти и внимания, умения сосредотачиваться.

Материалом для игры служат 5-6 игрушек одного плана – пластмассовые фигурки. Резиновые игрушки, машинки и т.д. На столе перед ребенком выстраиваются в ряд игрушки. Ребенку предлагают несколько минут посмотреть на них, затем отвернуться. Когда ребенок отвернулся, взрослый прячет одну из игрушек, после чего ему предлагается угадать, какая игрушка спрятана. Если ответ правильный, то играющие меняются ролями.

В том случае, если ребенку трудно запомнить сразу 5-6 игрушек. То можно начинать игру с 3-4, постепенно увеличивая их число. Если ребенок легко справляется с заданием из 10-12 и более игрушек, можно усложнить задачу, заменив незаметно игрушки на картинки с изображением предметов.

#### «ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?»

На столе раскладывают несколько игрушек. Ребенку предлагают их рассмотреть и запомнить. Ребенок отворачивается, одну игрушку добавляют, или игрушки меняют местами. Ребенок отвечает, что изменилось.

#### «ОТГАДАЙ-КА!»

Дидактическая игра для развития памяти, внимания и речи. Можно играть как с группой детей, так и с одним ребёнком. Задание состоит в том, что ребёнок должен по памяти выразительно описать какой-либо из находящихся в комнате предметов, так, чтобы партнёры по игре угадали, что это. При этом нельзя смотреть на этот предмет и называть его. После того, как ведущий объяснил правила игры, а дети подготовились к ней и выбрали свой предмет, водящий даёт в руки любому игроку камушек как приглашение к началу рассказа. Получивший камушек рассказывает о загаданном предмете. Когда предмет отгадан, камушек передаётся следующему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока каждый из играющих не придумает свою загадку.

Взрослый следит за тем, чтобы назывались существенные признаки, остальные участники имеют право задавать наводящие вопросы, однако надо дать возможность водящему достаточно полно описать предмет. В конце игры можно раздать сладкие призы.

#### «ВСПОМНИ ФИГУРУ»

Для этой увлекательной игры понадобится 10-30 палочек (можно спичек или счётных палочек). Играть лучше вдвоём. Ведущий складывает из палочек фигуру (домик, ёлочку, звёздочку), даёт рассмотреть и через 2-4 секунды закрывает фигуру листом бумаги. Другой участник игры должен за это короткое время запомнить фигуру, а затем по памяти выложить её из палочек в точном соответствии с образцом. По окончании игры фигуры сверяются, если есть расхождения, исправляются. Если палочка пропущена или положена неправильно - это считается ошибкой. Задание можно усложнить, предложив выложить сразу несколько фигурок или сократив время запоминания до 1-2 секунд. Не расстраивайтесь, если ребёнок не сумеет с первого раза правильно выложить фигурку - это очень сложное задание.

#### «ИГРУШКИ-НЕПОСЕДЫ»

На столе расставляются в любом порядке 10 игрушек или предметов. Попросите ребёнка внимательно посмотреть на них в течение 10-20 секунд, а затем отвернуться. Вы в это время переставляете игрушки в другом порядке, можно даже убрать 1-2 игрушки, и после этого предложите ребёнку расставить всё, как было раньше. Если он вспомнил 6 и меньше предметов, нужно ещё поупражнять память и внимание, если вспомнил 7 или больше - прекрасный результат! Если хотите, и Вы поучаствуйте в этой игре, пусть ребёнок проверит Вашу память и внимание.

#### «ВМЕСТИТЕЛЬНЫЙ ЧЕМОДАН»

В эту игру можно играть и вдвоём, но лучше - компанией из 3-5 человек. Взрослый начинает игру вот такой фразой: «Бабушка укладывает в свой чемодан... расчёску», следующий игрок должен повторить уже сказанное, добавив следующий предмет: «Бабушка укладывает в свой чемодан расчёску и... тапочки» и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока ряд предметов, укладываемых в бабушкин чемодан, не становится таким длинным, что его уже нельзя воспроизвести. У детей это может быть 18-20 предметов. Если кто-то в процессе игры забывает один из предметов, ему вручается фант и даётся задание (нарисовать бабушку, посчитать все расчёски и тапочки в доме и т.д.).

#### УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ЛИТЕРАТУРНОЙ ПАМЯТИ

Очень полезно для развития памяти ребёнка читать ему (и вместе с ним) стихи. Это занятие не может быть лишним ни в каком возрасте и, помимо общеразвивающего эффекта, помогает привить ребёнку литературный вкус и способствует эмоциональному сближению членов семьи. Начинать следует со стихов хорошего ритма и яркого содержания, если же Вы предпочитаете переводы, то пусть это будут классические образцы - произведения С. Маршака, Б. Заходера, К. Чуковского.

Начинайте с четверостиший, постепенно увеличивая объём стихотворного текста, который нужно запомнить и прочитать наизусть. Старайтесь читать текст, не торопясь и выразительно, приучая к этому и ребёнка. Поставьте перед ребёнком цель - запомнить стихотворение с четвёртого (третьего, второго) раза. Поощряйте интерес ребёнка к чтению - покупайте яркие, красочные, содержательные и увлекательные книги. Можно устроить конкурс юных чтецов, пригласив друзей Вашего ребёнка, призами могут быть книги или лакомства.

#### «ДВЕРНАЯ СКВАЖИНА»

Эта игра предназначена для развития зрительной памяти и пространственного мышления. Для игры необходимо подготовить небольшую яркую и подробную картинку и лист бумаги, примерно в 4 раза превосходящий по площади размер картинки. В середине этого листа вырезается отверстие в форме дверной скважины. Картинку до начала игры не

должен видеть ни один игрок. Играть в эту игру лучше всего группой в 4-5 человек. Ведущий прикрывает картинку листом с «дверной скважиной» и кладёт её перед играющими. Рассматривать картинку можно только через вырезанную «дверную скважину», постепенно передвигая верхний лист, но не поднимая его. Все рассматривают картинку одновременно, но каждый водит верхним листом по картинке в течение минуты. Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь рассказал, что изображено на картинке, остальные исправляют и дополняют его. В конце игры картинка открывается, и ведущий объявляет победителя, который рассказал наиболее правильно и подробно. Этот игрок и сменяет ведущего. Начинается рассматривание другой картинки.

#### «ШКАФЧИКИ»

Материал: шкафчики, склеенные из 4 и более спичечных коробков, мелкие предметы. Ход игры: Взрослый прячет игрушку в один из коробков на глазах у ребенка. Затем шкафчик убирается на несколько секунд и показывается снова. Ребенка просят найти игрушку.

#### «ХУДОЖНИК»

Ребенок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того, кого будет рисовать. Потом отворачивается и дает его словесный портрет. Можно использовать игрушки.

#### «ЗАПОМНИ И ВОСПРОИЗВЕДИ»

Вариант 1. Ребенку называют числа и просят их воспроизвести. Количество чисел в ряду постепенно возрастает. Вариант 2. Ребенку называют слова и просят их воспроизвести (от 4 до 10 слов).

Вариант 3. Ребенку называют числа (слова) в произвольном порядке, просят воспроизвести в обратном порядке.

#### «ВСПОМНИ И ПОКАЖИ»

Детям предлагается воспроизвести движение знакомых объектов (например, махающую крыльями птицу, косолапого медведя, ползущую гусеницу, нахохленного петуха и т.д.).

#### «ЦЕПОЧКА ДЕЙСТВИЙ»

Ребенку предлагается цепочка действий, которые необходимо выполнить последовательно. Например: "Подойди к шкафу, возьми книгу для чтения, положи ее на середину стола.

#### «ПРИЕМЫ, ПОМОГАЮЩИЕ ЗАПОМИНАНИЮ»

- Если ребенок затрудняется запомнить слова, которые вы ему назвали, дайте ему бумагу и цветные карандаши. Предложите к каждому слову сделать рисунок, который помог бы ему потом вспомнить эти слова.

То же самое можно сделать и при запоминании фраз. Ребенок сам выбирает, что и как он будет рисовать. Главное, чтобы это помогло ему потом вспомнить прочитанное. Например, называете семь фраз:

Мальчику холодно.

Девочка плачет.

Папа сердится.

Бабушка отдыхает.

Мама читает.

Дети гуляют.

Пора спать.

К каждой фразе ребенок делает рисунок (схему). После этого предложите ему точно воспроизвести все фразы. Если возникают трудности, помогите подсказкой.

На следующий день снова попросите ребенка повторить фразы с помощью его рисунков. Отметьте, помогают ли ему рисунки. Если он вспоминает 6-7 фраз - очень хорошо.

Пересказ. Если ребенок не может пересказать текст, прочитайте ему рассказ еще раз, но попросите его обращать при этом внимание на отдельные специфические детали. Задайте ему вопрос: "О чем этот рассказ?" Попытайтесь связать прочитанное с тем, что хорошо

знакомо ребенку, или с какой-то аналогичной историей, сравните эти истории (в чем сходство и различие). Отвечая на ваши вопросы, ребенок мыслит, обобщает, сравнивает, выражает свои мысли в речи, проявляет активность.

Такая беседа значительно активизирует память и мышление ребенка.

Попросите ребенка снова сделать пересказ, и вы убедитесь в том, насколько он стал точным и осмысленным.

**МЫШЛЕНИЕ** - это внутреннее активное стремление овладеть своими собственными представлениями, понятиями, побуждениями чувств и воли.

При развитии мыслительных способностей у детей мы ставим перед собой следующие задачи: научить ребенка творчески мыслить, видеть взаимосвязи, ведущие к новым идеям.

Развитию *наглядно-образного* мышления способствуют следующие виды заданий: рисование, прохождение лабиринтов, работа с конструкторами, но уже не по наглядному образцу, а по словесной инструкции и по собственному замыслу ребенка, когда он прежде должен придумать объект конструирования, а затем самостоятельно его построить или собрать.

Развитие образного мышления – одно из важнейших, но отнюдь не единственное направление умственного развития дошкольника. В значительной мере готовность к школе определяется и уровнем развития *словесного мышления*. Поэтому важной стороной подготовки становится обучение ребенка пересказу и самостоятельному сочинению разных историй. Благодаря этому у него формируется умение вычленять основное содержание услышанного, следить за последовательностью событий и последовательно излагать собственные мысли. А значит, и сама мысль упорядочивается, приобретает ясную и четкую форму.

### ***ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ***

#### **«КТО ЧТО ЛЮБИТ?»**

Подбираются картинки с изображениями животных и пищи для этих животных. Перед ребенком раскладывают картинки с животными и отдельно картинки с изображением пищи, предлагают всех "накормить".

#### **«НАЗОВИ ОДНИМ СЛОВОМ»**

Ребенку зачитывают слова и просят назвать их одним словом. Например: лиса, заяц, медведь, волк - дикие животные; лимон, яблоко, банан, слива - фрукты.

Для детей старшего возраста можно видоизменить игру, давая обобщающее слово и предлагая им назвать конкретные предметы, относящиеся к обобщающему слову.

Транспорт -..., птицы -... и т.д.

#### **«КЛАССИФИКАЦИЯ»**

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

#### **«НАЙДИ ЛИШНЮЮ КАРТИНКУ» или «ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ»**

Развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Подберите серию картинок, среди которых три картинки можно объединить в группу по какому-либо общему признаку, а четвертая - лишняя. Предложите ребенку найти лишнюю картинку. Спросите, почему он так думает. Чем похожи картинки, которые он оставил.

### «НАЙДИ ЛИШНЕЕ СЛОВО»

Прочитайте ребенку серию слов. Предложите определить, какое слово является "лишним". Примеры:

Старый, дряхлый, маленький, ветхий;

Храбрый, злой, смелый, отважный;

Яблоко, слива, огурец, груша;

Молоко, творог, сметана, хлеб;

Час, минута, лето, секунда;

Ложка, тарелка, кастрюля, сумка;

Платье, свитер, шапка, рубашка;

Мыло, метла, зубная паста, шампунь;

Береза, дуб, сосна, земляника; Книга, телевизор, радио, магнитофон.

### «ЧЕРЕДОВАНИЕ»

Предложите ребенку нарисовать, раскрасить или нанизать бусы. Обратите внимание, что бусинки должны чередоваться в определенной последовательности. Таким образом, можно выложить забор из разноцветных палочек и т.д.

### «ОТВЕЧАЙ БЫСТРО»

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

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

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

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

- назови слова, относящиеся к спорту.

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

### «ГОВОРИ НАОБОРОТ»

Предложите ребенку игру "Я буду говорить слово, а ты тоже говори, только наоборот, например, большой - маленький." Можно использовать следующие пары слов: веселый - грустный, быстрый - медленный, пустой - полный, умный - глупый, трудолюбивый - ленивый, сильный - слабый, тяжелый - легкий, трусливый - храбрый, белый - черный, твердый - мягкий, шершавый - гладкий и т.д.

### «БЫВАЕТ-НЕ БЫВАЕТ»

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить. Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные и т.д.

## **УПРАЖНЕНИЕ НА РАЗВИТИЕ СКОРОСТИ МЫШЛЕНИЯ**

Предложите ребенку поиграть в такую игру: вы будете начинать слово, а он - его заканчивать. "Отгадай, что я хочу сказать!"

Всего предлагается 10 слогов: ПО, НА, ЗА, МИ, МУ, ДО, ЧЕ, ПРЫ, КУ, 30.

Если ребенок быстро и легко справляется с заданием, предложите ему придумать не одно слово, а столько, сколько он сможет. Фиксируйте не только правильность ответов, но и время, которое является показателем скорости мыслительных процессов, сообразительности, речевой активности.

### «СРАВНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ (ПОНЯТИЙ)»

Ребенок должен представлять себе то, что он будет сравнивать. Задайте ему вопросы: "Ты видел муху? А бабочку?" После таких вопросов о каждом слове предложите их сравнить. Снова задайте вопросы: "Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?"

Дети особенно затрудняются в нахождении сходства. Ребенок 6-7 лет должен правильно производить сравнение: выделять и черты сходства, и различия, причем по существенным признакам. Пары слов для сравнения: муха и бабочка; дом и избушка; стол и стул; книга и тетрадь; вода и молоко; топор и молоток; пианино и скрипка; шалость и драка; город и деревня.

### «УГАДАЙ ПО ОПИСАНИЮ»

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

### «КТО КЕМ БУДЕТ?»

Ведущий показывает или называет предметы и явления, а ребенок должен ответить на вопрос, как они изменятся, кем будут. Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, желудь, семечко, гусеница, икринка, мука, деревянная доска, железо, кирпичи, ткань, кожа, день, ученик, больной, слабый, лето и т.д. Может существовать несколько ответов на один вопрос.

Необходимо поощрять ребенка за несколько ответов на вопрос.

### «РАЗЛОЖИ ПО ПОРЯДКУ»

Используются готовые серии сюжетных последовательных картинок. Ребенку дают картинки и просят их рассмотреть. Объясняют, что картинки должны быть разложены по порядку развертывания событий. В заключение ребенок составляет рассказ по картинкам.

### «ОТГАДЫВАНИЕ НЕБЫЛИЦ»

Взрослый рассказывает о чем-то, включая в свой рассказ несколько небылиц. Ребенок должен заметить и объяснить, почему так не бывает.

Пример: Я вот что хочу вам рассказать. Вот вчера - иду я по дороге, солнышко светит, темно, листочки синие под ногами шуршат. И вдруг из-за угла как выскочит собака, как зарычит на меня: "Ку-ка-ре-ку!" - и рога уже наставила. Я испугался и убежал. А ты бы испугался?

Иду я вчера по лесу. Кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу - гриб. На веточке растет. Среди листочков зеленых спрятался. Я подпрыгнул и сорвал его. Пришел я на речку. Смотрю - сидит на берегу рыба, ногу на ногу закинула и сосиску жует. Я подошел, а она прыг в воду - и уплыла.

### «НЕЛЕПИЦЫ»

Предложите ребенку рисунки, в которых содержатся какие-нибудь противоречия, несообразности, нарушения в поведении персонажей. Попросите ребенка найти ошибки и неточности и объяснить свой ответ. Спросите, как бывает на самом деле.

### «ОТГАДЫВАНИЕ ЗАГАДОК»

#### «СОЧИНИ СКАЗКУ»

Взрослый предлагает ребенку сочинять сказки, каждому свою. Вначале играющие придумывают тему сказки, выбирают основных действующих лиц и характеристики. Спустя некоторое время играющие рассказывают друг другу свои сказки, которые обсуждаются и оцениваются. Высокую оценку получает наиболее последовательная, детализированная и оригинальная история.

Еще один из вариантов игры в сказку заключается в том, что все участники игры получают лист бумаги, на котором сделаны незаконченные изображения, различные ломанные линии и геометрические фигуры. Например:

Каждый участник дорисовывает изображение так, чтобы получилась законченная картинка на заданную тему (например, сказочный замок), а затем придумывает по ней сказочную историю. Затем все вместе рассматривают рисунки, слушают истории и отмечают наиболее полные и оригинальные

«ЛОГИЧЕСКИЕ КОНЦОВКИ»

Лимоны кислые, а сахар... (сладкий).

Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши).

Если правая рука справа, то левая... (слева).

«СЛОЖИ УЗОР» (по Б.Я. Никитину) – Картинка № 1.

Фигура состоит из 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика разукрашены по-разному: передняя грань – белая, задняя грань – желтая, правая грань – синяя, левая грань – красная, верхняя грань – желто-синяя, нижняя грань – красно-белая.