

## *Консультация для родителей* **"Игры на развитие мышления"**

Мышление — это высшая ступень познания. А мышление ребенка трех лет - наглядно-действенное. Что видит, то и осмысливает. Ему легче знакомиться со счетом в игре с игрушками, чем с цифрами. Прежде чем сделать какое-то открытие, ему надо потрогать, пощупать, увидеть, услышать. А что дальше? Нужно запомнить, «переварить», выстроить логическую цепочку: что это? что с ним делать?

Мышление четырехлетнего ребенка постепенно становится наглядно-образным: он проявляет интерес к схемам предмета, буквам, цифрам. Для того чтобы говорить о предмете, ему не обязательно его видеть. Если ребенок трех лет определяет, что игрушки — это вещи для игры, то четырехлетний ребенок скажет, что есть игрушки для прогулки, для воды и они сделаны из различного материала. В 4 года меняется и его отношение к другим людям — оно становится более осмысленным. С двухлетним братом он говорит сюсюкая, со взрослыми — использует «взрослую» речь.

Играя с ребенком, постоянно общаясь с ним, можно ускорить процесс формирования логического мышления.

Предложенные игры развивают образное мышление, развивают произвольную память, учат анализу и синтезу.

### **Дружные фигурки**

Игра развивает образное мышление, произвольную память, готовит руку к письму.

Необходимый инвентарь: бумага, ручка или карандаш.

♦ Как играем: вы в дороге и вам нечем занять ребенка? Нарисуйте на листе бумаги 7-8 любых фигур, какие придут вам на ум.

Например: круг, звездочка, квадрат, ромбик и т. д. Среди них — две одинаковых. Ребенок должен найти их и заштриховать, а как — пусть придумает сам. Самое главное — не выходить за контуры.

♦ Закрепляем: вместо геометрических фигур можно нарисовать фрукты, мебель, игрушки или цифры и буквы. Вариантов много. А главное — ваш ребенок будет занят с пользой для вас и для него.

### **Пригласим на день рождения**

Игра учит соотносить группы предметов по их количеству, развивает наглядно—образное мышление

Необходимый инвентарь: бумага, ручка или карандаш.

♦ Как играем: покажите ребенку одинаковое (или разное) количество точек в двух кругах — это гости и конфеты. Как узнать, всем ли хватит угощения? Провести от одной точки первого круга черточку к другой точке второго круга. Так мы устанавливаем взаимные соответствия.

♦ Закрепляем: сравнивать в кругах можно любые предметы и любое их количество — больше или меньше на 1- 3 предмета. Можно ставить знак равенства между двумя кругами, если количество точек одинаково.

### **Делим - собираем**

Игра учит вычленять из целого части и объединять их (анализу - синтезу)

♦ Как играем: один из играющих перечисляет: колеса, мотор, руль, кабина. Другой называет предмет, который состоит из этих частей, — машина. Аналогично: стебель, листья, лепестки? Четыре ножки, крышка? Окна, двери, потолок, стены? И т. д.

♦ Играем наоборот: стул — спинка, ножки, сиденье. Телефон — кнопки с цифрами, корпус. И т. д. А апельсин? Дольки, кожура. А суп? Вода, картофель, капуста, лук. А персик? Мякоть, косточка. А наволочка, букет?..

♦ Закрепляем: нарисуйте части предмета, например: длинные уши, маленький хвостик, — попросите ребенка догадаться, чьи это части (зайчик), и дорисовать предмет. Покажите часть предмета — ребенок должен определить, что это такое.

### **Тук, тук, кто в домике живёт?**

♦ Как играем: спросите ребенка, что снаружи, что внутри: котлета или сковорода, сок или кувшин, краска или ее тара, квартира или дом, мягкая игрушка или вата река или песок?

♦ Закрепляем: нарисуйте комнату — в ней мебель, банку с компотом — в ней фрукты и т. д.

### **Сортируем картинки**

Игра учит классифицировать предметы

Необходимый инвентарь: вырезанные картинки из старых книг, журналов, фантики от конфет и т. д.

♦ Как играем: вместе с ребенком сложите картинки в коробочки и положите их в определенное место. Эти картинки вам пригодятся и для развития речи, и для игр по математике. И не надо покупать лото! В дождливую погоду достаньте коробки с карточками. Сами вернитесь к своим делам, а ребенок пусть занимается сортировкой карточек.

♦ Группировать и сортировать можно как угодно: цветы и кустарники, времена года, части суток, одежду и обувь, буквы и цифры и т. д. Есть картинки с игрушками и мебелью — разделите их на деревянные и на пластмассовые и т. д.

♦ Закрепляем: раскладывать можно зимнюю и летнюю обувь, тяжелые и легкие предметы, игрушки для зимы и для лета и т. д.

### **Квартирный счет**

Игра учит сравнивать группы предметов по их количественному соотношению, формирует логическое мышление.

♦ Как играем: вы путешествуете с ребенком по квартире и выясняете, каких предметов в ней много, мало, один. Задаете вопросы, требующие логического объяснения: а может ли быть ваз, полок, холодильников больше, чем цветов, обуви, продуктов? Страниц меньше, чем книг? И т. д. Пусть ребенок обоснует свой ответ.

♦ Закрепляем: на улице сравниваем дома и людей, живущих в них, деревья и цветы, машины и пассажиров и т. д.

### **Нужные вещи**

Игра знакомит с многофункциональностью некоторых вещей

♦ Как играем: с показом или без него спросить ребенка: «Для чего нужна щетка?» — «Для чистки обуви, зубов, ковра, одежды, посуды». «А бумага?» — «Рисовать, заворачивать, для книг и газет» и т. д. А стекло, песок, зонт?

♦ Поощряйте ребенка за интересные ответы: бумага для бумажного змея, кораблика.

♦ Закрепляем: «А палочка для чего нужна?» — «Рисовать, для постового, для флажка».

♦ Чем интереснее ответы, тем лучше. А если завести альбом «Нужных вещей» и зарисовывать их? Поверьте, ребенку это понравится.

### **Сообразилки**

Игра помогает формировать понятийное мышление - вычленять подгруппу из целой группы

♦ Как играем: путешествуем по квартире, по улице. Чего больше: столов или мебели, кастрюль или посуды, одежды или футболок, медведей или животных в лесу, рыбы или пескарей в реке?

♦ Закрепляем: посмеемся: чего больше — коров или молока, квартир или жильцов? Куриц или яиц?

♦ Такие вопросы развивают образное и логическое мышление.

### **Заколдованные сказки**

Игра развивает наглядно-образное мышление, творческое воображение

Необходимый инвентарь: кружочки разного размера и цвета.

♦ Как играем: играем с заколдованными героями сказки «Теремок».

Выложите на стол маленький и большой серый кружочки и попросите ребенка «расколдовать» их — определить, кто здесь заяц, а кто мышка; потом — оранжевый и коричневый: кто лиса, а кто медведь и т. д. А кто их заколдовал — придумайте сами. Таким же образом обыграйте сказки «Колобок», «Репка», «Лиса, заяц и петух» и другие любимые сказки ребенка.

♦ Закрепляем: в коробке лежат цветные кружочки — ищите в них героев сказок. Фантазируйте. Например, зеленый кружочек — это и лягушка из «Теремка», и крокодил из «Мойдодыра», — остальное придумаете сами с ребенком или с членами семьи.