***Картотека упражнений***

***для подготовки детей к школе***



1. **ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ**

**«Как это можно использовать»**

Ребёнку предлагается найти возможно большее число вариантов использования какого либо предмета. Например, называем слово «карандаш», а ребёнок придумывает, как можно использовать этот предмет. Называет такие варианты: рисовать, писать, использовать как палочку, указку, балку в строительстве, градусник для куклы, скалку для раскатывания теста, удочку и т. д.

**«Говори наоборот»**

а) Учим с ребёнком стихотворение

Скажу я слово «высоко», а ты ответишь - («низко»),

Скажу я слово «далеко», а ты ответишь - («близко»).

Скажу тебе я слово «трус» ответишь ты - («храбрец»),

Теперь «начало» я скажу, ну, отвечай - («конец»).

б) Предложить ребёнку: «Я буду говорить слово, ты тоже говори, но только наоборот, например: большой - маленький и т.п.

Эта игра способствует расширению кругозора и сообразительности ребёнка.

весёлый – грустный белый - чёрный

быстрый – медленный трусливый - храбрый

красивый – безобразный тяжёлый - лёгкий

пустой – полный трудолюбивый - ленивый

худой – толстый твёрдый - мягкий

умный – глупый шершавый - гладкий

**«Бывает – не бывает»**

Называете какую – либо ситуацию и бросаете мяч ребёнку. ребёнок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если – нет, то мяч ловить не нужно.

Например, вы говорите: «Кошка варит кашу», и бросаете ребёнку мяч. Он не ловит его. Затем сам ребёнок придумывает что – нибудь и бросает мяч вам. И так далее.

Папа ушёл на работу.

Поезд летит по небу.

Кошка хочет есть.

Человек вьёт гнездо.

Почтальон принёс письмо.

Зайчик пошёл в школу.

Яблоко солёное.

Бегемот залез на дерево. И так далее.

**«Угадай»**

Загадываем ребёнку загадки.

**«Найди пару»**

Нарисованы носки. Ребёнку даётся задание: «Найди пару каждому носку»

 **«Лабиринты»**

Прохождение лабиринтов разной сложности помогают развивать у детей наглядно – образное мышление, внимание, способность к самоконтролю.

**«Картинка из спичек»**

Даны 5 квадратов из спичек. Нужно снять 3 спички так, чтобы осталось 3 таких же квадратика.

**«Числовые прятки»**

Развивает мышление, внимание, навыки счёта.

На ровной поверхности раскладываются карточки с числами в произвольном порядке Ребёнок должен показать все числа по порядку от 1 до 10.

Один играющий отворачивается, а другой перемешивает все карточки и прячет одну из них. Первый должен как можно быстрее сказать какого числа не хватает.

**«Что это?»**

Развитие мышления и речи

Оборудование:2 стола, 16 картинок с изображением бытовых электроприборов и различных видов транспорта (для каждой команды)

2 команды. На столах лежат одинаковые комплекты картинок с изображением бытовых электроприборов и различных видов транспорта. У каждой команды по 16 картинок.

Участники первой и второй команд поочерёдно дают описание одной из картинок. Если описание правильное и картинка угадывается членами другой команды, то она откладывается в сторону, в пользу отгадывающих. Выигрывает команда, набравшая большее количество карточек.

**«Расставь предметы»**

Изображены различные предметы; их нужно расставить по квадратам так, чтобы в каждой строке и в каждом столбике был только один из них.

**Игра « Упражнения для развития мышления № 3»**

Цель: подобрать слово, которое будет логически с ним связано (как в предыдущей паре), и подробно объяснить свой выбор.

Пример: стрелка – часы, колесо - ? Стрелка – это часть часов, значит к слову «колесо» я подберу слово «машина», потому что колесо – часть машины. Вместо машины можно назвать и другие слова: тачка, велосипед, коляска. У всех этих предметов есть колесо.

Стрелка – часы, колесо –

Колесо – круг, ковёр –

Белка – дупло, медведь –

Кофта – шерсть, шуба –

Магазин – продавец, больница –

Рыба - река, птица –

Ваза – стекло, кастрюля-

Молоко – масло, мясо –

Коза – капуста, белка –

Лошадь – сено, кошка –

Чай – печенье, суп –

Стул – спинка, корабль –

Ракета – космос, самолёт –

День – обед, вечер –

Инструмент – работа, кукла –

Охотник – ружьё, рыбак –

Слово – буква, дом –

Ногти – ножницы, борода –

Дождь – сырость, жара –

Лес – деревья, поле –

Лиса – хитрость, заяц –

Палец – кольцо, ухо –

Лимон – кислота, конфета –

Школа – ученик, больница –

Вулкан – извержение, река –

Задача – решение, вопрос –

Писатель – книга, скульптор –

Море – капля, толпа –

Автомобиль – дорога, поезд -

Поезд – станция, самолёт –

Цветок – бутон, листок –

**Упражнение « Белый – черный»**

Подбери к каждому слову противоположное.

Веселый - … Широкий - …

Высокий - … Добрый - …

Громкий - … Холодный - …

Твердый - … Быстрый - …

Старый - … Легкий - …

Темный - … Дорогой - …

Сухой - … Маленький - …

**Упражнение «Как ты думаешь, чем отличаются друг от друга»?**

Лужа и ручеек Дерево и бревно

Доска и стекло Девочка и кукла

Птица и самолет Мультфильм от фильма

Гнездо от норы День от ночи

 **Упражнение «Узнай по описанию»**

Желтые, красные, осенние (листья)

Бурый, косолапый, неуклюжий … (медведь)

Зеленый, продолговатый, сочный … (огурец)

Белое, пушистое, легкое … (облако)

Маленькая, серая, пугливая … (мышь)

Ветвистая, зеленая, колючая … (елка)

Старый, кирпичный, двухэтажный … (дом)

Сладкое, белое, холодное … (мороженое)

Красное, сладкое, спелое … (яблоко)

Солнечная, теплая, летняя … (погода)

Новая, красивая, интересная … (книга)

Пушистый, усатый, полосатый … (кот)

Дремучий, темный, сосновый … (лес)

 **Упражнение «Какое слово в каждом ряду лишнее»?**

Объясни почему.

Щука, карась, окунь, рак.

Ромашка, ландыш, сирень, колокольчик.

Стол, стул, телевизор, шкаф.

Молоко, сливки, сыр, мясо, сметана.

Рысь, медведь, тигр, кошка, лев.

Миша, Оля, Сережа, Ваня, Коля.

Утро, день, ночь, завтрак, вечер.

Жук, рыба, муравей, бабочка.

Гусь, лебедь, павлин, курица, кролик.

Груша, клубника, смородина, черника, малина.

**Упражнение «Назови одним словом»**

Бабочка, комар, стрекоза – насекомые

Береза, дуб, сосна - …

Стол, шкаф, диван - …

Ботинки, сапоги, кроссовки - …

Сыр, сметана, йогурт - …

Малина, клубника, смородина - …

Футбол, гимнастика, плавание - …

Утро, день, вечер - …

Вторник, среда, пятница - …

Сентябрь, май, июль - …

Пушкин, Чуковский, Маршак - …

Маша, Петя, Вася - …

Морковь, помидор, огурец - …

Персик, апельсин, яблоко - …

Свинья, корова, собака - …

Мяч, кукла, лото - …

**Игра «Продолжи ряд»**

Цель: продолжить ряд понятий, соответствующих одному обобщению. Подобрать не менее 3-х слов. В каждом случае назвать обобщающее понятие.

 Стол, стул, диван…

Творог, сыр, масло…

Врач, повар, летчик…

Сок, кефир, компот…

Шишка, жёлудь, орех…

Корабль, яхта, лодка…

Паровоз, электричка, трамвай…

Книга, альбом, блокнот…

Торшер, бра, настольная лампа…

Сосиски, колбаса, котлета…

Земляника, клюква, малина…

Сыроежка, лисичка, подберёзовик…

Сосна, берёза, липа…

Жасмин, шиповник, сирень…

Дождь, ветер, иней…

**Игра «Придумай инопланетянина»**

Цель: развитие воображения, активизация внимания, мышления и речи.

Оборудование: бумага и карандаши для каждого ребенка.

Ход игры: - Ребята, сегодня вы будете рисовать инопланетянина. Для того, чтобы нарисовать его интересным продумайте сначала каким он будет. Какая будет у него голова, одна ли она будет или несколько, какие у него будут руки и ноги, может вместо них будет что-то другое. Вам надо пофантазировать.

Итог: - А теперь каждый из вас коротко расскажет нам о своем инопланетянине. Расскажите, как его зовут, с какой он планеты, чем питается, какой он – добрый или злой.

 **Игра « Упражнения для развития мышления №2»**

Цель: выбрать из 3-х объектов один лишний, с учётом выделенного признака, и подробно объяснить свой выбор.

Цвет: цыплёнок, лимон, василёк.

Огурец, морковь, трава.

Халат врача, помидор, снег.

Форма: телевизор, книга, колесо.

Косынка, арбуз, палатка.

Величина: бегемот, муравей, слон.

Дом, карандаш, ложка.

Материал: банка, кастрюля, стакан.

Альбом, тетрадь, ручка.

Вкус: конфета, картошка, варенье.

Торт, селёдка, мороженое.

Вес: вата, гиря, штанга.

Мясорубка, перышко, гантели.

**Игра «Бывает - не бывает»**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

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

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

**Игра «Кто кем будет»**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий показывает или называет предметы и явления, а игрок 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.

**Игра «Отвечай быстро»**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

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

 **Игра «Ты мне веришь или нет?»**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

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

Самый простой вариант просто на знания:

Эта ручка синяя

У людей три глаза

Вода мокрая

Два плюс два равно три

А теперь пробуем включить логику:

Все кубики красные

Некоторые карандаши сломаны

Все птицы летают

Зимой постоянно идет снег

Осенью иногда идет дождь

Чай всегда горячий

Некоторые мальчики носят юбки

**Игра «Что на свете колючее?»**

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

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

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

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

**Игра «Придумай название»**

Количество игроков: любое

Дополнительно: книги со стихами

Подберите несколько небольших детских стихотворений (можно из сборников).

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

Игра научит малыша обобщать и выделять главную мысль в стихотворении.

**Игра «Хорошо - плохо»**

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

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

Ведущий:

- Дождь.

Дети:

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

Ведущий:

- Город.

Дети:

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

Нужно - не нужно

Количество игроков: любое

Дополнительно: предметные картинки

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

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

Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.