**КАРТОТЕКА ИГР ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К ОБУЧЕНИЮ В ШКОЛЕ**







**Информацию подготовила: педагог-психолог МАДОУ Детский сад № 6 «Журавушка» Л.В. Ефимова**

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ И ПАМЯТИ**

**«Шапка-невидимка»** В течение 3 секунд надо запомнить все предметы, собранные под шапкой, и затем перечислить их.

**«Словесный ряд»** Называйте ребенку различные слова: стол, кровать, чашка, карандаш, медведь, вилка и т.д. Ребенок внимательно слушает и хлопает в ладоши тогда, когда встретится слово, обозначающее, например, животное. Если малыш сбивается, повторите игру с начала. В другой раз предложите, чтобы ребенок вставал каждый раз, когда услышит слово, обозначающее растение. Затем объедините первое и второе задания, т.е. малыш хлопает в ладоши, когда слышит слова, обозначающие животных, и встает при произнесении слов, обозначающих какое-либо растение. Такие и подобные им упражнения развивают внимательность, быстроту распределения и переключения внимания, а кроме того, расширяют кругозор и познавательную активность ребенка. Хорошо проводить такие игры с несколькими детьми, желание, азарт и приз победителю сделают их еще более увлекательными.

**«Морские волны»** Цель: научить детей переключать внимание с одного вида деятельности на другой, способствовать снижению мышечного напряжения.
По сигналу педагога «Штиль» все дети в классе «замирают». По сигналу «Волны» дети по очереди встают за своими партами. Сначала встают ученики, сидящие за первыми партами. Через 2-3 секунды поднимаются те, кто сидит за вторыми партами и т.д. Как только очередь доходит до обитателей последних парт, они встают и все вместе хлопают в ладоши, после чего дети, вставшие первыми (за первыми партами), садятся и т.д. По сигналу учителя «Шторм» характер действий и последовательность их выполнения повторяется, с той лишь разницей, что дети не ждут 2-3 секунды, а встают друг за другом сразу. Закончить игру надо командой «Штиль».

**«Запомни картинки» «Найди отличие»** Цель: развитие умения концентрировать внимание на деталях. Ребенок рисует любую несложную картинку (котик, домик и др) и передает ее взрослому, а сам отворачивается. Взрослый дорисовывает несколько деталей и возвращает картинку. Ребенок должен заметить, что изменилось в рисунке. Затем взрослый и ребенок могут поменяться ролями.
Игру можно проводить и с группой детей. В этом случае дети по очереди рисуют на доске какой-либо рисунок и отворачиваются (при этом возможность движения не ограничивается). Взрослый дорисовывает несколько деталей. Дети, взглянув на рисунок, должны сказать, какие изменения произошли.

**Игра «Смотри внимательнее»** Концентрация внимания и достаточно долгое удержание сосредоточенности достигается в играх-соревнованиях. Перед учащимися ставят цель внимательно рассмотреть предлагаемые предметы. В течение одной - двух минут показывают несколько из них (например, карандаши, запонки, камешки, бусы, ручки и др.). затем их закрывают и предлагают детям подробно описать каждый предмет, его величину, цвет. Эту же игру можно проводить с участием самих ребят, т.е. рассматривать непосредственно своих товарищей и отмечать, какие изменения произошли в их одежде, их расположении и т.д. Еще один вариант – предложив рассмотреть несколько предметов, затем, после того как дети закроют глаза, убрать некоторые из них, поменять местами или, наоборот, добавить.

**«Третий лишний»** В эту игру можно играть после того, как ребенок усвоил классификацию предметов по группам и подгруппам: животные (дикие/домашние, морские/птицы и т.д.), транспортные средства (наземные, воздушные, морские), мебель, кухонные принадлежности, игрушки, одежда и т.д. Первый (начальный) вариант. Взрослый показывает ребенку карточки, на каждой из которых изображены три предмета: два относятся к одной группе, а третий - лишний. Например: дерево-цветок-дом. Ребенок должен определить и объяснить, что дом - лишний предмет, т.к. не является растением.
Есть настольные развивающие игры с подобными карточками. Если у вас нет такой игры - то карточки несложно приготовить самим: нарисовать или вырезать и наклеить картинки. Можно также нарисовать или вырезать картинки предметов по отдельности и вместо карточки каждый раз класть перед ребенком три картинки, из которых две относятся к одной группе, а третья - лишняя.

Второй (усложненный) вариант. Та же игра - только на слух: взрослый называет три предмета. Задача ребенка - определить, какой из названных предметов лишний и почему.
Ребенок обязательно должен объяснить, почему он считает предмет лишним. По желанию родителей и ребенка можно также чередоваться: пусть ребенок тоже загадывает вам такие загадки.

**«Что изменилось?»** Поставьте перед детьми 3-7 игрушек. Дайте сигнал, чтобы они закрыли глаза, и в это время уберите одну игрушку. Открыв глаза, дети должны угадать, какая игрушка спрятана.

**«Найди отличия»** Покажите ребятам два почти одинаковых рисунка и попросите найти, чем один рисунок отличается от другого.

**«Найди одинаковые»** На рисунке дети должны найти два одинаковых предмета.

«Ухо-нос». По команде «Ухо» дети должны схватиться за ухо, по команде «Нос» -за нос. Вы тоже выполняете вместе с ними действия по команде, но через некоторое время начинаете делать ошибки.

**«Карлики и великаны»** Аналогичная предыдущей игра: по команде «Карлики» дети приседают, по команде «Великаны» встают. Воспитатель выполняет движения вместе со всеми. Команды даются в разбивку и в разном темпе.

**«Замри»** По сигналу воспитателя дети должны замереть в той же позе, в которой были в момент сигнала. Проигрывает тот, кто шевелится, его забирает к себе дракон или он выбывает из игры.

**«Повторяй за мной»** Под любую считалку вы ритмично выполняете простые движения, например, хлопаете в ладоши, по коленям, топаете ногой, киваете головой. Дети повторяют движения за вами. Неожиданно для них вы меняете движение, и тот, кто вовремя не заметил это и не сменил движение, выбывает из игры.

**«Платочек»** Дети встают в круг. Водящий бегает или ходит сзади круга с платочкомв руке и незаметно кладет платочек у кого-то за спиной. Затем он делает еще один круг, и если за это время новый владелец платочка не объявится, считается, что тот проиграл. Тот, кто заметит платочек у себя за спиной, должен догнать водящего и осалить. Если это удается, водящий остается прежний. Если нет – водит второй.

**«Съедобное - несъедобное»** Водящий бросает мяч, называя любой предмет. Мяч надо ловить только в том случае, если предмет съедобный.

**«Игра с флажками»** Когда вы поднимаете красный флажок, дети должны подпрыгнуть, зеленый - хлопнуть в ладоши, синий - шагать на месте.

**«Не пропусти профессию»** Цель: развитие способности к переключению внимания, расширение кругозора. Описание игры: дети сидят в кругу и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встречается название профессии, дети должны хлопнуть в ладоши.

Варианты слов:

лампа, водитель, ножницы, механик,

липа, токарь, сталевар, яблоко,

болтун, архитектор, карандаш, строитель,

гроза, обруч, столяр, мельница,

ткач, попугай, пекарь, шахтер,

листок, экскурсовод, учитель, сено,

терпение, кондитер, очки, река,

продавец, тетрадь, закон, парикмахер,

фантазия, тракторист, ветеринар, ложка,

птица, цветовод, огонь, экономист,

стрекоза, машинистка, пулемет, прыгун,

чайник, фотогаф, бабочка, музыкант,

пирог, артист, свеча, газета,

контролер, шутка, солнце, полевод,

голова, берег, чертежник, роща,

бухгалтер, самовар, геолог, пальто,

певец, балерина, словарь, водолаз,

вальс, пулеметчик, коньки, маляр,

бутерброд, обрыв, судья, улыбка,

совесть, инженер, мороз, огонь,

глина, скульптор, толстяк, летчик,

агроном, океан, компас, милиционер,

власть, модельер, президент, пожарный,

речь, следователь, память, электромонтер, животновод, лгун, упрямец, разведчик.

**«Не пропусти растение»** Цель: развитие способности к переключению внимания, расширение кругозора. Описание игры: дети сидят в кругу и внимательно слушают слова, которые произносит ведущий. Всякий раз, когда среди слов встречается название растения, дети должны хлопнуть в ладоши.

Варианты слов:

школа, шиповник, ромашка,

рама. дом, машина,

малина, тополь, тепловоз,

муравей, графин, гвоздика,

гвоздь, музей, театр,

игра, ива, дорога,

тигр, береза, самолет,

пшеница, роза, змея,

дуб, кукла, гриб, иволга,

воробей, баобаб, каштан,

пальма, палатка, кино,

кенгуру, киви, хоккей,

город, собака, банан,

василек, кувшин, молоко,

тюльпан, тыква, теремок,

лес, ель, сосна, дорога,

книга, искусство, музыка,

осина, балет, тапочки,

паркет, плющ, одуванчик, мимоза…

Игра повторяется дважды. Дети, допускающие ошибки во второй раз, выбывают из круга до тех пор, пока не останется кто-то один (чемпион).

**«Запретный номер»** Цель: развитие произвольного внимания, самоконтроля, самодисциплины,  а также закрепление навыков счета. Описание игры: выбирается определенная цифра, например, 4. Дети встают в круг и по часовой стрелке считают по очереди: 1,2,3… Когда доходит очередь до четвертого ребенка, он не произносит цифру, а хлопает в ладоши. Далее дети считают по очереди до 10. Можно выбрать две запретные цифры (4,7). Дети, допускающие ошибки во второй раз, выбывают из круга до тех пор, пока не останется кто-то один (чемпион).

**«Снежный ком»** Цель: развитие вербальной механической памяти, активизация внимания, закрепление обобщающих понятий. Количество играющих: любое. Описание игры: Дети стоят полукругом. Первый ребенок называет какое-либо слово из известной группы (игрушки, посуда, транспорт и т. д.) и передает мяч другому. Второй ребенок повторяет это слово и  добавляет своё. Третий ребенок повторяет предыдущие два слова и добавляет своё. И так далее по кругу, дети передают мяч друг другу и количество повторяемых слов нарастает, пока мяч снова не вернется к первому ребенку.

**ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ, ВООБРАЖЕНИЯ И РЕЧИ**

**Игра «Упражнения для развития мышления»** Цель: К указанному 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.

**«Найди лишнее слово»** Цель: развитие процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Описание игры: детям зачитывается серия слов. Каждая серия состоит из 4 слов. 3 слова в каждой серии являются однородными и могут быть объединены по общему для них признаку, а одно слово отличается от них и должно быть исключено. Предложите детям определить слово, которое является лишним. Особенность данного упражнения в том, что здесь нужно проводить мыслительные операции без опоры на наглядность.

яблоко, апельсин, огурец, груша.

молоко, творог, сметана, хлеб.

ложка, тарелка, кастрюля, сумка.

платье, свитер, рубашка, шапка.

мыло, метла, паста зубная, шампунь.

береза, дуб, сосна, земляника.

корабль, стол, трамвай, машина.

стол, стул, кровать, чайник.

лошадь, кошка, собака, щука.

елка, береза, дуб, земляника.

огурец, репа, морковь, заяц.

фиалка, ромашка, морковь, василек.

кукла, машинка, скакалка, книга.

вишня, виноград, картофель, слива.

парта, доска. ученик, ёжик.

молоко, чай, лимонад, хлеб.

нога, рука, голова, ботинок.

**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…

**«О чем я сказала?»** Цель: развитие мышления, речи.

Описание игры: есть слова, которыми мы называем много разных предметов. Например, головка – у человека, куклы, головка лука, чеснока, ракеты. Детям предлагается предложить свои варианты для следующих слов:

иголка (шприц, ель, сосна, еж, для шитья)

звонок (у велосипеда, дверной звонок)

 нос (у человека, самолета, корабля, чайника)

ушко (у куклы, иглы, у кошки)

ножка (стул, гриб, мебель, ребенок)

ручка (у ребенка, чайника, чемодана, у двери)

молния, глазок, горлышко, язычок, крыло.

**«Скажи наоборот »**

Цель: развитие мышления, активизация памяти, словарного запаса, быстроты реакции при подборе нужного слова.

Описание игры: дети сидят по кругу. Ведущий бросает им по очереди мяч, произнося при этом слово, к которому ребенок должен подобрать слово, противоположное по значению. После этого ребенок возвращает мяч ведущему.

Белый, бледный, богатый, веселый, больной, старый, полезный, мокрый, честный, узкий, ясный, дружба, радость, тьма, старик, зима, день, огонь

 *глаголы действия*

таять , засыпать, подниматься, нырять, нагревать, рисовать, пачкать, чинить, поджигать, вытаскивать, разрезать, приглашать

**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»** 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.

**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.

**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.

**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.

**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

**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.

**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.

**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.

**Аналогии Цель:** развитие аналитического мышления, **Дополнительно:** мяч

**Ход игры:** психолог говорит ребенку: «Сегодня я буду бросать тебе мяч, и называть любое слово, а ты должен бросить мне мяч обратно и назвать слово, которое подходит к названному мною». Например: тучка-дождик, хлеб-нож, конура-собака, варенье-банка.

**Нужно - не нужно** Количество игроков: любоеДополнительно: 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.

**Логические задачи**

1. Саша ел яблоко большое и кислое. Коля ел яблоко большое и сладкое. Что в этих яблоках одинаковое? разное?
2. Маша и Нина рассматривали картинки. Одна девочка рассматривала картинки в журнале, а другая девочка - в книжке. Где рассматривала картинки Нина, если Маша не рассматривала картинки в журнале?
3. Толя и Игорь рисовали. Один мальчик рисовал дом, а другой - ветку с листьями. Что рисовал Толя, если Игорь не рисовал дом?
4. Алик, Боря и Вова жили в разных домах. Два дома были в три этажа, один дом был в два этажа. Алик и Боря жили в разных домах, Боря и Вова жили тоже в разных домах. Где жил каждый мальчик?
5. Коля, Ваня и Сережа читали книжки. Один мальчик читал о путешествиях, другой - о войне, третий - о спорте. Кто о чем читал, если Коля не читал о войне и о спорте, а Ваня не читал о спорте?
6. Зина, Лиза и Лариса вышивали. Одна девочка вышивала листочки, другая - птичек, третья - цветочки. Кто что вышивал, если Лиза не вышивала листочки и птичек, а Зина не вышивала листочки?
7. Мальчики Слава, Дима, Петя и Женя сажали плодовые деревья. Кто-то из них сажал яблони, кто-то - груши, кто-то - сливы, кто-то - вишни. Что сажал каждый мальчик, если Дима не сажал сливы, яблони и груши, Петя не сажал груши и яблони, а Слава не сажал яблони?
8. Девочки Ася, Таня, Ира и Лариса занимались спортом. Кто-то из них играл в волейбол, кто-то плавал, кто-то бегал, кто-то играл в шахматы. Каким спортом увлекалась каждая девочка, если Ася не играла в волейбол, в шахматы и не бегала, Ира не бегала и не играла в шахматы, а Таня не бегала?

Эти восемь задач имеют три степени сложности. Задачи 1-3 - самые простые, для их решения достаточно оперировать одним суждением. Задачи 4-6 - второй степени сложности, поскольку при их решении необходимо сопоставить два суждения. Задачи 7 и 8 - самые сложные, т.к. для их решения нужно соотнести три суждения.
Обычно трудности, возникающие при решении задач с 4 по 8, связаны с невозможностью удержать во внутреннем плане, в представлении все обстоятельства, указанные в тексте, и они путаются. Эффективен в этом случае прием, когда ребенок имеет возможность опираться на наглядные представления.

Например, взрослый может сделать картинки домиков (задача № 4). А затем с опорой на них проводить рассуждение такого типа: Если Алик и Боря жили в разных домах, то в каких из нарисованных они могли бы жить? А почему не в первых двух? и т.д.
К задачам 7 и 8 удобнее сделать таблицу, которая будет заполняться по мере рассуждения. Например, таблица к задаче №7:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|   | **ЯБЛОНИ** | **ГРУШИ** | **СЛИВЫ** | **ВИШНИ** |
| **Слава** |  |  |  |  |
| **Дима** | **-** | **-** | **-** | **+** |
| **Петя** |  |  |  |  |
| **Женя** |  |  |  |  |

 |

«Известно, что Дима не сажал сливы, яблони и груши. Следовательно, около этих деревьев рядом с Димой мы можем поставить прочерк. Тогда, что же сажал Дима? Правильно, осталась только одна свободная клеточка, т.е. Дима сажал вишни. Поставим в этой клетке знак «+» и т.д.»

Графическое отражение структуры хода рассуждения помогает ребенку уяснить общий принцип построения и решения задач такого типа, что в последующем делает успешной мыслительную деятельность ребенка, позволяя справляться с задачами более сложной структуры.

Следующий вариант задач содержит следующее исходное положение: если даны три объекта и два признака, одним из которых обладают два объекта, а другим один, то, зная, какие два объекта отличаются от третьего по указанным признакам, можно легко определить, каким признаком обладают первые два. При решении задач подобного типа ребенок учится совершать следующие мыслительные операции:
- делать вывод об идентичности двух объектов из трех по указанному признаку. Например, если в условии сказано, что Ира и Наташа и Наташа с Олей вышивали разные картинки, то понятно, что Ира и Оля вышивали одинаковую;
- делать вывод о том, каков тот признак, по которому эти два объекта идентичны. Например, если в задаче сказано, что Оля вышивала цветок, следовательно, Ира тоже вышивала цветок;
- делать окончательный вывод, т.е. исходя из того, что уже известны два объекта из четырех, которые идентичны по одному из двух данных в задаче признаков, ясно, что другие два объекта идентичны по другому из двух известных признаков. Так, если Ира и Оля вышивали цветок, то другие две девочки, Наташа и Оксана, вышивали домик.

**Задачи для решения**

1.Две девочки сажали деревья, а одна - цветы. Что сажала Таня, если Света с Ларисой и Лариса с Таней сажали разные растения?
2. Три девочки нарисовали двух кошек и одного зайца, каждая по одному животному. Что нарисовала Ася, если Катя с Асей и Лена с Асей нарисовали разных животных?
3. Два мальчика купили марки, один - значок и один - открытку. Что купил Толя, если Женя с Толей и Толя с Юрой купили разные предметы, а Миша купил значок?
4. Два мальчика жили на одной улице, а два - на другой. Где жили Петя и Коля, если Олег с Петей и Андрей с Петей жили на разных улицах?
5. Две девочки играли в куклы, а две - в мяч. Во что играла Катя, если Алена с Машей и Маша со Светой играли в разные игры, а Маша играла в мяч?
6. Ира, Наташа, Оля и Оксана вышивали разные картинки. Две девочки вышивали цветок, две - домик. Что вышивала Наташа, если Ира с Наташей и Наташа с Олей вышивали разные картинки, а Оксана вышивала домик?
7. Мальчики читали разные книги: один - сказки, другой - стихи, двое других - рассказы. Что читал Витя, если Леша с Витей и Леша с Ваней читали разные книги, Дима читал стихи, а Ваня с Димой тоже читали разные книги?
8. Две девочки играли на пианино, одна на скрипке и одна на гитаре. На чем играла Саша, если Юля играла на гитаре, Саша с Аней и Марина с Сашей играли на разных инструментах, а Аня с Юлей и Марина с Юлей тоже играли на разных инструментах?
9. Две девочки плыли быстро и две медленно. Как плыла Таня, если Ира с Катей и Ира с Таней плыли с разной скоростью, Света плыла медленно, а Катя со Светой тоже плыли с разной скоростью?
10. Два мальчика сажали морковь и два - картошку. Что сажал Сережа, если Володя сажал картофель, Валера с Сашей и Саша с Володей сажали разные овощи, а Валера с Сережей тоже сажали разные овощи?

**Задачи на сравнение**

В основе этого типа задач лежит такое свойство отношения величин объектов, как транзитивность, состоящее в том, что если первый член отношения сравним со вторым, а второй с третьим, то первый сравним с третьим.
Начинать обучение решению таких задач можно с самых простых, в которых требуется ответить на один вопрос и которые опираются на наглядные представления.
1. «Галя веселее Оли, а Оля веселее Иры. Нарисуй рот Иры. Раскрась красным карандашом рот самой веселой девочки.
Кто из девочек самый грустный?
2. «Волосы у Инны темнее, чем у Оли. Волосы у Оли темнее, чем у Ани. Раскрась волосы каждой девочки. Подпиши их имена. Ответь на вопрос, кто светлее всех?»
3. «Толя выше Игоря, Игорь выше Коли. Кто выше всех? Покажи рост каждого мальчика».
Графическое изображение транзитивного отношения величин значительно упрощает понимание логической структуры задачи. Поэтому, когда ребенок затрудняется, мы советуем использовать прием изображения отношения величин на линейном отрезке. Например, дана задача: «Катя быстрее Иры, Ира быстрее Лены. Кто быстрее всех?». В этом случае объяснение может строиться следующим образом: "Посмотри внимательно на эту линию.

С одной стороны располагаются дети самые быстрые, с другой - медленные. Если Катя быстрее Иры, то где мы поместим Катю, а где Иру? Правильно, Катя будет справа, где быстрые дети, а Ира слева, т.к. она более медлительна. Теперь сравним Иру и Лену.
Мы знаем, что Ира быстрее Лены. Где мы тогда поместим Лену относительно Иры? Правильно, еще левее, т.к. она медленнее Иры.
Посмотри внимательно на чертеж. Кто же быстрее всех? а медленнее?».

Ниже мы приводим варианты логических задач, которые делятся по степени сложности на три группы:
1) задачи 1-12, в которых требуется ответить на один вопрос;
2) задачи 12-14, в которых нужно ответить на два вопроса;
3) задачи 15 и 16, решение которых предполагает ответ на три вопроса.

Условия задач различаются не только по количеству информации, в которой нужно разобраться, но и по ее наблюдаемым особенностям: виды отношений, разные имена, поставленный по-разному вопрос. Особое значение имеют "сказочные" задачи, в которых отношения между величинами построены таким образом, каких в жизни не бывает. Важно, чтобы ребенок смог отвлечься от жизненного опыта и пользовался теми условиями, какие даются в задаче.

**Варианты задач**

1. Саша грустнее, чем Толик. Толик грустнее, чем Алик. Кто веселее всех?
2. Ира аккуратнее, чем Лиза. Лиза аккуратнее, чем Наташа. Кто самый аккуратный?
3. Миша сильнее, чем Олег. Миша слабее, чем Вова. Кто сильнее всех?
4. Катя старше, чем Сережа. Катя младше, чем Таня. Кто младше всех?
5. Лиса медлительнее черепахи. Лиса быстрее, чем олень. Кто самый быстрый?
6. Заяц слабее, чем стрекоза. Заяц сильнее, чем медведь. Кто самый слабый?
7. Саша на 10 лет младше, чем Игорь. Игорь на 2 года старше, чем Леша. Кто младше всех?
8. Ира на 3 см ниже, чем Клава. Клава на 12 см выше, чем Люба. Кто выше всех?
9. Толик намного легче, чем Сережа. Толик немного тяжелее, чем Валера. Кто легче всех?
10. Вера немного темнее, чем Люда. Вера намного светлее, чем Катя. Кто светлее всех?
11. Леша слабее, чем Саша. Андрей сильнее, чем Леша. Кто сильней?
12. Наташа веселее, чем Лариса. Надя грустнее, чем Наташа. Кто самый грустный?
13. Света старше, чем Ира, и ниже, чем Марина. Света младше, чем Марина, и выше, чем Ира. Кто самый младший и кто ниже всех?
14. Костя сильнее, чем Эдик, и медленнее, чем Алик. Костя слабее, чем Алик, и быстрее, чем Эдик. Кто самый сильный и кто самый медлительный?
15. Оля темнее, чем Тоня. Тоня ниже, чем Ася. Ася старше, чем Оля. Оля выше, чем Ася. Ася светлее, чем Тоня. Тоня младше, чем Оля. Кто самый темный, самый низкий и самый старший?
16. Коля тяжелее, чем Петя. Петя грустнее, чем Паша. Паша слабее, чем Коля. Коля веселее, чем Паша. Паша легче, чем Петя. Петя сильнее, чем Коля. Кто самый легкий, кто веселее всех, кто самый сильный?

Все рассмотренные нами варианты логических задач направлены на создание условий, в которых существует или существовала бы возможность формирования способности выделять существенные отношения между объектами и величинами.