

**Картотека игр
на развитие логического мышления
для детей старшего дошкольного возраста
(Выбор правильных игр и игрушек)**

Подготовили педагоги:
Коковская А.Н.
Воронина Н.И.
Бакирова Е.В.

Игра «Где находится фишка?»»

Цель: развитие логического мышления, умения рассуждать при нахождении спрятанного предмета.

Материал: 4 горшочка, 4 фишки разных цветов, карточки подсказки.

Ход игры: под одним из горшочков прячется фишка любого цвета, на горшочках раскладываются карточки-подсказки, с помощью которых, путем логического умозаключения и рассуждений, нужно определить, где находится спрятанная фишка.

Примечание: фишку может прятать не только взрослый, но и сами дети. Усложнением игры может служить две и более спрятанные фишки.

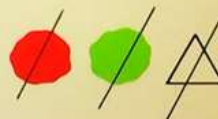


Игра «Где улыбка?»

Цель: развитие логического мышления, умения рассуждать при нахождении рисунка (улыбки).

Материал: схемы с изображением геометрических фигур разного цвета, картинки-подсказки.

Ход игры: под одной из геометрических фигур спрятана нарисованная улыбка. С помощью картинок-подсказок, путем логического умозаключения и рассуждений, нужно определить под какой фигурой находится улыбка.



Игра «Собери геометрического человечка»

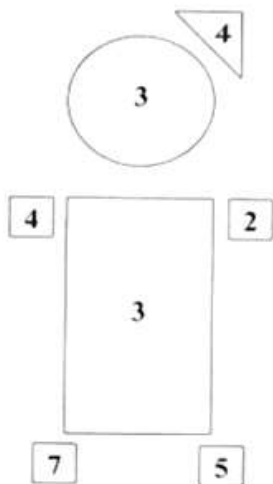
Цель: формирование умения анализировать элементарную схему, путем логического исключения определение размера геометрической фигуры. Решение примеров на сложение и вычитание, закрепление знаний о геометрических фигурах и цвете.

Материал: карточки с контурным изображением геометрических фигур с цифрами, в виде геометрического человечка, со схемами-подсказками, цветные геометрические фигуры разного размера.

Ход игры: на карточках у детей нарисованы человечки, состоящие из геометрических фигур с цифрой в середине, внизу расположены схемы-подсказки.

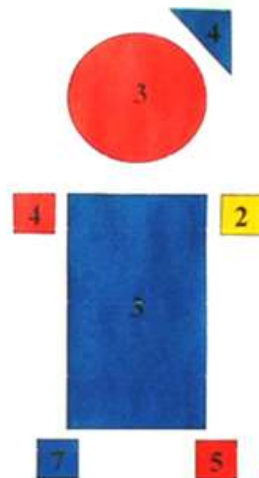
- Для того, чтобы человечек стал цветным, вам необходимо расшифровать схему подсказку, в которой указано, где на контурном изображении, должна находиться каждая фигура, какого она цвета и размера.

Расшифровывая схему-подсказку и решая примеры на сложение и вычитание, дети собирают цветного геометрического человечка.



С ☐ Б	К ☐ Б	К ☐ М	С ☐ Б
3+4	10-5	1+2	6-2

К ☐ Б	Ж ☐ Б	С ☐ М
2+2	8-6	6-3



С ☐ Б	К ☐ Б	К ☐ М	С ☐ Б
3+4	10-5	1+2	6-2

К ☐ Б	Ж ☐ Б	С ☐ М
2+2	8-6	6-3

Игра «Судоку» **(вариант игры с геометрическими фигурами)**

Цель: развитие логического мышления, умения сосредотачиваться, осуществлять зрительно-мыслительный анализ способа расположения геометрических фигур на игровом поле.

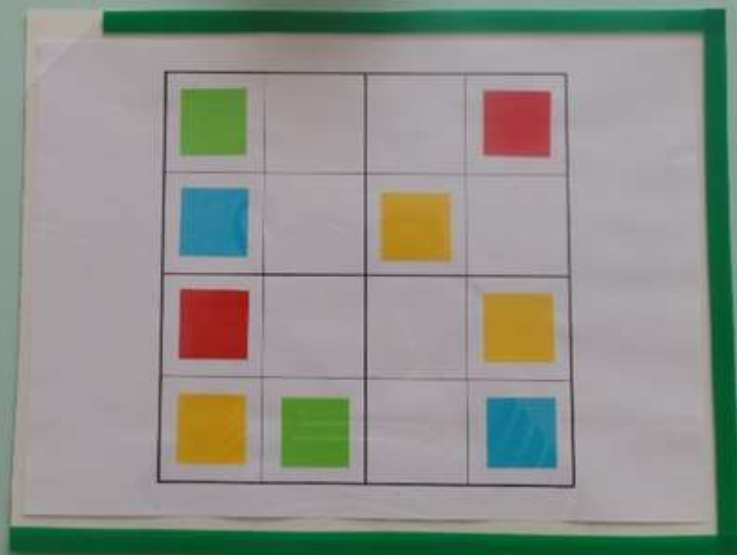
Материал: игровое поле 4 на 4 клетки, разделенное на 4 квадрата, каждый из которых состоит из 4 клеток; разноцветные геометрические фигуры.

Ход игры:

- Посмотрите внимательно на игровое поле. В игре нужно заполнить все свободные клетки геометрическими фигурами так, чтобы в каждой строке, в каждом столбце и в каждом малом квадрате они встречались бы только один раз.

Дети заполняют игровое поле раскладывая цветные геометрические фигуры на нём.





Игра «Судоку» **(вариант игры с цифрами)»**

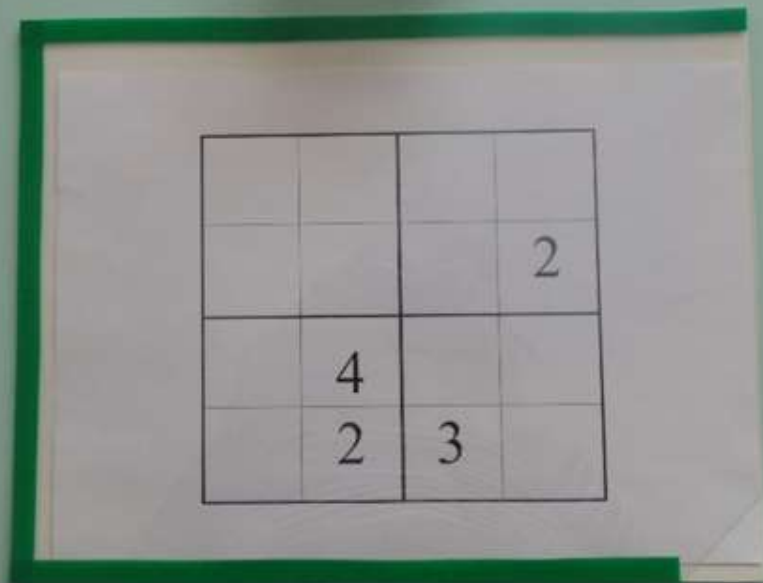
Цель: развитие логического мышления, умения сосредотачиваться, осуществлять зрительно-мыслительный анализ способа расположения цифр на игровом поле.

Материал: игровое поле 4 на 4 клетки, разделенное на 4 квадрата, каждый из которых состоит из 4 клеток; цифры.

Ход игры:

- Посмотрите внимательно на игровое поле. В игре нужно заполнить все свободные клетки с помощью имеющихся цифр так, чтобы в каждой строке, в каждом столбце и в каждом малом квадрате они встречались бы только один раз.

Дети заполняют игровое поле раскладывая цифры на нём.



Игра «Найди дорожку к домику» (с карточками схемами)

Модифицированные игры-упражнения /игры-задания/
(по методике «Лабиринт» Л.А. Венгер)

Цель: развитие логического мышления, умения ориентироваться в пространстве, используя определенный алгоритм.

Материал: карточки-схемы с изображением местности (полянки) с дорожками к домикам и предметами ориентирами, встречающимися на пути; алгоритм движения.

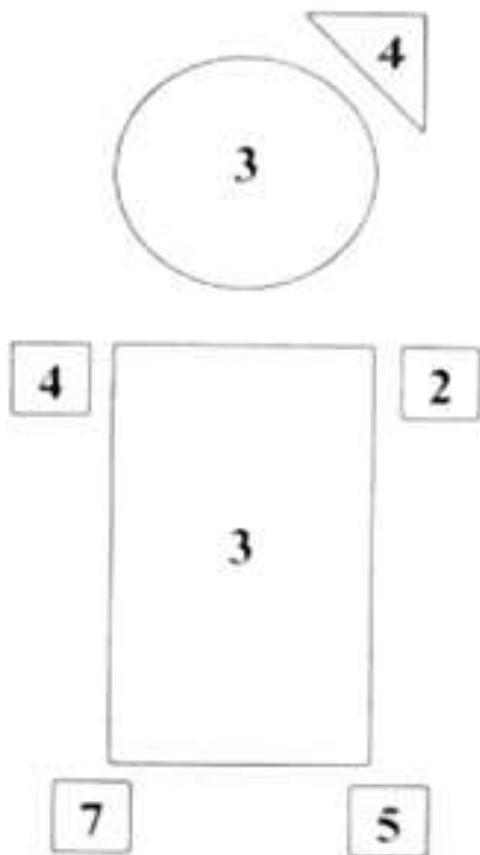
Ход игры:

- Перед вами полянка. На ней нарисованы дорожки и домики. Глядя на подсказку (алгоритм движения), вам нужно найти дорожку к своему домику.

Дети по алгоритму, находят домик, ориентируясь на предметы (указатели или обозначения), встречающиеся на пути.

ПРИЛОЖЕНИЕ

К КАРТОТЕКЕ ИГР

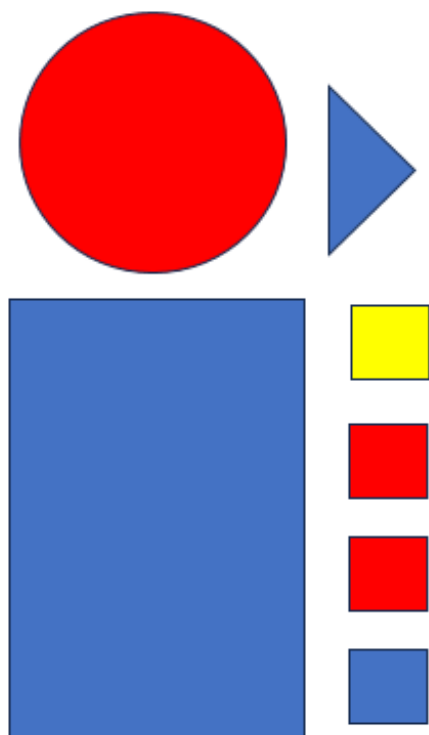
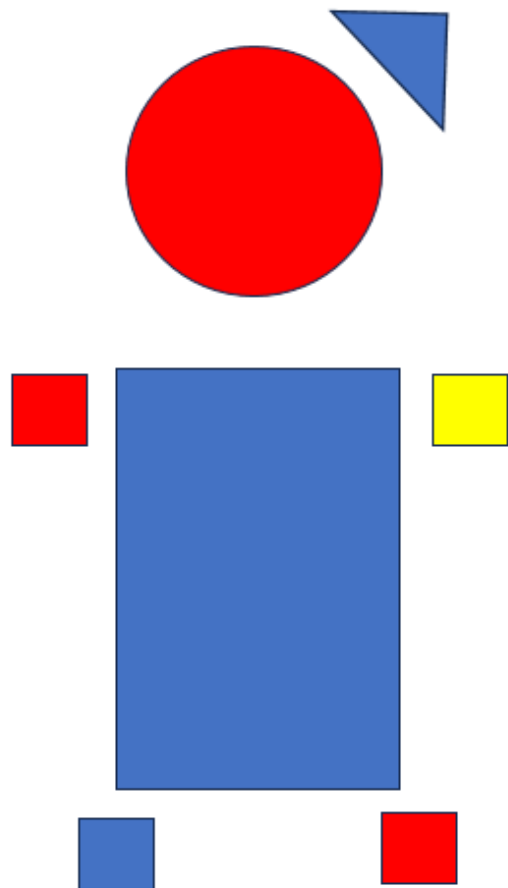


С □ Б	К □ Б	К ○ М	С △ Б
3+4	10-5	1+2	6-2

К □ Б	Ж □ Б	С □ М
2+2	8-6	6-3

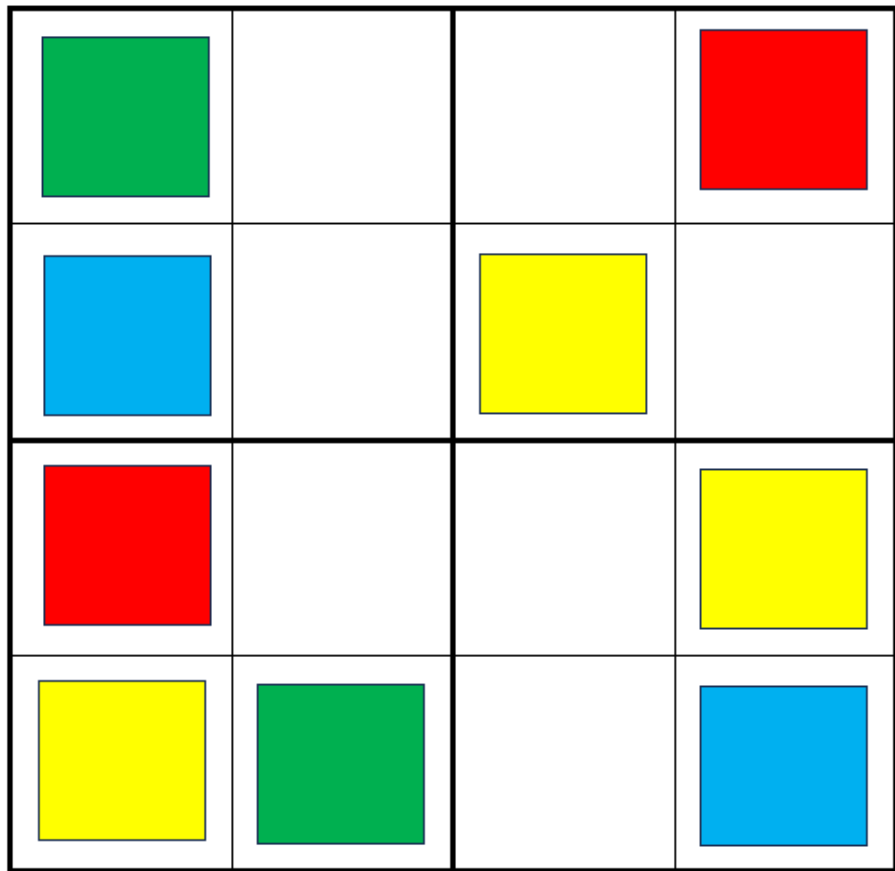
Схема-подсказка

Карточка с контурным изображением
геометрического человечка

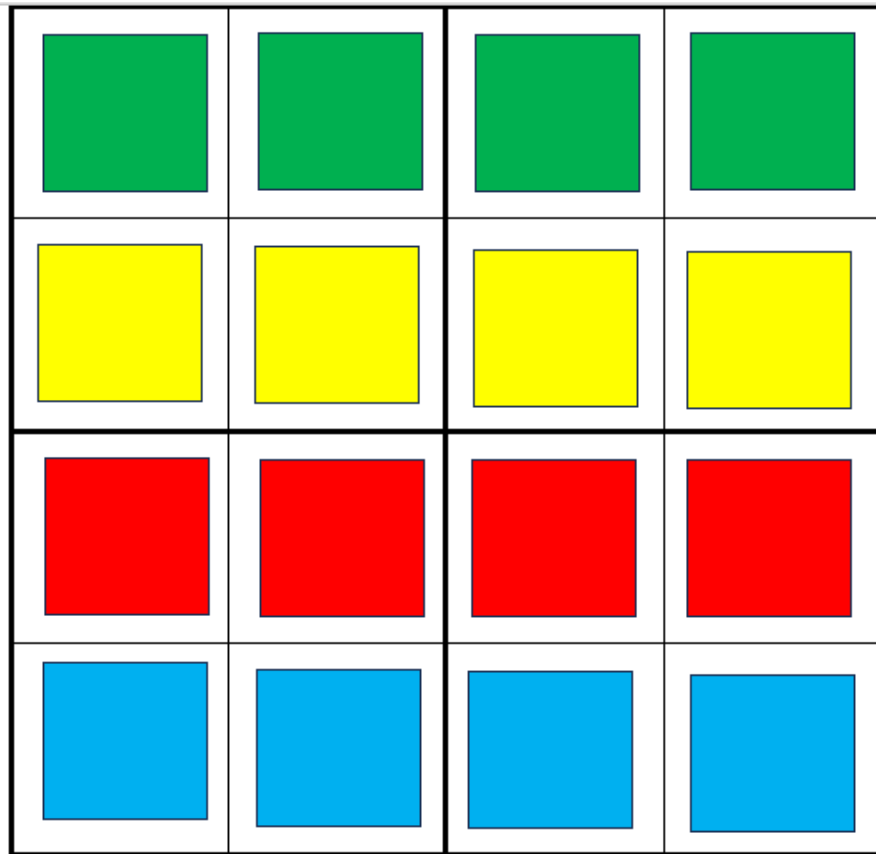








Игровое поле для игры «Судоку» (вариант с геометрическими фигурами)



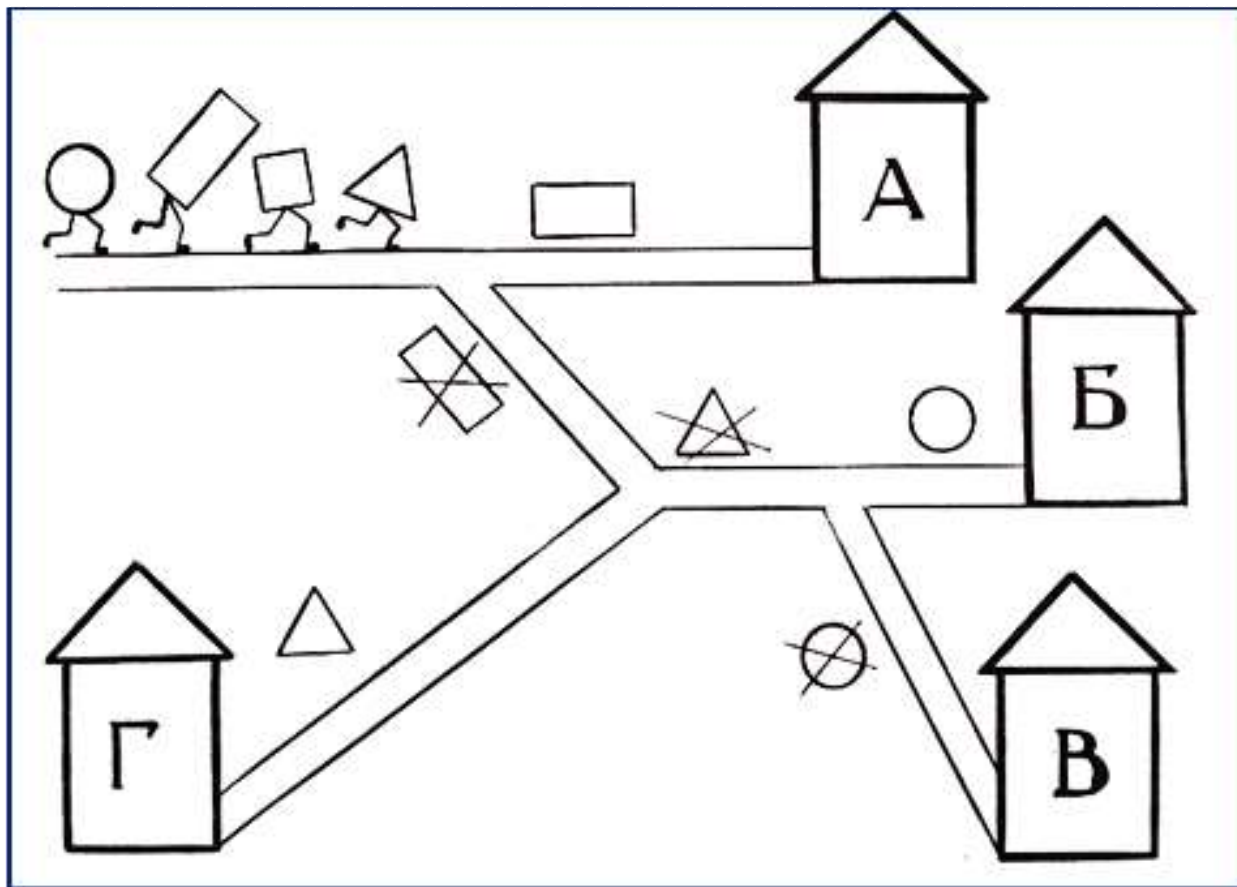
Фигуры для разрезания и заполнения клеток игрового поля

			2
	4		
	2	3	

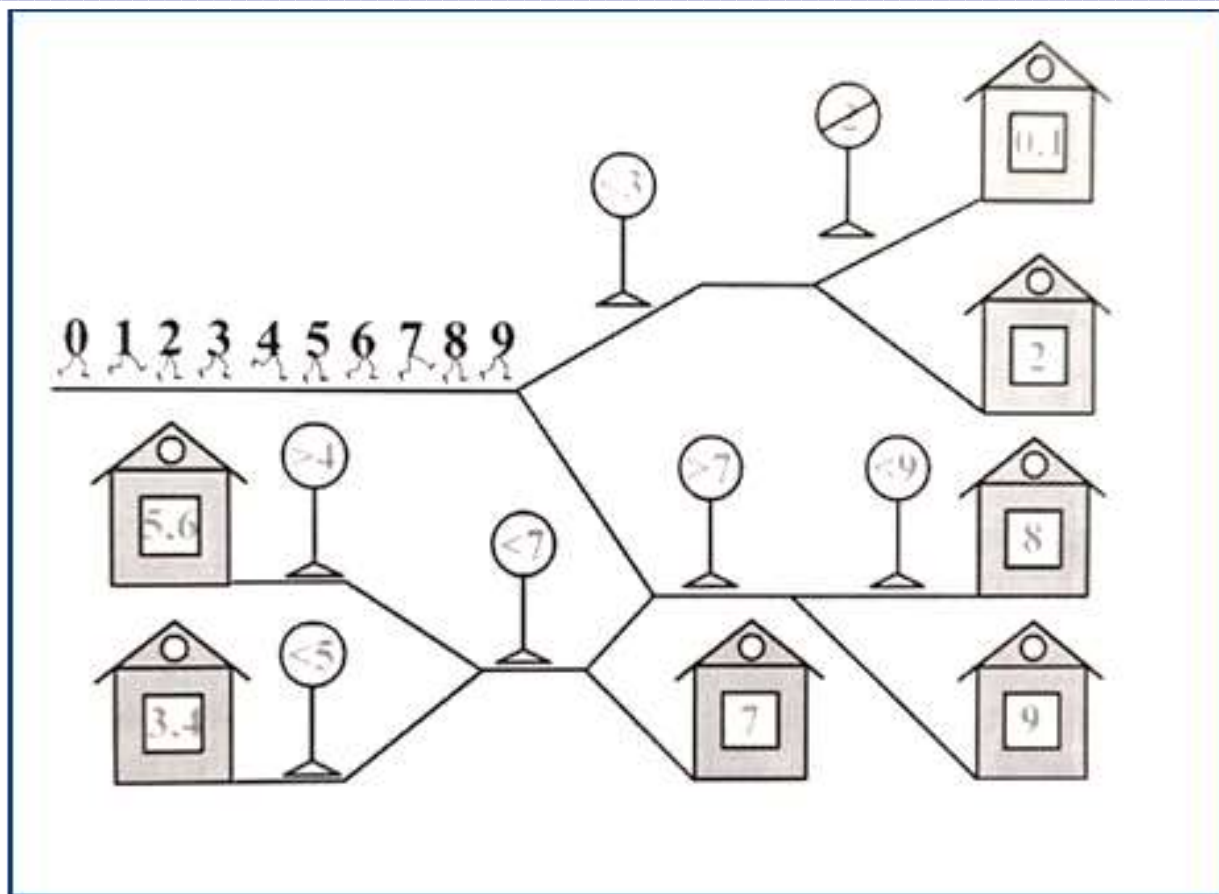
Игровое поле для игры «Судоку» (вариант с цифрами)

1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4

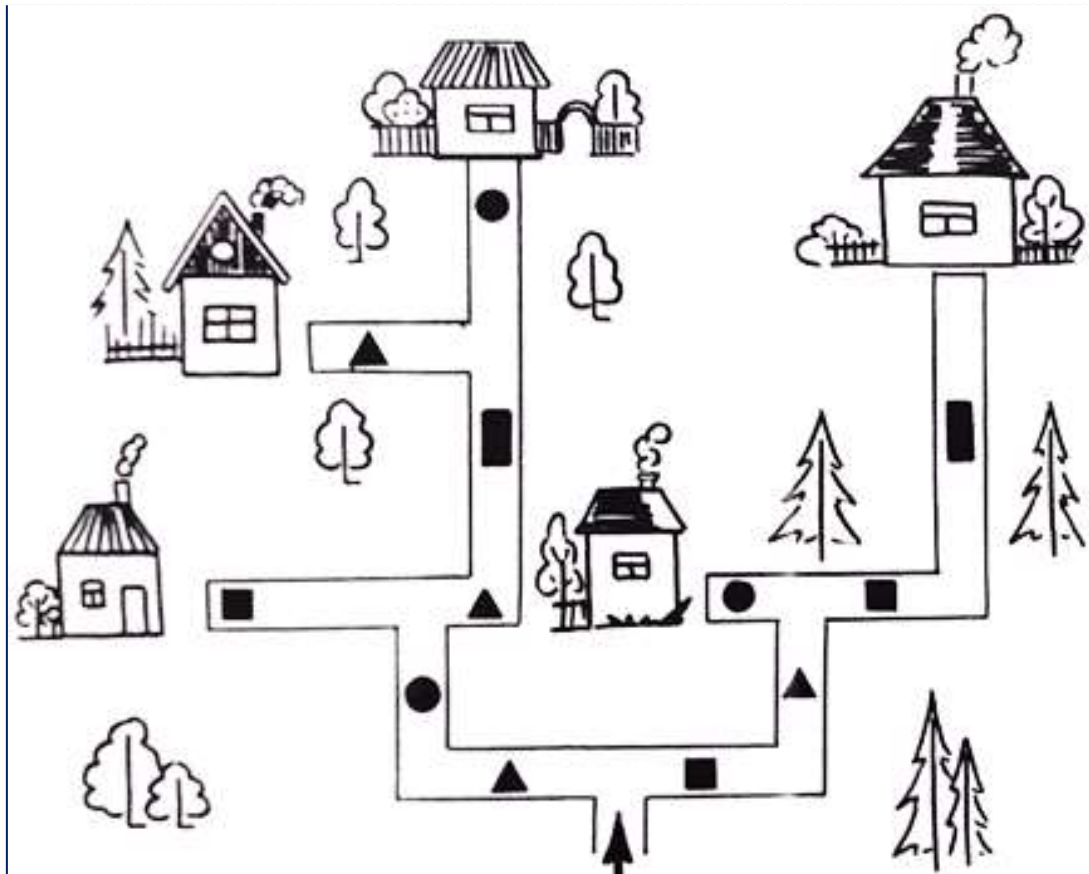
Цифры для разрезания и заполнения клеток игрового поля



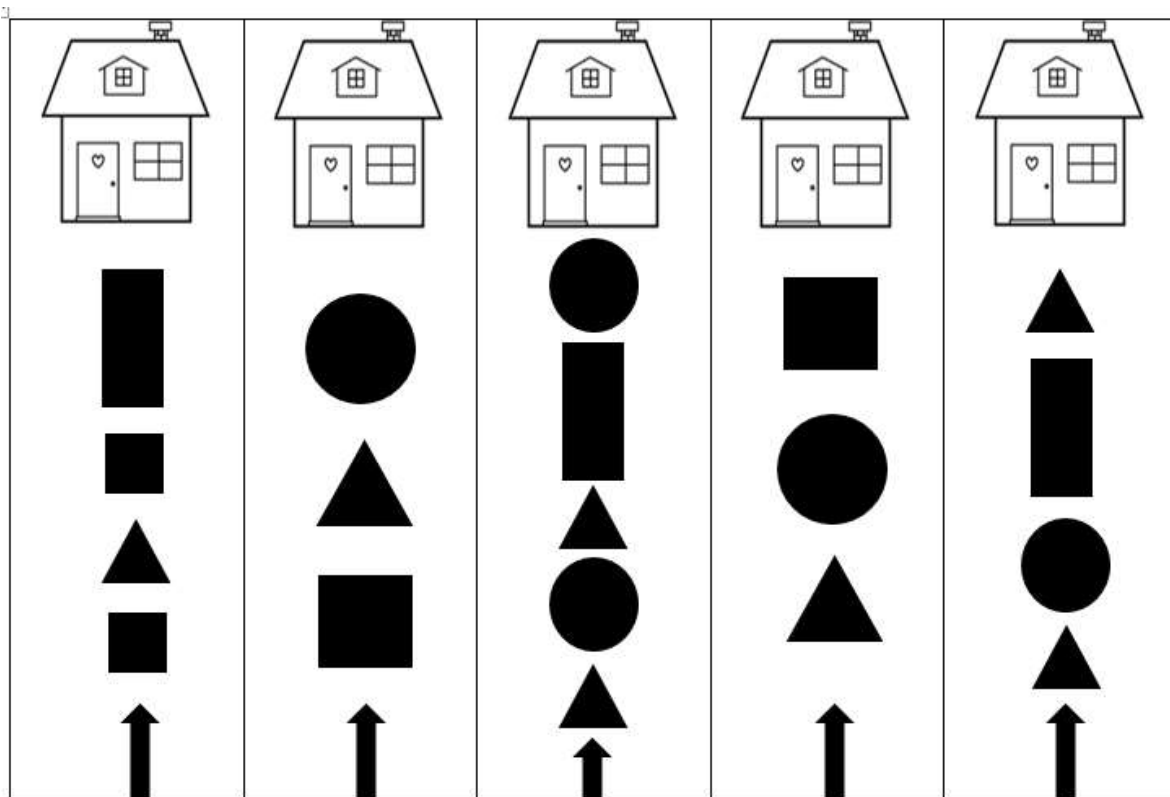
Игра «Найди дорожку к домику» (вариант1)



Игра «Найди дорожку к домику» (вариант2)



Игра «Найди дорожку к домику» (вариант3)



Карточки-дорожки для игры «Найди дорожку к домику» (вариант3)

