

Дети — удивительные философы! Надо заметить, что детские рассуждения очень необычны, интересны и оригинальны. Потребность в философствовании, так же как и в игре, — возрастная особенность ребёнка-дошкольника.



**Н. Колотилина,**  
старший воспитатель ГОУ ЦРП  
детский сад № 1767, г. Москва

# Поиграем в рассуждалки?!



\* *Рассуждение* — (словарь Ушакова) — научное сочинение, представляющее собой исследование какого-нибудь вопроса.

**И**гры-рассуждалки, цель которых — развить детскую пытливость, научить ребёнка азам логики, позволяя детям выразить себя и сформулировать свою жизненную позицию, сделать её понятной другому. Но всё это возможно только в том случае, если речь идёт об игре, которая доставляет радость и удовольствие участникам.

Для детей естественен диалог, но исследователи указывают на то, что диалогу нужно учить. Для детей естественно и то, что они умело рассуждают о насущном, но и этому нужно учить. Наша задача — научить детей всему, что они умеют или могли бы уметь при чутком и грамотном руководстве взрослых. Научившись рассуждать, дети начинают себя увереннее чувствовать в школе, не боятся высказывать свое мнение, у них повышается самооценка и коммуникабельность. В результате проводимых нами психологических исследований выясняется, что умение рассуждать способствует активизации

психических состояний в целом. Играть не в слова, а в понятия; рассуждать, а не повторять; думать самостоятельно, а не припоминать уже слышанное — вот принцип тех игр, в которые мы хотим научить играть наших воспитанников.

Мы представляем вашему вниманию игры, которые помогут научить детей самостоятельности суждений, сформировать умение спорить, отстаивать своё мнение, задавать вопросы, быть инициативными в получении новых знаний.

## «Хорошо — плохо»

Игровое правило: сформулировать мысль о позитивном и негативном влиянии того или иного действия предмета или явления.

- «Если идёт дождь...»
- «Если мама заболела...»
- «Если в доме есть собака...»
- «Если сломался телевизор...»
- «Если на небе тучи...»
- «Если тает снег...»

### «Сравнения»

Сравнение – оборот речи, в котором происходит уподобление одного предмета или явления другому по какому-либо общему для них признаку. Цель сравнения – выявить в объекте сравнения, важные для субъекта высказывания свойства.

«Лес, словно терем расписной...»  
(И.Бунин);

«Глаза девочки были похожи на мокрую чёрную смородину» (Л.Н. Толстой);

«Буря мглою небо кроет,

Вихри снежные крутя;

То, как зверь, она завоет,

То заплачет, как дитя...» (А.С.Пушкин,  
«Зимний вечер»)

### «Волшебное зеркало»

Для этой игры нужно взять прозрачную плёнку, вырезать круг и оклеить по контуру плотной бумагой. Получается волшебное зеркальце. Зеркальце можно брать с собой на прогулку. Взрослый выбирает подходящий объект, даёт ребёнку зеркало и говорит, что если посмотреть в это зеркало, то можно догадаться, как изменится то, на что ты смотришь. Например, можно посмотреть на стройку и «догадаться», что она превратится в дом, снег – в ручьи, почки – в листья.

В этой игре важно не просто установить изменения, а подчеркнуть противоположные состояния предмета, явления.

**Источник:** Дьяченко О.М., Веракса Н.Е. Чего на свете не бывает? М.: Знание, 1994.

### «Изобретатель»

Каждому игроку раздаётся по две карточки. Задача каждого игрока – за определённое время (которое обговаривается заранее) придумать изобретение, используя предметы на карточках. Например, из карточек с изображением стула и будильника можно придумать вещь, на которой можно сидеть, но которая могла бы разбудить человека в нужный момент. Игроки делают наброски своих изобретений на бумаге и готовят речь для защиты изобретения. Выигрывает тот участник, который к концу игры наберёт большее количество изобретений.

Что будет, если...

Ведущий задаёт вопрос – ребёнок отвечает. «Что будет, если я встану нога-

ми в лужу?», «Что будет, если в ванну с водой упадёт мячик?... Палка?... Полотенце?... Котёнок?... Камень?» и т.д. Затем играющие меняются ролями.

### «Нелепицы»

Предложите ребёнку рисунки, в которых содержатся какие-нибудь противоречия, несообразности, нарушения в поведении персонажей. Попросите ребёнка найти ошибки и неточности и объяснить свой ответ. Спросите, как бывает на самом деле. Задавайте детям вопросы типа: «Как можно узнать, холодно ли на улице или нет? (Посмотреть на градусник за окном.)

... высохло ли полотенце? (Потрогать.)

... сладкий ли чай? (Попробовать.)

... пишет фломастер или нет? (Попробовать писать.)

... есть ли вода в стакане? (Посмотреть.)

... есть ли предмет в закрытой коробке? (Потрясти.)

... есть ли кто дома? (Позвонить в дверь или по телефону.)

... одинаковой ли длины полоски нарисованы? (Измерить линейкой.)

... интересная ли книжка? (Прочитать.)

... мягкий ли хлеб? (Пощупать.)

Победит тот, кто даст больше правильных ответов.

### «Неоднозначные ответы»

Заранее обдумать вопросы, на которые возможны неоднозначные ответы.

Примеры:

«Шерсть у нашей кошки очень...»;

«Ночью на улице очень...»;

«У людей есть руки, для того чтобы ...»;

«Я заболел потому, что ...».

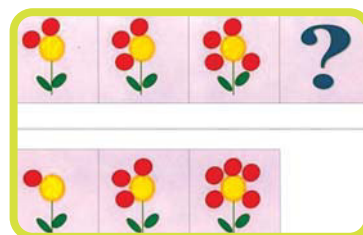
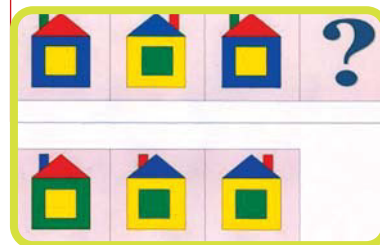
### «Продолжи ряд»

В головоломках даются ряды, в расположении которых нужно увидеть некоторую закономерность и выполнить задание. При выполнении задания вместе с ребёнком разберите последовательность изображений. Затем предложите продолжить ряд, объяснив свой выбор. Данная головоломка развивает логическое мышление. ●

### Что внутри?

Ведущий называет предмет или место, а игроки в ответ называют что-то или кого-то, что может быть внутри названного предмета или места:

ДОМ – СТОЛ,  
ШКАФ – СВИТЕР,  
ХОЛОДИЛЬНИК – КЕФИР,  
ТУМБОЧКА – КНИЖКА,  
ПУЗЫРЁК – ЛЕКАРСТВО,  
КАСТРЮЛЯ – СУП,  
ДУПЛО – БЕЛКА,  
УЛЕЙ – ПЧЁЛЫ,  
НОРА – ЛИСА,  
АВТОБУС – ПАССАЖИРЫ,  
КОРАБЛЬ – МАТРОСЫ,  
БОЛЬНИЦА – ВРАЧИ,  
МАГАЗИН – ПОКУПАТЕЛИ.



Золотое блюдце  
В голубой реке,  
А на блюдце – пчёлка  
С мёдом в хоботке.  
Золотая пчёлка  
В блюдце золотом  
Пьёт росу речную  
И жужжит о том,  
Что как только вечер  
Спустится с вершин,  
Превратится блюдце  
В золотой кувшин!

(Мориц Юнна)

