

# Играем, а заодно учимся



**Игры на логическое мышление,  
с советами-комментариями от редакции**

*Наталья Дорошкевич,*

*воспитатель, детский сад №84, г. Белгород*

**В**ажно, чтобы игра была занимательной и чтобы она действительно была игрой, а не уроком, – тогда ребёнок не заметит, что его учат, а знания его будут крепнуть и углубляться.

## **«ЗАГАДКИ О ПРЕДМЕТАХ»**

Эта игра учит детей анализировать, рассуждать, расширяет кругозор и развивает логическое мышление.

Перед детьми располагается лист с изображением двух пересекающихся кругов (игровые задания создаются на основе **кругов Эйлера**). Детям предлагаются три варианта картинок для ответа на вопрос: «Какой из трёх предметов подходит под описание?» Например, такое описание: «Мягкий, большой, на ножках» (картинки: стол, шарф, диван).

Обсуждая предметы, дети располагают картинки в кругах. Стол и шарф

попадают в разные круги, а диван – в пересечение кругов.

Игру можно проводить и без использования кругов Эйлера – просто как упражнение «Загадки о предметах».

Варианты заданий (набор признаков – набор картинок):

1. «Большой, красный, воздушный». (Картинки: *помидор, коричневый диван, шар.*)
2. «Мягкий, большой, на ножках». (Стол, шарф, диван.)
3. «Белый, твёрдый, тает». (Мороженое, сахар, зефир.)
4. «Зелёный, круглый, съедобный». (Огурец, помидор, яблоко.)
5. «Зелёный, мокрый, живой». (Листик, змея, лягушка.)
6. «Летает, звенит, маленький». (Вертолёт, комар, колокольчик.)
7. «Круглый, большой, мохнатый». (Платок, шарф, ковёр.)
8. «Прыгает, летает, клюёт». (Голубь, петух, воробей.)



9. «Большая, квадратная, открыва-  
ется». (*Дверь, куб, коробка.*)

10. «Лёгкая, воздушная, плавает».  
(*Вата, кораблик, облако.*)

Дети с большим интересом вклю-  
чаются в процесс обсуждения, а  
самые сообразительные начинают  
предлагать **свои варианты** описания  
предметов. (**И это самый ценный  
момент игры!** Предложите детям  
**объединиться в пары или группы  
по 3–5 человек, и пусть команды  
загадывают друг другу «загадки»:**  
**предлагают свои описания и набор  
предметов – какой выбрать из на-  
бора, чтобы он соответствовал всем  
трьём признакам? Пусть кинут жре-  
бий, кому первому загадывать. –**  
*Прим. ред.*)

### «СОБЕРИ КВАДРАТ»

Дети очень любят разрезные кар-  
тинки. Ну и взрослые рады: подобные  
задания помогают развивать у детей  
логическое мышление, умение из от-  
дельных частей составлять целое.

Например, игра «Собери квадрат».  
Ребёнок может играть и самостоя-  
тельно, и с партнёром, и участвовать  
в соревнованиях «Кто быстрее собе-  
рёт квадрат?».

На столе вперемешку разложены  
части квадратов (отличаются цветом),  
по сигналу, каждый участник (или  
команда) берёт части одного цвета  
и собирает квадрат, соединяя места  
разрезов. Чем больше участников,  
тем интереснее.

(А ещё интереснее, если команды  
сами будут предлагать друг другу  
подобные задания. Для этого надо

**всего лишь позволить детям самим  
разрезать свой квадрат на заранее  
обговоренное с другими командами  
количество частей и обменяться  
ими с соседней командой. А потом  
все ломают голову, восстанавливая  
квадрат: кто быстрее? Любопытно,  
а соберут ли хозяева свой собствен-  
ный квадрат?.. – Прим. ред.)**

### «ЦВЕТНЫЕ КОВРИКИ»

Развитию у ребёнка фантазии,  
мышления, творчества, духа экспе-  
риментаторства способствует игра  
«Цветные коврики». Это один из ва-  
риантов существующей игры «Радуга  
Кайе», где используются большие  
цветные квадраты (как основа для  
узора) и много белых квадратиков для  
составления узоров.

Однако нашим детям (опыт пока-  
зал) больше нравится наоборот – со-  
ставлять цветные узоры на белом ква-  
драте. А некоторые дети используют  
для узора на белом фоне только один  
какой-нибудь цвет. Тоже красиво!

### «ЛИШНИЙ ПРЕДМЕТ»

Из предлагаемых предметов надо  
исключить лишний и доказать, что он  
*действительно лишний*. Например:

1. Чеснок, огурец, морковь (*вкус*).
2. Слон, бегемот, муравей (*величи-  
на*).
3. Лужа, море, аквариум (*величина*).
4. Огурец, морковь, трава (*цвет*).
5. Картошка, конфеты, варенье  
(*вкус*).
6. Торт, селёдка, мороженое (*вкус*).
7. Одеяло, подушка, кровать (*вес*).



8. Дверь, мяч, одеяло (*форма*).

Такие игры удобно использовать по дороге в сад или на прогулке.

(Автор приводит в скобках подсказки, которые якобы должны наводить детей на «правильные» ответы. На самом деле правильных ответов здесь быть не может! Приготовьтесь к тому, что дети – если это для них действительно игра, а не очередной урок, на котором надо оправдывать ожидания взрослых – станут предлагать самые неожиданные версии. Например, что в наборе 2 «муравей» лишний, вовсе не потому что маленький, а потому что «откладывает яйца», в отличие от слона и бегемота, которые детишек рожают. А в наборе 4 лишней окажется вовсе не ожидаемая взрослым «морковь», а «трава», потому что невкусная! А в наборе 5 лишней окажется вовсе не ожидаемая взрослым «картошка», а «конфета», потому что «картошку и варенье варят, а конфету нет». Или в наборе 6 «селёдка» будет лишней вовсе не потому, что солёная, а потому что рыба! А значит, живая, в отличие от кондитерских изделий! А в наборе 8 вообще непонятно, что имел в виду автор, ведь двери тоже могут быть круглыми... Но будьте уверены, дети предложат свою версию и она наверняка будет отлична от той, которую ожидает воспитательница. И это замечательно! Очень важно, чтобы дети доказывали свои версии не педагогу, а друг другу в командах. – *Прим. ред.*)

