

## Упражнения на развитие мышления

### «Детские sudoku» (для начальной школы)

Нужно заполнить свободные клетки цифрами от 1 до 4 так, чтобы в каждой строке, в каждом столбце и в каждом малом квадрате 2x2 каждая цифра встречалась бы только один раз.

	3		
	4		3
		2	

		1	3
	4		
1			2

4	2	3	
3		4	

		1	
	1		3
		3	
4			

	2		
			4
1			
		1	

		2	3
1	2		

1			
			4
		2	
	3		

		4	2
			3
	2		

1	2		
3			
			1
		4	

3			2
	4		
		1	

	4		2
1		4	

	2	1	
1			3

	2		
			1
3		4	

			3
1			
3		4	

2		3	
		1	4

	1		
	2		3
			1
		4	

			1
	4		
3			
		3	

2			
			1
	3		
4			

1			
		2	
		4	
3			

2		1	
3			
			2

	3		
1			
	2		3

		2	
4			
	4		
			1

			1
	4	3	
	3		

3			1
1		2	3

### «Выбери» (для начальной школы)

Цель: развитие словесно-логического мышления.

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

**Цвет:** цыпленок, 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, рюмка.

Альбом, тетрадь, ручка.

**Вкус:** конфета, картошка, варенье.

Торт, селедка, мороженое.

**Вес:** вата, гиря, штанга.

### «Назови одним словом» (для начальной школы)

Цель: развитие операции обобщения, классификации, развитие внимания.

Ход: озаглавить группу понятий (одним или несколькими словами).  
Объяснить свой выбор.

Кисель — кефир — сок — чай (напитки)

Утюг — холодильник — пылесос — кофеварка

Муравейник — нора — логово — берлога

Самолёт - корабль — лодка — мотоцикл

Глина — шерсть — дерево — пластмасса

Двойка — тройка — пятёрка — единица

Дирижёр — шофёр — воспитатель — портниха

Салат — каша — борщ — запеканка

Топор — лопата — пила — отвёртка

Серьги — браслет — цепочка — кулон

Храбрость — доброта — трудолюбие — честность

Волейбол — баскетбол — футбол — водное поло

Клюв — перья — крылья — коготки

Есть — спать — учиться — гулять

### «Обобщение» (для начальной школы)

Цель: развитие операции классификации, обобщения.

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

Стол, стул, диван.

Творог, сыр, масло.

Врач, повар, лётчик.

Сок, кефир, компот.  
Шишка, жёлудь, орех.  
Корабль, лодка, яхта.  
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.

### **«Назови как можно больше предметов, имеющих данный признак»**

Необходимо назвать как можно больше предметов, имеющих данный признак.

Например: «что бывает длинным?» (нитка, лента, веревка, шнур, проволока, пояс, дорога, река, хвост, платье, юбка, волосы). Задание позволяет проверить уместность употребления ребенком имен прилагательных, точность понимания их значений слов, умение правильно сочетать их между собой, поскольку словарный запас важен не сам по себе, а в правильности его использования в речи.

Итак, предложите ребенку следующие вопросы:

Что бывает круглым (квадратным, овальным, треугольным...)?

Что бывает высоким (низким)?

Что бывает зелёным (красным, синим)?

Что бывает холодным (горячим, тёплым, прохладным)?

Что бывает сладким (горьким, кислым, солёным)?

Что бывает шерстяным (шёлковым, бумажным, деревянным, железным)?

Что бывает тяжёлым (лёгким)?

Что бывает глубоким (мелким)?

Что бывает колючим (острым, хрупким)? И т.д.

### **«Закончи предложение»**

Ход упражнения: детям предлагается закончить предложение одним из слов, данных в скобках, и повторить получившуюся фразу целиком.

- Моряк увидел далёкий остров, так как взял в руки (лупу, бинокль, очки).
- Маша уколола спицей палец, так как не умела (стирать, вязать, шить).
- Рабочие не могли поднять пианино в квартиру, так как лестница в подъезде была (старая, грязная, узкая).
- Вода в банке поднялась, потому что мальчик бросил в неё (прутик, камни, крошки).
- Катя отдернула руку, потому что взялась за горячую (металлическую, деревянную, пластмассовую) ручку сковородки.

### «Данетки»

Что дает игра: развитие логического мышления ребенка, формирование навыков задавания вопросов, анализа ответов. Развитие способности к классифицированию явлений и предметов окружающего мира по особенностям и характерным признакам.

Как играть: ведущий должен загадать слово, а игрокам нужно понять, о чем идет речь. Для этого игроки задают вопросы. Ведущий может отвечать только «Да», «Нет», «И да, и нет», «Нет информации» и «Это не важно». В начале игры ведущий дает подсказку. К примеру, такую: «Это герой известной русской сказки. Отгадайте его за 10 вопросов».

Игра никак не ограничивается по возрасту участников. Могут играть и взрослые и дети. А с помощью правильного подбора слов (они должны соответствовать возрасту участников) можно делать игру сложнее или легче.

### «Бывает и не бывает» (для начальной школы)

Что дает игра: развитие умения быстро оценивать правильность озвученных фраз и их соответствие настоящему положению дел. Развитие логического мышления и координации.

Что потребуется: резиновый мячик небольшого размера.

Как играть: ведущий озвучивает игрокам разные ситуации, которые либо могут происходить в реальной жизни, либо оказываются совершенно фантастическими (лучше подготовить несколько десятков ситуаций заранее). Произнеся фразу, ведущий бросает одному игроку мячик. Ребенок должен его поймать и сразу бросить обратно ведущему. Одновременно с этим игроку нужно ответить: «Бывает» или «Не бывает», т.е. решение он должен принять очень быстро.

Вот несколько примеров таких ситуаций:

папа идет с работы;  
дерево варит кашу;  
бабушка печет пирожки;  
ручка смотрит телевизор;  
кошка играет с мышкой;  
подушка зевает и т.д.

Ситуации могут быть самыми разными, и никаких ограничений здесь нет.

### «Отвечаем быстро»

Что дает игра: развитие мышления и умения ассоциативно связывать предметы с их свойствами. Повышение скорости принятия решений.

Что потребуется: резиновый мячик небольшого размера.

Как играть: ведущий озвучивает игрокам какое-то известное ему существительное и в это же время бросает одному ребенку мячик. Задача ребенка: поймать мяч и бросить его обратно ведущему. Но во время броска игроку нужно назвать какое-то прилагательное, характеризующее названное ведущим существительное.

К примеру, вы называете банан. Игрок должен сказать: «Желтый» или «Длинный», или нечто подобное. Если вы понимаете, что детям пока сложно играть в эту игру, упростите им задачу: перед началом игры обговорите, что именно они должны будут сказать. Т.е. дайте задание описать форму, размер, цвет или вкус того, что вы называете.

В случае если игра оказывается слишком простой, ее нужно усложнить. Вместо существительных можно называть несколько прилагательных, а ребенок должен понять, о чем речь, и дать вам ответ. Например, вы говорите: «Круглый, оранжевый и сладкий», а ребенок должен ответить, что это апельсин и т.п.

### **«Скажи наоборот»**

Что дает игра: развитие логического мышления, формирование и расширение словарного запаса.

Как играть: Ведущий должен назвать игрокам любое прилагательное. Игроки должны называть противоположные слова – антонимы. К примеру:

медленный – быстрый;

тонкий – толстый;

белый – черный;

сухой – мокрый и т.д.

Как только дети начнут быстро подбирать антонимы и игра станет для них слишком легкой, можно начать предлагать им слова, для которых придумать антонимы сложнее.

### **«Расскажи мне»**

Что дает игра: развитие творческого и абстрактного мышления, развитие воображения и умения формулировать мысли.

Как играть: ведущий должен называть игрокам персонажей из разных сказок или мультфильмов (сказки или мультики обязательно должны быть разными). Например, вы называете Зайца из «Ну, погоди!», Винни Пуха или Пятачка, Машу из «Трех медведей» или Лунтика (в случае, если дети не знают каких-то героев, предварительно можно показать им мультфильм или прочитать сказку).

Затем нужно придумать какое-то увлекательное начало истории, к примеру: «Лунтик и Пятачок пошли за мороженым...» После этого игроки должны продолжить историю и рассказать, чем все закончилось. Игра будет проходить намного интереснее, если все игроки будут придумывать по очереди по одному предложению.

### **«Где были – не скажем, но что делали – покажем»**

Что дает игра: развитие логического и абстрактного мышления, формирование навыка выражения мыслей без слов. Развитие координации.

Как играть: Ведущий должен загадать какое-то несложное действие, например, игру в футбол, мытье посуды, работу за компьютером, чтение книги

и т.п. При этом он ничего не говорит, а только показывает действие жестами и мимикой. Игрокам нужно понять, о чем идет речь.

### **«Найди тайник»**

Что дает игра: развитие пространственной ориентации и логического мышления. Формирование умения действовать по нарисованному плану.

Что потребуется: необходимо подготовить бумагу, линейку, карандаши и игрушку.

Как играть: ведущий должен спрятать в помещении игрушку, а игроки (один или сразу несколько) должны ее найти. В помощь им ведущий рисует на листе бумаги схему комнаты со всем, что в ней находится. Отдельно выделяется место, где спрятана игрушка.

Чтобы усложнить игру, можно составить несколько планов. Первый план ведет к первой подсказке, второй – ко второй, а третий – к самой игрушке. Кроме того, можно дать задание участникам самим спрятать игрушку и нарисовать карту, а ведущий будет должен ее найти.

### **«Что исчезло?»**

Дополнительно: картинки или мелкие предметы.

На столе раскладывают несколько предметов или картинок. Ребенок рассматривает их, затем отворачивается. Взрослый убирает один предмет. Ребенок смотрит на оставшиеся предметы и называет, что исчезло.

### **«Прошлое и будущее»**

Условия игры: Называете любой предмет и задаёте ребёнку вопрос: «Чем этот предмет был в прошлом?». Затем начинаем фантазировать «Чем этот предмет может стать в будущем?»

Например: стул

–Чем этот предмет был в прошлом? (Деревом/ростком дерева/семечкой от дерева (в зависимости от того, насколько глубоко копнуть)).

–Чем он может стать в будущем? (Дровами/дубинкой из ножки/качелей, если повесить куда-то и т. д.).

В этой игре ребёнок:

Проникает в суть предметов и явлений. Дети понимают, насколько велик может быть путь, который проходит каждый предмет, прежде чем принять свою привычную форму.

### **«Включи вариативность»**

Условия игры: Представляем любой предмет. Придумываем, как его можно использовать, помимо его прямого назначения.

### **«Полезно/Вредно»**

Выбираем ситуацию и поочередно перечисляем, что в ней вредного и что полезного.

Например:

- Дождь полезный, потому что растут растения.
- Дождь вредный, потому что может затопить что-то.
- Дождь полезный, потому что в жару может освежить воздух.
- Дождь вредный, потому что можно промокнуть и заболеть...и т. д.

### «Словоразбиватели»

Нужно разбить одно длинное слово на много коротких, состоящих из букв большого слова. По правилам если буква встречается в длинном слове 1 раз, то повторять в коротких словах дважды ее нельзя.

Например, слово «выключатель» разбивается на:  
ель; лак; люк; тюль; вал; ключ; клюв.

### «Логические задачи» (для начальной школы)

Коля и Вася решали задачки. Один мальчик решал у доски, а другой за партой. Где решал задачки Вася, если Коля не решал у доски?

Три стареньких бабушки живут в одном подъезде, на третьем, пятом и седьмом этажах. Кто на каком этаже живет, если бабушка Нина, живет выше бабушки Вали, а бабушка Галя, ниже бабушки Вали?

Юра, Игорь, Паша и Артем пришли к финишу в первой четверке на соревнованиях по бегу. Кто какое место занял? Известно, что Юра прибежал не первым и не четвертым, Игорь прибежал следом за победителем, а Паша не был последним.

Садовод посадил 8 саженцев. Из всех, кроме четырех выросли грушевые деревья. На всех грушевых деревьях, кроме двух растут груши. Груши со всех плодоносящих грушевых деревьев, кроме одного невкусные. На скольких грушевых деревьях вкусные груши?

### «Наведем порядок» (для начальной школы)

Слова в известных пословицах и поговорках рассыпались. Попробуйте расставить слова так, как им и положено стоять.

Еды, приходит, время, во, аппетит.

Вытащишь, не, труда, из, рыбку, пруда, без.

Отмерь, раз, а, раз, семь, отрежь, один.

И, кататься, саночки, любишь, возить, люби.

Ждут, не, семеро, одного.

Слово, кошке, и, приятно, доброе.

Сто, а, рублей, имей, не, имей, друзей, сто.

Падает, не, яблони, далеко, яблоко, от.

Течет, камень, не, вода, лежащий, под.

Осени, считают, по, цыплят.

### «Сложение»

Это особенные примеры, в которых используются не привычные для ребенка числа, а слова. С ними и надо выполнить математические действия,

предварительно отгадав исходное слово и записав ответы в скобки. Приводим образец решения таких примеров.

Сложение

Дано: бу + оттенок = нераспустившийся цветок

Решение: бу + тон = бутон

б + пища = несчастье

к + насекомое = прическа у девочки

у + ненастье с дождем = опасность

у + загородный дом = успех

о + противник = длинная яма

у + ребенок-девочка = снасть рыболова

о + орудие = край леса

с + шерсть зверей = раздается во время веселья

у + единица = делают больному

м + суп из рыбы = насекомое

у + мяч в воротах = в треугольнике

за + загородный дом = требует решения

ка + награда = прихоть

о + населенный пункт = участок земли

ав + помидор = оружие

ба + оттенок = белый хлеб

об + для зачерпывания пищи = на тетрадке и на книге

ку + для ногтей = кисть руки с прижатыми к ладоням пальцами

ко + играет актер = монарх

по + несчастье = успех в битве

при + сосновый лес = аппарат

при + битва = волны у берега

Ответы: беда, коса, угроза, удача, овраг, удочка, опушка, смех, укол, муха, угол, задача, каприз, огород, автомат, батон, обложка, кулак, король, победа, прибор, прибой.

### «Следующее число»

Умение сравнивать и анализировать хорошо развивается при выполнении заданий, в которых требуется выявить закономерность. Предлагаем для этого использовать ряды чисел. Ребенку необходимо обнаружить закономерность внутри ряда чисел и продолжить его следуя той же логике.

3, 5, 7, 9 ... . (Ряд нечетных чисел, следующее число 11.)

16, 22, 28, 34 ... . (Каждое следующее число больше предыдущего на 6, следующее число 40.)

55, 48, 41, 34 ... . (Каждое следующее число меньше предыдущего на 7, следующее число 27.)

12, 21, 16, 61, 25 .... (В каждой паре чисел цифры меняются местами, следующее число 52.)