

Развиваем мышление ребёнка

Составитель:
учитель-логопед
МБУ «Центр ППМС»
Пильникова Ю. В.



❖ Игра " Упражнения для развития мышления №1"

Закончить предложение одним из слов, данных в скобках, и повторить полученную фразу целиком.

- Моряк увидел далекий 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).
- Машина не смогла двигаться дальше, так как у неё сломалось (зеркало, багажник, руль).
- 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.

❖ Игра " Упражнения для развития мышления №2"

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.

❖ Игра "Упражнения для развития мышления №3"

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 –

❖ Упражнение на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков "Найди лишнюю картинку".

Подберите серию картинок, среди которых каждые три картинки можно объединить в группу по общему признаку, а четвертая - лишняя.

Разложите перед ребенком первые четыре картинки и предложите одну лишнюю убрать. Спросите: "Почему ты так думаешь? Чем похожи те картинки, которые ты оставил?"

Отметьте, выделяет ли ребенок существенные признаки, правильно ли группирует предметы. Если вы видите, что ребенку трудно дается эта операция, то продолжайте терпеливо заниматься с ним, подбирая другие серии подобных картинок. Помимо картинок можно использовать и предметы. Главное, заинтересовать ребенка игровой формой задания.

❖ Упражнение на развитие гибкости ума и словарного запаса.

Предложите ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие.

- 1) Назови слова, обозначающие деревья (береза, сосна, ель, кедр, рябина...).
- 2) Назови слова, относящиеся к спорту (футбол, хоккей...).
- 3) Назови слова, обозначающие зверей.
- 4) Назови слова, обозначающие домашних животных.
- 5) Назови слова, обозначающие наземный транспорт.
- 6) Назови слова, обозначающие воздушный транспорт.
- 7) Назови слова, обозначающие водный транспорт.

- 8) Назови слова, обозначающие овощи.
- 9) Назови слова, обозначающие фрукты.

❖ **Игра "Говори наоборот".**

А) Выучите с ребенком стихотворение:

Скажу я слово "высоко",
А ты ответишь - ("низко"),
Скажу я слово "далеко",
А ты ответишь - ("близко"),
Скажу тебе я слово "трус",
Ответишь ты - ("храбрец"),
Теперь "начало" я скажу,
Ну, отвечай - ("конец").

Б) Предложите ребенку игру: "Я буду говорить слово, ты тоже говори, но только наоборот, например: большой - маленький". Можно использовать следующие пары слов.

❖ **Игра "Бывает - не бывает".**

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч ловить не нужно.

Например, вы говорите: "Кошка варит кашу", и бросаете ребенку мяч. Он не ловит его. Затем сам ребенок придумывает что-нибудь и бросает мяч вам. И так далее.

Ситуации можно предлагать разные:

Папа ушел на работу.
Поезд летит по небу.
Кошка хочет есть.
Человек вьет гнездо.
Почтальон принес письмо.
Зайчик пошел в школу.
Яблоко соленое.
Бегемот залез на дерево.
Шапочка резиновая.
Дом пошел гулять.
Туфли стеклянные.
На березе выросли шишки.
Волк бродит по лесу.
Волк сидит на дереве.
В кастрюле варится чашка.
Кошка гуляет по крыше.
Собака гуляет по крыше.

Лодка плывет по небу.
Девочка рисует домик.
Домик рисует девочку.
Ночью светит солнце.
Зимой идет снег.
Зимой гремит гром.
Рыба поет песни.
Корова жует траву.
Мальчик виляет хвостом.
Хвост бежит за собакой.
Кошка бежит за мышкой.
Петух играет на скрипке.
Ветер качает деревья.
Деревья водят хоровод.
Писатели пишут книги.
Строитель строит дом.

