

## **Картотека: интеллектуальные игры в старшем дошкольном возрасте**

### **Игра «Логические блоки Дьенеша»**

Цель. Способствовать ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений

Краткое описание:

От произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:

чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины) ;

чтобы не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и форме, по толщине) ;

чтобы рядом были фигуры, одинаковые по размеру, но разные по форме;

чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разной формы) .

Интеллектуальные игры.

### **Игра «Математический планшет»**

Цель. Создать условия для исследовательской деятельности ребенка. Содействовать психосенсомоторному, когнитивному (познавательному развитию, а также развитию творческих способностей).

Краткое описание:

В игре представлены схемы, по которым дети воспроизводят рисунок при помощи резиночек и цветных фигур. Схемы можно дополнять в соответствии с уровнем развития ребенка, придумывать свои варианты. В игре представлены схемы на ориентировку в пространстве, счет, геометрия, игры с цифрами, буквами, симметрии, дорожные знаки, загадки, иллюстрируемые стихи, сказки, узоры.

Методические указания. Работая с группой детей, можно проводить зрительные и слуховые диктанты на математическом планшете.

Интеллектуальная игра.

### **Игра «Геометрическая мозаика»**

Цель. Закреплять знания о геометрических фигурах и основных цветах, о величине предметов. Развивать зрительное восприятие, память. Способствовать развитию интеллектуальных способностей.

Краткое описание:

Предложить детям разложить вырезанные геометрические фигуры по группам:

по цвету (все синие фигуры, все зеленые фигуры и т. д.)

по размеру (маленькие треугольники и большие треугольники, маленькие квадраты, большие и средние квадраты и т. д.)

по форме (все треугольники, все квадраты, все половинки кругов и т. д.)

выкладывание таких же картинок из набора геометрических фигур сначала методом наложения на карточку, затем рядом с картинкой, а потом-по памяти.

Предложите игрокам выложить из геометрических фигур любое изображение.

Интеллектуальная игра.

### **«Запоминай-ка»**

Цель. Развивать зрительное восприятие, произвольное внимание, память. Развивать наглядно-образное мышление

Краткое описание:

В игре 12 карточек. Задания для каждой карты на усложнение. На первом этапе предлагаем рассмотреть и запомнить, что нарисовано. Показывая 2 карту, дети определяют, что изменилось по сравнению с первой картой. На следующем этапе, дети рассматривают запоминают и рисуют увиденные фигуры, затем цифры, запоминая очередность расположения цифр. На последнем этапе ребенку предлагаем вспомнить и нарисовать схематические изображения, соответствующие различным картинкам.

Интеллектуальная игра.

### **Игра «Опасные предметы»**

Цель. Развивать словесно-логическое мышление

Краткое описание:

Разложив перед детьми игрушки и рисунки с предметами, воспитатель предлагает детям определить, какие предметы опасны для игры и почему, где следует хранить эти предметы. Дети рассказывают, где должны храниться опасные предметы. Как надо вести себя, если в руках находится подобный предмет. Можно ли отвлекать, толкать человека, если он режет, шьет, прибывает гвоздь. Что может при этом случиться

Интеллектуальная игра.

Игра «Признаки»

Цель. Учить детей определять одинаковые признаки у разных предметов, развивать логическое мышление.

Краткое описание:

В игре принимают участие 1-10 человек. Начинать лучше с одной круглой карточки. Предлагаем ребенку из 40 карточек подобрать к ней 4 подходящих и присоединит так, чтобы они логически дополняли центральную карточку. Количество круглых карточек-заданий следует увеличивать постепенно.

Методические указания. Для группы детей игра должна быть соревновательной -кто быстрее справится с заданием.

Интеллектуальная игра.

#### **Игра «Что из чего сделано»**

Цель. Закреплять знания детей о различных материалах и изделиями из них. Развивать логическое мышление.

Краткое описание:

В игре принимают участие 1-10 человек. Начинать лучше с одной круглой карточки. Предлагаем ребенку из 40 карточек подобрать к ней 4 подходящих и присоединит так, чтобы они логически дополняли центральную карточку. Количество круглых карточек-заданий следует увеличивать постепенно.

Методические указания. Для группы детей игра должна быть соревновательной -кто быстрее справится с заданием.

Интеллектуальная игра.

#### **Игра «Викторина первоклассника»**

Цель. Помочь детям психологически подготовиться к школе, учить быстро отвечать на вопросы. Развивать скорость мышления.

Краткое описание:

Игроки ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребию. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет фишку на выпавшее число клеток. Переместив фишку игрок отвечает на вопрос карточки из стопки соответствующего цвета. Если игрок ответил правильно, то ход переходит к следующему игроку. Если игрок ответил неправильно, игрок бросает кубик и отступает назад на выпавшее значение. После чего сразу же отвечает на вопрос соответствующего клетке цвета. Так продолжается до тех пор, пока игрок либо не ответит правильно, либо не вернется домой. Выигрывает тот, кто первым придет в школу.

Интеллектуальная игра.

#### **Игра «Подбери картинку»**

Цель. Учить классифицировать предметы, называть группы предметов обобщающими словами, обогащать словарный запас. Развивать внимание, память, мышление

Краткое описание:

Выбирают ведущего. Он перемешивает поля и карточки и выдает каждому игроку по одному полю, а карточки кладет в отдельную стопку. Ведущий берет из стопки верхнюю карточку и называет ее. Игроки методом классификации определяют принадлежность предмета к своей карте, подает сигнал при правильном ответе ведущий отдает игроку карточку. Первый, кто закроет все участки на своем поле, объявляется победителем.

Интеллектуальная игра.

#### **Игра «Угадай животных»**

Цель. Закреплять знания о диких животных, среде его обитания, питании. Развивать логическое мышление.

Краткое описание:

Выбирают ведущего. Он перемешивает поля и карточки и выдает каждому игроку по одному полю, а карточки кладет в отдельную стопку текстом вниз. Ведущий берет из стопки верхнюю карточку и вслух читает текст загадки на ней. Если игрок, у которого на поле есть изображение этого животного, отгадал загадку, и правильно ответил на вопросы о нем (где живет, чем питается, какой характер, то ведущий отдает ему карточку с загадкой. Если игрок сделал ошибку, ведущий поправляет его, но карточку кладет под низ стопки. Первый, кто закроет все участки на своем поле, объявляется победителем.

Интеллектуальная игра.

#### **Игра «Откуда хлеб на столе?»**

Цель. Учить последовательно выкладывать сюжетные картинки, развивать речь, учить логически мыслить, развивать интеллектуальные способности.

Краткое описание:

Для составления цепочки выберите одну из 3 тем (молоко, масло или хлеб) .Сначала взрослый вместе с детьми выкладывает цепочку, путем обсуждения выбирают правильное решение установления последовательности картинок. Далее дети самостоятельно выкладывают цепочку и составляют рассказ по теме.

Методические указания. Попробуйте составить любую из цепочек только в обратном порядке. Рассказ начинайте не с первой, а с последней картинки цепочки.

Интеллектуальная игра.

### **Игра «Веселый багаж»**

Цель. Учить классифицировать предметы одной группы, подбирать слова на определенный звук. Развивать гибкость ума.

Краткое описание:

Первым действует тот из игроков, у кого самые короткие волосы, затем его сосед слева, далее по часовой стрелке. У каждого игрока есть 4 действия:

посмотреть любую карточку;

положить ее на место ;

не глядя переложить одну карточку на место другой;

менять местами можно только по 2 карточки.

Действия можно комбинировать по разному, главное, чтобы их было не больше 4. Меньше-можно.

Тот, кто смог выложить последнюю недостающую карточку для поезда, забирает этот поезд себе. Поезд-это паровозик и 4 вагончика.

Методические указания.

Если вы просто смотрите карточку, она остается ле-жать картинкой вниз. Если вы меняете карточки местами, то их придется положить картинками вверх.

Интеллектуальная игра.

### **Игра «Прочитай словечко»**

Цель. Формировать навыки звукового анализа и синтеза, навыки соотнесения звука с буквой, способствовать формированию плавного слитного осмысленного чтения. Развивать внимание, память, логическое мышление.

Краткое описание:

На первом этапе ведущий предлагает детям выделить первые звуки в названиях предметов, изображенных на карточке, затем произнести выделенные звуки, делая паузу там, где пустое окошко, и назвать получившееся слово. На втором этапе можно попросить детей прочитать слово на игровой карточке, найти пропущенную букву и поставить фишку с этой буквой на пустой квадратик. На третьем этапе предложите детям найти пропущенную букву и обозначить ее фишкой с нужной буквой. И на последнем этапе по сигналу ведущего игроки подбирают фишки с буквами и накладывают их на пустое окошко. Команда, которая вы-полнила задание первой, читает слова и становится победителем.

Интеллектуальная игра.

### **Рассказ «»**

Цель. Учить детей говорить «тоненьким» голосом и низким го-лосом. Выработка умения повышать и понижать тон голоса.

Краткое описание:

Воспитатель начинает рассказывать, сопровождая свою речь показом на фланелеграфе соответствующих фигурок: «Утром рано на даче вышли мы погулять. Слышим, кто-то тоненько пищит: «пи-пи» (произносит звукоподражание «тоненьким» голосом). Смотрим, это птенчик сидит на дереве и пищит; ждет, когда ему мама червячка принесет. Как тоненько птенчик пищит? («Пи-пи-пи».) В это время птичка прилетела, дала птенчику червяка и запищала: «пи-пи-пи» (произносит звукоподражание более низким голосом). Как мама-птичка пищала? («Пи-пи-пи».)

Птичка улетела, и мы дальше пошли. Слышим, кто-то у забора тоненько кричит: «мяу-мяу-мяу» (произносит звукоподражание «то-неньким» голосом). И выскочил на дорожку котенок. Как он мяукал? (Дети воспроизводят образец воспитателя.) Это он маму-кошку звал. Услышала она, бежит по дорожке и мяукает:

«мяу-мяу-мяу» (говорит «мяу-мяу» более низким голосом). Как кош-ка мяукала? («Мяу-мяу-мяу».)

А сейчас, дети, я вам покажу, кто к нам в гости пришел». Вос-питатель достает кошку, показывает, как она идет по столу, потом садится. «Как кошка мяукает? » Дети, понижая голос, говорят: «мяу-мяу-мяу».

Затем педагог достает котенка, птицу, птенчика, а дети под-ражают их голосам.

Методические указания. Следить, чтобы дети не кричали, а го-ворили спокойно, повышая и понижая голос в доступных для них пределах.