**Игры на развитие логического мышления**

**«Найди кирпичик, как у меня»**

Цель: закреплять цвет, форму деталей (квадрат, прямоугольник).

Оборудование: кирпичики LEGO «Дупло» красного, синего, зеленого, желтого цвета (2х2, 2х4 см).

В коробке лежат кирпичики LEGO. Педагог достает по очереди по одному кирпичику и просит назвать цвет и форму и найти такую же деталь среди предложенных трёх-четырёх деталей, лежащих перед ребенком.

**«Собери модель»**

Цель: развивать внимание, логическое мышление.

Дети собирают модель под диктовку педагога. При определении взаимного расположения деталей используются наречия "сверху", "посередине", "слева", "справа", "поперёк".

**«Построй домик»**

Цель: развитие интеллектуальных навыков детей, развитие мышления и воображения, закрепление знаний о цвете.

Оборудование: Коврики 4 цветов (синий, зеленый, синий, красный), лего конструктор, мелкие игрушки из киндеров для обыгрывания построек.

Предложить детям из общего количества лего конструктора выбирать детали в соответствии с цветом их ковриков и построить домик для игрушек.

**«Построй загон для животных»**

Цель: закрепление знаний деталей конструктора лего (кирпичик, квадратик, прямоугольник, брусочек).

Оборудование: детали лего конструктора, домашние животные для обыгрывания загонов.

Предложить ребятам построить загоны для их домашних животных.

**«Построй башню»**

Цель: развивать мышление, внимание, конструктивные способности.

Предложить детям построить башню и сравнить у кого выше - ниже, уже- шире.

**«Построй дорогу»**

Цель: развивать внимание, мышление, умение сравнивать категории.

Построить с детьми дорогу и сравнить у кого длиннее - короче, шире - уже.

**«Скреплялочки»**

Цель: закрепление представлений о форме бриков.

Оборудование: различные виды крупного конструктора, волшебный мешочек.

Ход игры: дети по очереди достают детали конструктора из волшебного мешочка, внимательно рассматривают, затем скрепляют их друг с другом. При этом педагог обращает внимание детей на форму каждого брика и на то, как форма брика влияет на скрепление их между собой.

**«По дорожке»**

Цель: формирование умения подбирать необходимые детали по величине.

Оборудование: иллюстрации с изображением сада, брики различной величины, игрушка мишка.

Ход игры: педагог предлагает детям сходить в сад и собрать для медведя малину. Но, чтобы пройти к ягодам, нужно построить дорожки. При этом для того, чтобы дорожки были ровными, необходимо подбирать брики одинаковой величины.

**«Собери кирпичики»**

Цель: закрепление знаний цветов.

Оборудование: брики красного, желтого, зеленого, синего цветов; контейнеры тех же цветов.

Ход игры: педагог раскладывает в произвольном порядке брики и предлагает детям разложить брики в контейнеры соответствующих цветов.

**«Чего не стало?»**

Цель: развитие внимания, памяти.

Оборудование: брики, мяч, кукла, машинка, платок.

Ход игры: педагог раскладывает на столе брики и игрушки, предлагает детям внимательно посмотреть и запомнить, что находится на столе. Затем накрываем платком и незаметно убираем одну игрушку. Дети определяют, чего не стало.

**«Поможем Мише построить забор».**

Цель: формирование понятий «высокий-низкий».

Оборудование: брики крупные и более мелкие, игрушечный домик, фигурка мальчика (брик).

Ход игры: педагог знакомит детей с Мишей, рассказывает о его просьбе построить забор. Затем предлагает детям помочь Мише построить забор вокруг дома из высоких и низких кирпичиков.

**«Встречаем гостей»**

Цель: развивать навыки конструирования.

Оборудование: брики, куклы, игрушечная мебель.

Ход игры: педагог разыгрывает сюжет прихода кукол в гости к детям.

Но не всем куклам хватило стульчиков. Предлагает детям помочь куклам сконструировать стульчики.

**«Теремок»**

Цель: развивать воображение, навыки конструирования.

Оборудование: брики различной величины, иллюстрация теремка, фигурки животных (брики).

Ход игры: педагог читает детям сказку «Теремок». После прочтения сказки предлагает всем вместе построить большой теремок для всех зверей.

**«Веселые животные»**

Цель: знакомить детей с дикими и домашними животными.

Оборудование: брики различной величины, фигурки животных.

Ход игры: дети рассматривают фигурки диких и домашних животных. Педагог обращает внимание детей, где какое животное обитает, на характерные особенности (у зайчика длинные уши; у собаки хвост «колечком» и т. д.)

**«По дорожке в лес»**

Цель: формирование понятий «широкий - узкий». Формирование умения подбирать необходимые детали по величине.

Оборудование: брики различной величины, иллюстрации с изображением леса.

Ход игры: педагог вместе с детьми выкладывает из конструктора узкую и широкую дорожку и по ним предлагает пойти в лес.

**«Найди кирпичик»**

Цель: развивать мелкую моторику, вызвать интерес.

Оборудование: брики различной величины, тазик с горохом.

Ход игры: педагог прячет кирпичик в горохе, просит по очереди детей найти брик.

**Игры на развитие внимания и памяти**

**«Что изменилось?»**

Цель: развивать внимание, память, умение рассказать по памяти.

Педагог показывает детям модель из 5-7 деталей в течении некоторого времени. Затем закрывает модель и меняет в ней положение 1-2 деталей или заменяет 1-2 детали на другие.

После чего опять показывает модель и просит рассказать что изменилось.

**«Собери модель по памяти»**

Цель: развивать память, мышление.

Педагог показывает детям в течении нескольких секунд модель из 3-4 деталей, а затем убирает

её. Дети собирают модель по памяти и сравнивают с образцом.

**«Запомни и выложи ряд»**

Цель: развивать внимание, мышление.

Выставляется ряд деталей с соблюдением какой-либо закономерности. Педагог подчёркивает, что для лучшего запоминания надо понять закономерность с которой поставлены детали в образце. Дети в течении нескольких секунд рассматривают образец и затем выставляют то же

по памяти.

**Игры на развитие ориентации в пространстве**

**«Собери модель по ориентирам»**

Цель: развивать внимание, мышление, умение ориентироваться в пространстве, умение соблюдать правила.

Педагог диктует ребятам, куда выставить деталь определённой формы и цвета. Используются следующие ориентиры положения: "левый верхний угол", "левый нижний угол", "правый верхний угол", "правый нижний угол", "середина левой стороны", "середина правой стороны",

"над", "под", "слева от", "справа от".

**«Составь макет комнаты»**

Цель: развивать внимание, мышление, умение ориентироваться в пространстве.

Для взаимного расположения предметов в комнате используется точка отсчёта, сначала совпадающая с позицией ребенка, а затем не совпадающая с позицией ребёнка (например: посмотри все объекты в приемной комнате и составь макет; вспомни как располагались предметы в спальной комнате и составь макет).

**Игры на развитие понятия «симметрия»**

**«Выложи вторую половину узора»**

Цель: развивать внимание, мышление, умение понимать логику, последовательность.

Педагог выкладывает первую половину узора, а дети должны, соблюдая симметрию, выложить вторую половину узора.

**«Составь узор»**

Цель: развивать внимание, умение составлять узор по заданным условиям или по самостоятельному выбору.

Дети самостоятельно составляют симметричные узоры - можно изображать бабочек, цветы и т. д.

**Игры на развитие логических закономерностей**

**«Что лишнее?»**

Цель: развивать внимание, мышление, умение исключать не подходящий элемент.

Педагог показывает детям ряд деталей и просит определить лишний элемент (каждый элемент состоит из двух деталей конструктора).

**«Упражнения на продолжение ряда»**

Цель: развивать мышление, умение выделять закономерность последовательность элементов.

Педагог показывает последовательность элементов, состоящих из деталей конструктора, а ребёнок должен продолжить её.

*Первый этап* - каждый элемент ряда состоит из одной детали конструктора, для составления закономерностей используются два признака.

*Второй этап* - каждый элемент ряда состоит из двух деталей конструктора, для составления закономерностей используется один признак.

*Третий этап* - каждый элемент ряда состоит из двух деталей конструктора, и для образования закономерностей используются два признака.

**«Поиск недостающей фигуры»**

Цель: развивать внимание, мышление, умение подбирать недостающую фигуру.

Педагог представляет задачу из трёх горизонтальных и трёх вертикальных рядов фигур из деталей конструктора. Ребёнку даётся задача с одной недостающей фигурой, которую и надо подобрать. Цикл упражнений начинается с самых простых заданий, когда фигуры состоят из одной детали и отличаются по одному признаку. Затем постепенно задания усложняются.

**Игры на развитие комбинаторных способностей**

**«Светофор**»

Цель: развивать внимание, мышление, скорость реакции.

Педагог раздаёт детям кирпичики трёх цветов и предлагает посоревноваться - кто больше составит различных светофоров, то есть требуется, чтобы кирпичики желтого, красного и зелёного цвета стояли в различном порядке. После выявления победителя педагог демонстрирует шесть комбинаций светофоров и объясняет систему, по которой надо было их составлять чтобы не пропустить ни одного варианта.

**«Составь флаги»**

Цель: развивать внимание, мышление, комбинаторные способности.

Педагог раздаёт детям кирпичики двух цветов и просит составить все возможные флажки из одного красного кирпичика и двух синих, из одного красного и трёх синих или двух красных двух синих.

**Игры, развивающие понятие «множества»**

**«Выдели похожие»**

Цель: развивать мышление, учить классифицировать предметы, объекты по одному свойству.

Педагог показывает детям набор деталей и выделяет ниткой замкнутую область. Затем устанавливает правило, по которому надо располагать детали: например, так чтобы внутри выделенной области оказались только красные детали или только кирпичики.

**Игры, развивающие восприятие формы и цвета**

**«Отгадай»**

Цель: учить детей узнавать знакомые детали конструктора (куб, папка, треугольник, цилиндр, арка, таблетка, брус) на ощупь.

Описание игры: Одному из детей завязывают глаза и предлагают отгадать на ощупь форму модуля.

Правила игры:

1. Не подсказывать и не выдавать общего секрета.

2. Не мешать отгадчику, самостоятельно разгадывать формы деталей.

3. Отгадчик должен добросовестно закрыть глаза и не снимать повязки с глаз, пока не назовет

деталь.

4. Всем терпеливо дожидаться своей очереди. Выбирают отгадывать форму деталей только того,

кто не нарушает порядка и не мешает детям играть дружно.

**«Не ошибись Петрушка!»**

Цель: Учить детей узнавать знакомые детали конструктора на ощупь.

Описание игры: Как только Петрушка наденет свой колпачок, надо подойти к модулям, выбрать любой из них, поднять его повыше и спросить: “Петрушка, Петрушка, что у меня в руках?”.

Если Петрушка скажет, что он не видит, подойти к нему и положить деталь прямо ему в руки, и сказать вместе со всеми: “Петрушка, потрогай, что у тебя в руках, и догадайся, какой модуль мы тебе дали. Не ошибись, Петрушка!”

Правила игры*:*

1. Соблюдать полную тишину, чтобы Петрушка не ошибся и смог догадаться, что у него в руках.

2. Нельзя называть модуль и подсказывать Петрушке.

3. Внимательно следить за действиями Петрушки. Кто отвлекается и нарушает правила, того Петрушка не выбирает.

**«Есть у тебя или нет?»**

Цель: Учить детей узнавать знакомые детали конструктора на ощупь.

Описание игры: Первому ребенку завязывают глаза, и предлагают на ощупь определить форму детали. Второй ребенок должен будет найти точно такую же деталь по форме.

Правила игры:

1. Обследовать деталь на ощупь, обеими руками, поворачивая со всех сторон.

2. Развязывать глаза можно только после того, как назвал деталь.

3. Выбрать деталь и спрашивать, есть ли она у партнера, надо по очереди, которая

устанавливается с помощью считалки:

4. Чтобы весело играть,

Надо всех пересчитать.

Раз, два, три, первый – ты!

**«Что такого же цвета?»**

Цель: учить детей использовать в речи прилагательные, правильно согласовывая их с существительными в роде, числе, падеже.

Оборудование: картинки с окружающими предметами, цветные квадраты бумаги.

Описание игры: Педагог показывает детям зеленый квадрат бумаги. Дети называют его цвет, а затем картинки с предметами того же цвета: зеленая доска, зелёные ботинки, зеленая трава и

т.д. Выигрывает тот, кто больше назовет предметов данного цвета.

**«Таинственный мешочек»**

Цель: учить отгадывать детали конструктора на ощупь. Развивать память, мышление.

Оборудование: конструктивный набор Лего, мешочек.

Описание игры: ведущий держит мешочек с деталями конструктора Лего. Дети по очереди берут одну деталь и отгадывают. После вытаскивают из мешочка и всем показывают.

**«Отгадай»**

Цель: учить детей узнавать знакомые детали конструктора (куб, папка, треугольник, цилиндр, арка, таблетка, брус) на ощупь.

Описание игры: Одному из детей завязывают глаза и предлагают отгадать на ощупь форму модуля.

Правила игры: Не подсказывать и не выдавать общего секрета. Не мешать отгадчику, самостоятельно разгадывать формы деталей. Отгадчик должен добросовестно закрыть глаза и не снимать повязки с глаз, пока не назовет деталь.

**«Разложи по цвету»**

Цель: закреплять цвет деталей LEGO конструктора.

Оборудование: кирпичики LEGO 4 цветов (синий, желтый, зеленый, красный), 4 коробки (такого же цвета).

Дети по команде педагога раскладывают детали по коробочкам.