

**Картотека
игр на развитие интеллектуальных способностей
детей старшего дошкольного возраста.**

Составила:
Стенникова Е.Б.

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*).

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.

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.

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.

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, прибивает гвоздь. Что может при этом случиться?

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.

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 4 карточек подобрать к ней

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.

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 жребью. 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.

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.

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.

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.

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 лежать картинкой вниз. Если вы меняете карточки местами, то их придется положить картинками вверх.

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 выполнила задание первой, читает слова и становится победителем.