***Игры на развитие логики***

***у дошкольников подготовительной группы***

**Игра «Цветы на клумбах».**

**Цель:** развивать логическое мышление.

**Игровой материал и наглядные пособия:** разноцветный картон, ножницы.

Описание: воспитатель вырезает из картона по три цветка красного, оранжевого, синего цвета и три клумбы - круглой, квадратной и прямоугольной форм. Предложить ребенку распределить цветы на клумбах в соответствии с рассказом: «Красные цветы росли не на круглой и не на квадратной клумбе, оранжевые - не на круглой и не на прямоугольной. Где какие цветы росли?»

**Логические задачи.**

**Цель:** развивать внимание, логическое мышление.

Описание: воспитатель предлагает детям поиграть в логические задачи, за каждый правильный ответ выдаются фишки. У кого больше фишек, тот и выиграл.

1) Перед Чиполлино стоят предметы: ведро, лопата, лейка. Как сделать так, чтобы лопата стала крайней, не переставляя ее с места? (Можно лейку поставить перед лопатой или перед ведром.)

2) Винни-Пух, Тигра и Пятачок вырезали три флажка разного цвета: синий, зеленый, красный. Тигра вырезал не красный, а Винни-Пух - не красный и не синий флажок. Какого цвета флажок вырезал каждый? (Винни-Пух вырезал зеленый флажок, Тигра — синий. Пятачок - красный.)

3) На столе лежат четыре яблока. Одно яблоко разрезали и положили обратно. Сколько яблок на столе? (4 яблока.)

4) Расставьте в комнате два стула так, чтобы у каждой стены стояло по стулу. (Надо поставить стулья в двух противоположных углах.)

5) Сложите на столе треугольник из одной палочки и квадрат из двух палочек. (Надо положить палочки на углу стола.)

**Игра «Я загадала...».**

**Цель:** развивать логическое мышление.

**Описание:** воспитатель загадывает какой-либо предмет. Предложить ребенку с помощью уточняющих вопросов выяснить название объекта.

- Этот предмет летает? (Да.)

- У него есть крылья? (Да.)

- Он высоко летает? (Да.)

- Он одушевленный? (Нет.)

- Он сделан из пластмассы? (Нет.)

- Из железа? (Да.)

- У него есть пропеллер? (Да.)

- Это вертолет? (Да.)

**Игра «Выбери нужное».**

**Цель:** развивать логическое мышление.

**Описание:** детям предлагаются варианты, в которых есть лишние позиции, например:

• У сапога всегда есть: пряжка, подошва, ремешки, пуговицы.

• В теплых краях живут: медведь, олень, волк, пингвин, верблюд.

• Месяцы зимы: сентябрь, октябрь, декабрь, май.

• В году: 24 месяца, 12 месяцев, 4 месяца, 3 месяца.

• Отец старше своего сына: часто, всегда, редко, никогда.

• Время суток: год, месяц, неделя, день, понедельник.

• У дерева всегда есть: листья, цветы, плоды, корень, тень.

• Времена года: август, осень, суббота, каникулы.

• Пассажирский транспорт: комбайн, самосвал, автобус, тепловоз.

Эту игру можно продолжить.

**Игра «Я беру с собой в дорогу».**

**Цель:** развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: картинки с изображениями одиночных предметов.

**Описание:** выложить изображения вниз картинкой. Предложить ребенку отправиться в морское плавание. Но, для того чтобы путешествие прошло успешно, к нему надо основательно подготовиться, запастись всем необходимым. Попросить ребенка брать по одной картинке и рассказывать о том, как может пригодиться этот предмет. Предметы на картинках должны быть самыми разными. Например, ребенок достает изображение мяча: «В мяч можно играть во время отдыха, мяч можно использовать вместо спасательного круга, потому что он не тонет и т. п.». Можно обыграть различные ситуации: на необитаемом острове, в поезде, в деревне.

**Игра «Чем похожи и чем отличаются?».**

**Цель:** развивать логическое мышление.

**Описание:** ведущий предлагает детям два предмета, дети должны провести их сравнение и указать сходство и различие. Например: слива и персик; маленькая девочка и кукла; птица и самолет; кошка и белка; апельсин и оранжевый мячик такого же размера; фломастер и мел.

**Игра «Расселили птиц».**

**Цель:** развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: 20 карточек с изображением птиц: домашних, перелетных, зимующих, певчих, хищных и т. п.

**Описание:** предложить ребенку расселить птиц по гнездам: в одно гнездо - перелетных птиц, в другое - всех тех, кто имеет белое оперение, в третье - всех птиц с длинными клювами. Какие птицы остались без гнезда? Каких пернатых можно поселить в несколько гнезд?

**Игра «Ассоциации».**

**Цель:** развивать логическое мышление.

**Описание:** дети делятся на две группы. Одна группа предлагает другой рассказать о каком-либо предмете, используя в своем рассказе слова, обозначающие другие предметы. Например, рассказать о морковке, используя слова: утка, апельсин, кубик, Снегурочка. (Она такого же цвета, как апельсин. Ее можно нарезать кубиками. Верхнюю ее часть любят утки. Если ее не есть, то будешь такой же бледной, как Снегурочка.) Затем группы меняются ролями. Предмет для описания и слова- характеристики задаются ведущим.

**Игра «Придумай предложение».**

**Цели:** развивать логическое мышление, речевую активность; формировать чувство языка.

**Игровой материал и наглядные пособия:** мячик для пинг-понга.

**Описание:** воспитатель с детьми садится в круг и объясняет правила игры. Он говорит какие-либо слова, а дети придумывают с этим словом предложение. Например: воспитатель называет слово «близко» и передает ребенку мяч. Тот берет мяч и быстро отвечает: «Я живу близко от детского сада». Затем ребенок называет свое слово и передает мяч рядом сидящему. Так по очереди мяч переходит от одного играющего к другому.

***Математические игры для детей 6-7 лет***

***в детском саду***

**Игра «Наседка и цыплята».**

**Цели:** закреплять навыки счета; развивать слуховое внимание.

**Игровой материал и наглядные пособия:** карточки с изображением цыплят разного количества.

**Описание:** па карточках изображено различное количество цыплят. Распределяют роли: дети - «цыплята», один ребенок - «наседка». «Наседку» выбирают с помощью считалки:

Говорят, на заре

Собирались на горе

Голубь, гусь и галка...

Вот и вся считалка.

Каждый ребенок получает карточку и считает количество цыплят на ней. Педагог обращается к детям:

Цыплята есть хотят.

Мы накормить должны цыплят.

«Наседка» начинает свои игровые действия: стучит по столу несколько раз - созывает «цыплят» к зернышкам. Если «наседка» постучала 3 раза, ребенок, у которого находится карточка с изображением трех цыплят, пищит 3 раза (пи-пи-пи) - его цыплята накормлены.

**Игра «Числовые домики».**

**Цель:**закреплять знания о составе числа первого десятка, основные математические знаки, умение составлять и решать примеры.

**Игровой материал и наглядные пособия:**силуэты домиков с надписями на крыше одного из домиков от 3 до 10; набор карточек с числами.

**Описание:** играющим раздаются домики, ребенок рассматривает карточки с числами. Попросить ребенка назвать цифры и выложить их по порядку. Положить перед ребенком большую карточку с домиком. В каждом из домиков живет определенная цифра. Предложить ребенку подумать и сказать, из каких чисел она состоит. Пусть ребенок назовет свои варианты. После этого он может показать все варианты состава числа, выкладывая карточки с цифрами или точками в окошечки.

**Игра «Загадай число».**

**Цель:** закреплять навыки сложения и вычитания, умение сравнивать числа.

**Описание:** предложить ребенку отгадать, какое число задумали. Педагог говорит: «Если к этому числу прибавить 3, то получится 5» или «Число, которое я загадала, больше пяти, но меньше семи». Можно меняться ролями с детьми, ребенок загадывает число, а воспитатель отгадывает.

**Игра «Собери цветок».**

**Цель:** развивать навыки счета, воображение.

**Игровой материал и наглядные пособия:** сердцевина цветка и отдельно семь лепестков, вырезанных из картона, на каждом из лепестков арифметическое выражение на сложение или вычитание до 10.

**Описание:** предложить ребенку собрать волшебный цветик-семицветик, но вставить лепесток в сердцевину можно только при условии правильного решения примера. После того как ребенок соберет цветок, поинтересоваться, какие бы он желания загадал на каждый лепесток.

**Игра «Разложи цифры».**

**Цель:** упражнять детей в прямом и обратном счете.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с цифрами от 1 до 15.

Описание: разложить подготовленные карточки в произвольном порядке. Предложить ребенку выложить карточки в порядке возрастания чисел, затем - в порядке убывания. Можно выбрать и другие варианты раскладывания, например: «Разложи карточки, пропуская каждое второе (третье) число».

**Игра «Превращение чисел».**

**Цель:** тренировать детей в выполнении действий сложения и вычитания.

**Игровой материал и наглядные пособия:** счетные палочки.

**Описание:** предложить ребенку поиграть в волшебников, которые превращают несколько чисел в одно: «Как ты думаешь, в какое число могут превратиться цифры 3 и 2?» Используя счетные палочки, придвинуть три к двум, затем убрать два из трех. Записать полученные результаты в виде примеров. Попросить ребенка стать волшебником и с помощью волшебных палочек превращать одни числа в другие.

**Игра «Праздник числа».**

**Цель:** закреплять навыки сложения и вычитания.

**Описание:** объявить каждый день праздником какого- либо числа. В этот день число-«именинник» приглашает в гости другие числа, но с условием: каждая цифра должна подобрать себе друга, который поможет ей превратиться в число дня. Например, праздник числа семь. Цифра 7 приглашает в гости цифру 5 и интересуется, кто будет ее сопровождать. Цифра 5 думает и отвечает: «2 или 12» (5 + 2; 12 - 5).

**Игра «Занимательные квадраты».**

**Цель:** закреплять навыки сложения, математические действия.

**Игровой материал и наглядные пособия:** начерченные квадраты.

Описание: в начерченных квадратах необходимо расставить по клеткам числа так, чтобы по любому горизонтальному и вертикальному рядам, а также по любой диагонали получалось одно и то же определенное число.

Число 6

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1 |  |
| 1 |  |  |
|  |  | 1 |

В этом квадрате нужно разместить еще числа 2, 2, 2, 3, 3, 3 так, чтобы по всем линиям в сумме получилось 6.

Число 15

Расставить числа в клетках 1, 4, 6, 7, 8, 9 так, чтобы в любом направлении получить в сумме 15.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | 5 | 3 |
| 2 |  |  |
|  |  |  |

**Игра «Математический калейдоскоп».**

**Цель:** развивать смекалку, сообразительность, умение использовать математические действия.

**Описание:**

• Три мальчика - Коля, Андрей, Вова - отправились в магазин. По дороге они нашли три копейки. Сколько денег нашел один Вова, если бы он отправился в магазин один? (Три копейки.)

• Два отца и два сына съели за завтраком 3 яйца, причем каждому из них досталось по целому яйцу. Как это могло получиться? (За столом сидели 3 человека: дедушка, отец и сын.)

• Сколько концов у 4 палок? А у 5 палок? А у 5 с половиной палок? (У 4 палок 8 концов, у 5 - 10 концов, у 5 с половиной - 12 концов.)

• Поле вспахали 7 тракторов. 2 трактора остановились. Сколько тракторов в поле? (7 тракторов.)

• Как в решете воды принести? (Заморозить её.)

• В 10 часов малыш проснулся. Когда он лег спать, если проспал 2 часа? (В 8 часов.)

• Шли три козленка. Один - впереди двух, один - между двумя, а один - позади двух. Как шли козлята? (Друг за другом.)

• Сестре 4 года, брату 6 лет. Сколько лет будет брату, когда сестре исполнится 6 лет? (8 лет.)

• Гусь весит 2 кг. Сколько он будет весить, когда встанет на 1 ногу? (2 кг.)

• Горело 7 свечей. Две потушили. Сколько свечей осталось? (Две, потому что остальные сгорели.)

• Шел Кондрат в Ленинград,

А навстречу — двенадцать ребят.

У каждого по три лукошка.

В каждом лукошке - кошка.

У каждой кошки по 12 котят.

Сколько их всех шло в Ленинград?

К. Чуковский

(Один Кондрат шел в Ленинград, остальные шли навстречу ему.)

**Игра «Собери разбежавшиеся геометрические фигуры».**

**Цели:** закреплять знание геометрических фигур; учить по рисунку (образцу) собирать геометрические фигуры в определенной последовательности в пространстве; поддерживать у детей желание играть.

**Игровой материал и наглядные пособия:**набор цветных схем с изображением геометрических фигур и цветные геометрические фигуры для каждого ребенка.

**Описание:** дети выбирают себе любую геометрическую фигуру определенного цвета, но прежде выбирают ведущего, который будет собирать геометрические фигуры в определенном порядке. Под музыку или бубен дети бегают по групповой комнате или участку детского сада. Как только музыка останавливается, дети замирают на месте. Ведущий расставляет ребят согласно рисунку, изображенному на листе.

**Примечание.** Геометрические фигуры могут быть в виде шапочек.