

Принята на заседании
педагогического совета №1
протокол № 1 от 26.08.2019

Утверждаю «29.10.2019»
Заведующий: Чурова А.В.

Образовательная программа
дополнительного образования
«Занимательная логика»

Для детей 6-7 лет
Срок реализации: 1 год



Содержание

1	ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ
1.1.	Пояснительная записка.
1.2	Основные цели.
1.3	Задачи.
1.4	Возрастной и количественный состав группы.
2	СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ
2.1.	Содержание программы.
2.2	Основные формы работы.
2.3	Структура занятия
2.4	Планируемые результаты.
2.5	Итоговые формы учёта и контроля.
3	Приложение.
3.1	Учебный план.
3.2	Перспективный план работы.
3.3	Картотека игр по логике.
4	Литература.

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

Успешное обучение детей в начальной школе зависит от уровня развития мышления ребёнка, умения обобщать и систематизировать свои знания, творчески решать различные проблемы.

В современной психологии наибольшее значение получила концепция Л.С. Выготского, в которой генезис мышления происходит от наглядно-действенного к наглядно-образному и далее к словесно-логическому.

Логическое мышление даёт ребёнку возможность анализировать предметы и явления, выделять их основные существенные свойства и отношения, последовательно рассуждать и делать самостоятельные выводы. Все это способствует развитию важных психологических качеств дошкольника – принятие позиции школьника, овладение умениями учиться.

Ребёнок, приходя в школу, этих качеств не имеет. В благоприятных условиях он приобретает их в самом ходе школьного обучения.

Шестилетним детям характерно:

- преобладание игры как основного, ведущего вида деятельности;
- образный характер познавательных процессов;
- практическое отношение ребёнка к поставленным задачам (старается достичь конечного результата, а не понять его суть, для чего делается);

В связи с этим в рамках образовательного процесса необходимо создавать условия по развитию познавательных способностей, обеспечению эмоционального комфорта, волевого поведения ребёнка.

Успешное обучение детей в школе зависит от уровня развития познавательных процессов (мышление, память, внимание, воображение). Остановимся на этом подробнее. Особое внимание при обучении детей уделяется развитию произвольного внимания, так как от уровня его развития зависит успешность и чёткость работы сознания, следовательно, и осознанного восприятия изучаемого материала. Естественно, что все задания и их последовательность подчинены дидактическому требованию постепенного усложнения и в итоге подводят к успешному развитию произвольного внимания, которое служит основой развития других познавательных процессов. Ребёнок может находить отличия между предметами, выполнять самостоятельно задания по предложенному образцу, находить несколько пар одинаковых предметов.

Среди заданий на развитие памяти предпочтение отдаётся зрительным и слуховым диктантам и упражнениям, в содержании которых используются математические символы, записи, термины, геометрические фигуры и их расположение на листе бумаги. Большое значение в развитии словесно-логической памяти имеют дидактические игры, предполагающие развитие у детей приёмов смысловой группировки представленных слов или словосочетаний.

Отличительной особенностью программы является организация образовательной деятельности, в результате которой идёт активное развитие основных познавательных процессов у детей, приоритетными среди которых являются воображение и мышление. Именно поэтому большое внимание уделяется развитию таких мыслительных операций, как сравнение, анализ и синтез, обобщение, классификация, аналогия.

Анализ - это процесс расчленения целого на части, а также установление связей, отношений между ними.

Синтез - это процесс мысленного соединения в единое целое частей предмета или его признаков, полученных в процессе анализа. Анализ и синтез неразрывно связаны друг с другом и являются одним из основных мыслительных операций.

Сравнение - мысленное установление сходства и различия предметов по существенным или несущественным признакам. Ребёнок старшего дошкольного возраста способен сравнивать, выделяя сначала наиболее существенные признаки сходства и различия, а также видеть разницу между признаками сходства и признаками различия. Развитие умений проводить сравнение отрабатывается с помощью усложняющих заданий: сначала это задания, в которых предполагается сравнивать два предмета, при этом результат сравнения выражается графически; затем сравнивают группы предметов, их изображения, после чего переходят к сравнению несложных сюжетных картинок или композиций.

Обобщение - процесс мысленного объединения в одну группу предметов и явлений по их основным свойствам. Ребёнок старшего дошкольного возраста способен обобщать предметы, исходя из их существенных признаков, самостоятельно выделяя эти признаки.

Классификация - это распределение предметов по группам, обычно по существенным признакам. Очень важно правильно выбрать основание классификаций. Часто дети ориентируются на второстепенные признаки.

1.2 Основные цели программы:

Развивать логическое мышление детей 6-7 лет на элементарном уровне через приемы сравнения, обобщения, классификации, систематизации и смыслового соотнесения.

Способствовать ускорению формирования и развития у старших дошкольников простейших логических структур мышления через специально организованные занятия.

1.3 Задачи программы:

Развитие умственных способностей детей через овладение действиями замещения и наглядного моделирования.

1. Развитие умения составлять группу из отдельных предметов, разделяя их по характерным признакам и назначению.
2. Развитие умения классифицировать предметы по различным основаниям.
3. Учить детей сравнивать предметы и образы.
4. Развитие умения соотносить схематическое изображение с реальными предметами.
5. Побуждать детей делать самостоятельные выводы.
6. Учить детей развернуто отвечать на вопросы, делать умозаключения.
7. Развитие умения устанавливать причинно-следственные связи.

1.4. Возрастной и количественный состав группы.

Данная программа рассчитана для реализации с детьми 5-7 лет.

Содержание программы реализуется в целостном воспитательно-образовательном процессе: специально организованной образовательной деятельности (во второй половине дня).

Программа реализуется в течение 2 учебных года в количестве 32 учебных часов в год. В детском саду оптимально проводить подгрупповые занятия по 8-10 детей, 1 раз в неделю во второй половине дня. Продолжительность одного занятия – 30 минут.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1 Содержание программы.

Краткое описание разделов и тем занятий (разделы соответствуют определенной логической операции, которую будем развивать на занятии):

Анализ-синтез. Цель – развивать у детей умение делить целое на части, устанавливать между ними связь; учить мысленно соединять в единое целое части предмета.

Игры и упражнения: нахождение логической пары (кошка-котенок, собака-? (щенок)). Дополнение картинки (подбери заплатку, дорисуй карман к платью). Поиск противоположностей (легкий-тяжелый, холодный-горячий). Работа с пазлами различной сложности. Выкладывание картинок из счетных палочек и геометрических фигур.

Сравнение. Цель - развивать у детей умение мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам; развивать внимание, восприятие детей. Совершенствовать ориентировку в пространстве.

Игры и упражнения: закрепление понятий: большой – маленький, длинный – короткий, низкий – высокий, узкий – широкий, выше – ниже, дальше – ближе и т.д. Оперирование понятиями «такой же», «самый». Поиск сходства и различий на 2-х похожих картинках.

Ограничение. Цель - развивать у детей умение выделять один или несколько предметов из группы по определенным признакам. Развивать наблюдательность детей.

Игры и упражнения: «обведи одной линией только красные флажки», «найди все некруглые предметы» и т.п. Исключение четвертого лишнего.

Обобщение. Цель - развивать у детей умение мысленно объединять предметы в группу по их свойствам. Способствовать обогащению словарного запаса, расширять бытовые знания детей.

Игры и упражнения на оперирование обобщающими понятиями: мебель, посуда, транспорт, овощи, фрукты и т.п.

Систематизация. Цель - развивать у детей умение выявлять закономерности; расширять словарный запас детей; учить составлять рассказ по картинке, пересказывать.

Игры и упражнения: магические квадраты (подобрать недостающую деталь, картинку). Составление рассказа по серии картинок, выстраивание картинок в логической последовательности.

Классификация. Цель - развивать у детей умение распределять предметы по группам по их существенным признакам. Закрепление обобщающих понятий, свободное оперирование ими.

Умозаключения. Цель - развивать у детей умение при помощи суждений делать заключение. Способствовать расширению бытовых знаний детей. Развивать воображение.

Игры и упражнения: поиск положительного и отрицательного в явлениях (например, когда идет дождь, он питает растения – это хорошо, но плохо то, что под дождем человек может промокнуть, простудиться и заболеть). Оценка верности тех или иных суждений («ветер дует, потому что деревья качаются». Верно?). Решение логических задач.

2.2 Основные формы работы.

- подгрупповые занятия, включающие в себя специально подобранные игры, упражнения, задания.
- Игры;
- Упражнения;
- Самостоятельная деятельность детей;
- Игра-путешествие;
- Рассматривание;
- Интеллектуальные викторины...

2.3 Структура занятия.

Для достижения ожидаемого результата целесообразнее придерживаться определенной структуры занятий:

Разминка.

- Основное содержание занятия – изучение нового материала.
- Динамическая пауза.
- Закрепление нового материала.
- Развивающая игра.

Разминка в виде загадки, знакомства со сказочным персонажем позволяет активизировать внимание детей, поднять их настроение, помогает настроиться на продуктивную деятельность.

Основное содержание занятия представляет собой совокупность игр и упражнений, направленных на решение поставленных задач данного занятия.

Динамическая пауза позволяет детям расслабиться, переключиться с одного вида деятельности на другой, способствует развитию крупной и мелкой моторики.

Закрепление нового материала дает педагогу возможность оценить степень овладения детьми новыми знаниями.

Развивающая игра, раскрашивание «умной» картинки по теме в конце занятия является своеобразной рефлексией, логическим окончанием проделанной работы и служат стимулом для ее продолжения.

2.4 Планируемые результаты освоения детьми программы.

1. Ребенок владеет основными логическими операциями.
2. Способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги.
3. Ребенок находит закономерности в явлениях, умеет их описывать.
4. Расширяется словарный запас, может при помощи суждений делать умозаключения.
5. Развиваются психические процессы: внимания, памяти, логического мышления.
6. Владеет навыками сотрудничества, умеет работать в паре и микрогруппе.
7. Развиваются индивидуальные способности ребенка.
8. Способен доказывать свою точку зрения.

2.5 Итоговые формы учёта и контроля.

- Мониторинг октябрь (промежуточный (январь) и итоговый (май)) уровня усвоения операций логического мышления.

Критерии	Шифр ребенка (Ф.И. или символ) октябрь январь, май	
Ребенок владеет основными логическими операциями. Выполняет инструкции педагога. -Умеет устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам. -Умеет объединять и распределять предметы по группам.		

<ul style="list-style-type: none"> -Свободно оперирует обобщающими понятиями. -Умеет делить целое на части и из частей формировать целое, устанавливая между ними связь. -Может находить закономерности в явлениях, умеет их описывать. -Ориентируется в пространстве и на листе бумаги. -Может при помощи суждений делать умозаключения. -Имеет достаточно большой словарный запас, широкий спектр бытовых знаний. - Умеет работать в паре и микрогруппе. - Умеет запоминать, воспроизводить усвоенный материал, доказывать, рассуждать. - Заинтересован в результатах своей работы. 		
--	--	--

Критерии оценки:

3 балла – проявляет осознанность, активность, самостоятельность, целенаправленность.

2 балла – проявляет ситуативный интерес, частично делает с помощью взрослого.

1 балл – проявляет слабый интерес, не обходится без помощи взрослого.

3. Приложение

3.1 Учебный план.

Временной период	Количество занятий (длительность занятия 30 мин.)
В неделю	2
В месяц	8
В год	64

3.2 Календарно-тематическое планирование по разделу «Занимательная Логика»

		Тема	Программное содержание	Совместная деятельность
октябрь	1 неделя	«Найди клад»	Развитие умений выявлять в предметах, абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину.	Решение сказочных задач; Превращение квадрата «Домик». Лабиринты» Найди клад
		«Угадай-ка»	Развитие умения выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначать словом отсутствие какого-либо	Д/и «На что похоже»; «Магазин посуды»; Игры со счетными палочками.

			конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.)	
	2 неделя	«Домик» игра со счетными палочками.	Учить детей сосчитать, сравнивать, воспроизводить количество предметов по образцу, числу с использованием цифр; обобщение трех групп предметов, действий по числу.	Выкладывание из палочек знакомых геометрических фигур. Превращение квадрата «Домик».
		Ознакомление с понятиями «геометрическая фигура», «геометрическое место точек».	Формирование представления о геометрических фигурах; развитие памяти, логического мышления, умения работать с карандашом и бумагой. Воспитывать интерес к занятию.	Д/и: «Дорожные знаки». Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша: «Домино». Д/и: «Измени количество квадратов в фигуре», «Кубики для всех».
	3 неделя	« Необычные фигуры»	Развитие способности к анализу, абстрагированию; умение строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм - «выращивание дерева»); творческого мышления, воображения.	Д/и: «Дерево», Выкладывание из мозаики геометрических узоров.
		«Кошечка» игра-конструирование.	Учить детей отбирать палочки нужного цвета и числового значения по словесному указанию взрослого, распределять палочки в пространстве с целью получения заданного образа. Развивать воображение, зрительный глазомер.	Игра с палочками Х. Кюизенера. «Построй домик для кошечки» Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша
		«Поезда»	Упражнять детей в количественном и порядковом счете, пространственной ориентировке, упорядочении палочек по длине, освоении состава числа, различении цифр, цвета; развивать умение мыслить, рассуждать, доказывать, самостоятельно формулировать вопросы и отвечать на них.	Разучиваем стихотворения С. Маршака: Вот семерка – кочерга. У нее одна нога. Игра с палочками Х. Кюизенера-построить поезд из цветных палочек Кюизенера
	4 неделя	Решение логических задач. Выкладывание элементов узора одежды хантов.	Учить детей решать логические задачи. Развивать логическое и абстрактное мышление. Учить рассуждать и делать выводы. Познакомить детей с узорами хантской одежды	Дидактические игры «К нам пришли гости», «Вежливый разговор», «Назови одежду», «Изготовь нарты»
		«Дорожки»	Развивать умение выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.	Физкультминутка «Раз – согнулся, разогнулся». Превращение квадрата «Летучая мышь
ноябрь	1 неделя	«Домино»	Развитие умений выделять и абстрагировать цвет, форму, размер; сравнивать	Д/игра: «Домино» "Исправь ошибку", "Назови

		предметы по заданным свойствам	соседей"
2 неделя	«Собачка» игра- конструиро- вание.	Учить детей отбирать палочки нужного цвета и числового значения по словесному указанию взрослого, распределять палочки в пространстве с целью получения заданного образа. Развивать воображение, зрительный глазомер. Закреплять умения составлять фигуры из частей	Игра «Архитекторы» Игра «Танграм» Красная книга Югры- Что значит собака для хантов? Вариант конструирования по логическим блокам Дьенеша
	Ознакомление с понятиями «замкнутая кривая». Выкладывание из счетных палочек элементов узора одежды народов манси.	Закрепление усвоения порядка следования чисел натурального ряда; развитие памяти, мышления, сообразительности, умения ориентироваться по дорожным знакам и соблюдать правила дорожного движения. Воспитывать интерес к занятию. Познакомить детей с элементами узора одежды народов манси.	Легенда: «Откуда северное сияние пошло», со стихами поэтов о Югре
3 неделя	«Поймай тройку».	Учить детей сосчитывать, сравнивать, воспроизводить количество предметов по образцу, числу с использованием цифр.	Игра «Посчитаем с гномами» «В гостях у Петрушки» Игра «Какой по счету?»
	Ознакомление с разными видами штриховки.	Развитие руки дошкольника, умения выполнять правила, практически применять знания о количественном составе числа из единиц в пределах 5-10 умений; умения использовать предметы при счете, сравнении и выполнять действия без предметов. Воспитывать интерес к математике.	Д/игра: «Найди и заштрихуй все цифры», «Волшебные лучики» «Найди котят и щенят обведи их по контуру и заштриховать прямыми вертикальными линиями, а других горизонтальными линиями.
4 неделя	«Веселый поезд»	Учиться строить все возможные комбинации из 3-х цветов с помощью перестановок. Упражнять ребенка в умении расставлять вагончики так, чтобы — каждый паровоз вез вагоны такого же цвета как он сам. Какой паровоз остался без вагонов? Сколько вагонов у каждого паровоза?	Игра с блоками Дьенеша. «Путешествие на поезде» Размести пассажиров по вагонам. Логическая задача «Детская железная дорога»
	Выкладывание из палочек Кьюизнера элементов узора одежды народов манси.	Учить детей решать логические задачи. Развивать логическое и абстрактное мышление. Учить рассуждать и делать выводы. Продолжить знакомство с элементами узора одежды народов манси.	Выкладывание из палочек Кьюизнера одежды народов Севера.

декабрь	1 неделя	Работа в тетрадах. «Засели домик».	Развитие классификационных умений. Продолжать учить детей рисовать узоры одежды народов ханты и манси.	Д/игры: «Чей домик?»; Сколько было? Сколько стало? Сколько всего?»
		«У кого в гостях Вини-пух и Пятачок?»	Развитие способности анализировать, сравнивать, обобщать. Учить сравнивать и обобщать фигуры.	«Назови ласково»; «Узнай по описанию»;
	2 неделя	«Цветы» игра со счетными палочками.	Составление различных фигур из палочек и преобразование их. Развитие творчества.	Игра "Танграм" «Что изменилось?»; «Кто скорее соберёт?»; Составление геометрических фигур: Составить 2 равных треугольника из 5 палочек
		«Загадки без слов».	Развитие умений расшифровывать (декодировать) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям. Воспитывать инициативность и самостоятельность детей.	Выставка рисунков «Моя семья», «Край родной» Загадки, поговорки о нашем крае.
	3 неделя	«Дом и мебель для матрешки» игра - конструирование.	Учить детей отбирать палочки нужного цвета и числового значения по словесному указанию взрослого, распределять палочки в пространстве с целью получения заданного образа. Развивать воображение, зрительный глазомер.	«Украшение хантыйским орнаментом одежды»
		«Угадай фигуру»	Развитие логического мышления, умений кодировать и декодировать информацию о свойствах.	Д/игра: «Забавные гимнасты» Игра «Подскажи словечко» Или "У бабушки на грядке выросли загадки"
	4 неделя	Рисуем цветными палочками.	Развивать художественные способности детей (уметь воплощать свой замысел в рисунке, уметь выбирать средства необходимые для этого). Учить детей отбирать палочки нужного цвета и значения по словесному указанию взрослого, распределять палочки в пространстве с целью получения заданного образа. Развивать ориентацию детей в пространстве («слева», «справа», «вверху», «внизу»), воображение, зрительный глазомер.	Игра «Палочки можно складывать», «Волшебные превращения», «Зашумления»
		Решение логических задач.	Учить детей решать логические задачи. Развивать логическое и абстрактное мышление. Учить рассуждать и делать выводы.	Игра «В стране геометрических фигур». Игра «Найди фигуру». «Продолжи цепочку»
	я 1	Работа в тет-	Продолжить знакомство с элементами	Д/игра: «Путешествие по

		радах.	узора одежды народов ханты и манси.	Югре» и выкладывание из палочек Кюизенера элементов узора народов ханты-манси
		«Построй дом».	Развитие логического мышления и внимания. Определение формы реальных предметов, сравнение их с геометрическими фигурами.	Игра «Как узнать номера домов?», «Как разговаривают числа?»
	2 неделя	«Белочка и ежик идут на день рождения» игровое упражнение.	Учить детей выбирать палочки указанного размера, составлять из палочек изображения предметов простой формы. Развивать зрительный глазомер детей. Формировать навыки самоконтроля и самооценки.	Д/игра: «Путешествие по Югре», «К кому идем на день рождения».
		«Раздели блоки-2»	Развитие умений разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или». Развивать доказательное мышление.	Д/игра: логические операции «не», «и», «или» (по карточкам)
		«Пирамидка и лесенка» игра-конструирование.	Развивать у детей представление о цвете, представление о длине («длиннее-короче» и т.д.) Формировать у детей навык самоконтроля и самооценки.	Д/игра: «Раз ступенька, два ступенька» <i>Что изменилось?</i>
	3 неделя	Группирование по наличию/отсутствию одного свойства.	Убедиться, что блоки делятся только на две группы. Найти отличия.	
		Знакомство с понятиями «луч», «направление луча».	Развитие практической смекалки, памяти, логического мышления; осознание практической необходимости сравнения рядом стоящих чисел в пределах 10, установление связи и отношений между ними. Воспитывать интерес к занятию.	Мнемотаблица с направлениями луча. Использование наглядного моделирования д/игра: «Волшебные лучи»
	4 неделя	Решение логических задач	Учить детей решать логические задачи. Развивать логическое и абстрактное мышление. Учить рассуждать и делать выводы.	Д/игра: <i>Что изменилось?</i>
		«Зоопарк»	Учить подбирать палочки в соответствии цвета и длины.	Игра «Путешествие в зоопарк»
	февраль	1 неделя	«Где чей гараж?».	Развитие умений классифицировать.
«Кошка и котенок» игра со счетными палочками.			Составлять различные фигуры из палочек и преобразовывать их. Развитие творчества. Учить выделять сходные и отличительные признаки геометрических фигур(квадрат, прямоугольник,	Д/игра: <i>Раздели фигуры</i>

			треугольник, круг, ромб, трапеция).	
		«Помоги муравьишкам».	Развитие устойчивой связи между образом свойства и словами, которые его обозначают, умений выявлять и абстрагировать свойства.	Игра «Волшебные дорожки» «Мы – строители»
		Ознакомление с понятием «полуплоскость».	Развитие памяти, мышления, сообразительности, умение ориентироваться. Воспитывать интерес к занятию.	Д/игра: «А ну-ка, сосчитай!»
	3 неделя	«Найти пару».	Развитие восприятия, внимания, умение анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.	Использование наглядной модели (схемы) «Найти пару». «Домино»
		«Раздели блоки-1»	Развитие умений разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не».	Д/игра: Найди нужный блок
	4 неделя	Решение логических задач.	Продолжать учить детей решать логические задачи. Развивать логическое и абстрактное мышление. Учить рассуждать и делать выводы.	Д/игра: Найди нужный блок
		1 неделя	«Помоги фигурам выбраться из леса».	Развитие логического мышления, умение рассуждать.
	«Найди свою дорожку».		Учить группировать блоки по наличию/отсутствию двух свойств.	Д/игра: «ДА ИЛИ НЕТ».
	«Стрекоза» игра со счетными палочками.		Учить детей сосчитывать, сравнивать, воспроизводить количество предметов по образцу, числу с использованием цифр; обобщение трех групп предметов, действий по числу.	Работа с карточками Д/игра: «КТО БОЛЬШЕ СЛОВ ПРИДУМАЕТ».
	2 неделя	Ознакомление с понятием «угол».	Развитие умений ориентироваться в пространстве, вести счет, последовательно располагать элементы в ряд элементы разной величины, используя правило: «Выбирай каждый раз самый большой, самый длинный...». Воспитывать интерес к математике.	Д/игра: «ЧТО ЛИШНЕЕ?» «ИСПРАВЬ ОШИБКУ».
3 неделя		«Автотрасса(построй дорожку)».	Развитие умений выделять свойства в предметах, абстрагировать эти свойства от других, следовать определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составлять алгоритм простейших действий(линейный алгоритм).	Загадки на движение «Отгадай, где я».

		Ознакомление с понятием «прямой угол».	Развитие умения классифицировать множества и называть цвет, форму, размер, толщину; обучение навыку последовательного расположения в ряд в двух направлениях (по возрастанию и убыванию) элементов на глаз. Воспитывать интерес к математике.	Д/игра: «ТАК БЫВАЕТ ИЛИ НЕТ?» «ПРИДУМАЙ САМ».
	4 неделя	«Где, чей гараж?» Построй дом.	Развивать способность к абстрагированию, анализу, декодированию.	Рассматривание иллюстраций «Транспорт на улицах нашего города».
		Решение логических задач.	Учить детей решать логические задачи. Развивать логическое и абстрактное мышление. Учить рассуждать и делать выводы.	Д/игра: «ИГРА В ЗАГАДКИ».
	апрель	1 неделя	«Разноцветные вагончики».	Учить детей находить соответствие цвета с длиной и числом.
«Дружат – не дружат» (сходство-отличие).			Учить, что одни и те же предметы могут иметь сходство и различие одновременно.	Д/игра: Дидактическая игра «Третий лишний»
2 неделя		«Бабочка» игра со счетными палочками.	Составление различных фигур из палочек(ОЛЕНЯ) и преобразование их. Развитие творчества.	Д/игра: «ВСПОМНИ РАЗНЫЕ СЛОВА». «ДОСКАЖИ СЛОВЕЧКО».
		Ознакомление с понятием «острый угол». Сравнение чисел.	Развитие памяти, воображения, умений выявлять, абстрагировать и называть в предметах цвет, форму, размер, толщину; сравнивать числа, воспитывать интерес к занятию.	Дидактическая игра «Сравни и заполни»
3 неделя		«Две дорожки».	Развитие умений выделять и абстрагировать свойства, сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.	Д/игра: «ПРИДУМАЙ САМ». «НЕ ОШИБИСЬ!»
		Ознакомление с понятием «тупой угол».	Развитие аналитической деятельности, умение классифицировать, работать с кодовыми карточками. Воспитывать интерес к занятию.	Дидактическая игра «Рассеянный художник»
4 неделя		Закрепление понятий «острый угол», «прямой угол», «тупой угол». Сравнение чисел 6 и 7. Решение логических за-	Развитие творческого воображения, умение анализировать, сравнивать, обобщать; закрепление навыков счета до 10. Воспитывать интерес к математике.	Дидактическая игра «Где какие фигуры лежат» с блоками Воскобовича

		дач.		
		Решение логических задач. Работа в тетрадах.	Учить детей решать логические задачи. Развивать логическое и абстрактное мышление. Учить рассуждать и делать выводы. Рисование узора одежды народов ханты и манси.	Дидактическая игра «Заполни пустые клетки» с блоками Воскобовича
май	1 неделя	«Где спрятался Джерри».	Развитие логического мышления, умение кодировать информацию о свойствах предметов с помощью знаков символов и декодировать ее.	Дидактическая игра «Муравьи»
		Ознакомление с понятием «треугольник». Виды треугольников. Сравнение чисел 8 и 9.	Развитие соображения, памяти, конструктивных способностей, умение преобразовывать одни математические объекты в другие. Воспитывать интерес к занятию.	Дидактическая игра «Сравни и заполни»
	2 неделя	«Аквариум» игра со счетными палочками.	Составление различных фигур из палочек и преобразование их. Развитие творчества.	Д/игра: Построй из геометрических фигур «Аквариум»
		Ознакомление с понятием «квадрат», «прямоугольник». Сравнение чисел 9 и 10. Преобразование одной фигуры в другую.	Развитие сообразительности, воображения, логического мышления, памяти; закрепление навыков счета до 10. Воспитывать интерес к математике.	Д/игра: «Конструктор» «Где чей дом?»
	3 неделя	Действие «сложение».	Учить находить сумму с помощью палочек разного цвета. (Найти палочки равные сумме фиолетовых и розовых. Запись в цифрах $6+2=8$).	Д/игра: «Сколько? Какой?»
		Ознакомление с понятиями «пятиугольник», «многоугольник».	Развитие умений выделять свойства предметов, абстрагировать их, следовать определенным правилам при решении практических задач; самостоятельно составлять алгоритм простейших действий. Воспитывать интерес к математике.	Д/игра: «Почини одеяло» «Космонавты»
	4 неделя	«Раздели блоки -3».	Развитие умений разбивать множества по трем совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или», доказательности мышления.	Д/игра: с блоками Воскобовича
		Решение логических задач.	Учить детей решать логические задачи.	Д/игра: «Заполни квадрат»

	гических за- дач.	Развивать логическое и абстрактное мышление. Учить рассуждать и делать выводы	рат»
--	----------------------	---	------

3.3 Картотека игр по логике.

Содержание:

1. Назови и объясни «Грибы и ягоды»
2. Объяснялки
3. Логические задачи
4. Разложи карточки в свои конверты
5. Куда пойдёшь, что найдёшь.
6. Небылицы
7. Удивительный огород
8. Удивительная грядка
9. Логические задачи «Деревья»
10. Посади дерево
11. Чересчур
12. Логические задачи «Птицы»
13. Небылицы
14. Логические задачи «Мебель»
15. Небылицы
16. Концовка
17. Переставь мебель
18. Хитрые вопросы «Продукты»
19. Родственники
20. Небылицы
21. Логические задачи «Одежда. Обувь»
22. Цепочка ассоциаций «Почта»
23. Чудо
24. Посылка
25. Концовки «Животные»
26. Кто больше?
27. Родственники
28. Без чего не может быть
29. Мой домик
30. Домик зверей
31. Отвечаем, правда ли
32. Хитрые вопросы
33. Кто кем становится
34. Перепутаница
35. Небылицы

36. Цепочка ассоциаций «Родина»
37. Логические задачи «Армия»
38. Родственники
39. Небылицы
40. Добавлялки
41. Кем я буду и каким?
42. Разные профессии
43. Хитрые вопросы «Транспорт»
44. Родственники
45. Поезд
46. Доскажи словечко «Школа. Библиотека»
47. Без чего не бывает?
48. Букет
49. Хитрые вопросы «Насекомые»
50. Родственники
51. Что сначала, что потом
52. Путаница
53. Это правда или нет? «Времена года»
54. Концовки
55. Родственники
56. Доскажи словечко
57. Логические задачи «Времена года»
58. Небылицы
59. Логические задачи «Рыбы»
60. Небылицы
61. Доскажи словечко «Космос»
62. Родственники
63. Логические задачи «Хлеб»
64. Без чего не бывает?
65. Папа-пекарь
66. Логические задачи «Семья»
67. Я мою руки
68. Дружная семья

Серия игр и задач для развития
логического мышления (5-7 лет)

Тема «ГРИБЫ-ЯГОДЫ»

1. Словесная игра «Назови и объясни».

Взяли мы с утра корзинки
И пошли в лесок.
И нашли мы под осинкой
Маленький грибок. Какой? (*Подосиновик.*)
А у Пети с Васей
Руки словно в масле.
Отгадайте, малыши,
Какой гриб они нашли? (*Масленок.*)
Самый яркий и красивый
И полезный для зверей.
Не клади его в корзину:
Он опасен для людей! (*Мухомор.*)

Вопросы. Что это за гриб? Какую пользу приносит животным? Чем опасен для людей? Может ли быть полезен людям?

2. Словесная игра «Объяснялки»:

Объяснить происхождение названий грибов (ягод): подосиновик, подберезовик, масленок, лисичка, рыжик, мухомор (земляника, черника).

Логические задачи. На столе три стакана с ягодами. Вова съел один стакан. Сколько стаканов осталось на столе? (*Три.*) Дети в лесу собирали грибы. У мальчиков были большие красные ведра без дна. А у девочек - маленькие, зеленые. Кто больше соберет грибов? (*Девочки.*) Сколько грибов можно вырастить из семян ели? (*Из семян ели нельзя вырастить грибы*) Пошли две девочки в лес за грибами, а навстречу два мальчика. Сколько всего детей идут в лес? (*Две девочки.*) Шли двое, остановились, один у другого спрашивает: «Это черная?». — «Нет, это красная». - «А почему она белая?». - «Потому что зеленая». О чем они вели разговор? (*О смородине*)

Тема «ОВОЩИ – ФРУКТЫ»

3. Логические задачи

У Марины было целое яблоко, две половинки и четыре четвертинки. Сколько было у нее яблок? (*Три.*) Груша тяжелее, чем яблоко, а яблоко тяжелее персика. Что тяжелее: груша или персик? (*Груша*) На столе лежат два апельсина и четыре банана. Сколько овощей лежит на столе? (*На столе лежат только фрукты.*) На столе - четыре груши. Одну из них разрезали пополам. Сколько груш на столе? (*Четыре.*) В корзине три мандарина. Как их разделить между тремя мальчиками, чтобы каждому досталось по одному мандарину и один мандарин остался в корзине? (*Отдать мальчику мандарин в корзинке.*)

4. Дидактическая игра «Разложи картинки в свои конверты».

У каждого ребенка конверты с наклеенными на них геометрическими фигурами (разными по цвету и величине) и набор картинок с изображением овощей и фруктов. Дети должны разложить картинки в конверты, выбрав принцип груп-

пировки (самостоятельно или по заданию воспитателя) по форме, цвету, величине.

5. Дидактическая игра «Куда пойдешь, что найдешь?».

У каждого ребенка большая карточка с изображением леса (огорода, сада) и конверт с набором картинок (овощи, фрукты, грибы, ягоды). Дети должны рассказать, что изображено на карточке, и подобрать нужные картинки (например, «В лесу можно найти ягоды, шишки, грибы, орехи» и т.д.).

6. Небылицы.

Дети находят несуровицы в тексте.

Квадратный спелый помидор
Раз забрался на забор
И увидел, как на грядке
Овощи играли в прятки.
Длинный красный огурец
Под листочек свой залез,
А зеленая морковка
В борозду скатилась ловко.
Ну а сладкая редиска
Наклонилась низко-низко.
Только Машенька пришла,
Сразу овощи нашла.

7. Игра «Удивительный огород»

Показал садовод
Нам такой огород,
Где на грядках, заселенных густо,
Огурбузы росли,
Помидыни росли,
Редисвекла, чеслук и репуста.
Селдерошек поспел,
И моркофель дозрел,
Стал уже осыпаться спаржовник.
А таких баклачков
Да мохнатых стручков
Испугался бы каждый садовник.

8. Игра «Удивительная грядка»

У меня на грядке
Крокодил растет!!!
А в Москве-реке
Огурец живет!
Я боюсь, ребятки,
Что за этот год
Вырастет на грядке
Страшный бегемот.
Осенью на грядке

Крокодил поспел!
Огурец в Москве-реке
Всех лягушек съел!
А в Москве-реке
Клюнет на крючок...
(Как вам это нравится?)
Страшный кабачок!
Ох! Когда ж на грядке
Будет все в порядке?!

Тема «ДЕРЕВЬЯ»

9. Логические задачи.

На груше росло десять груш, а на иве на две груши меньше. Сколько груш росло на иве? *(На иве груши не растут.)* На дубе три ветки. На каждой ветке по три яблока. Сколько всего яблок? *(На дубе яблоки не растут.)* На какое дерево сядет воробей после дождя? *(На мокрое.)*

10. Игра «Посади дерево».

Играют двое. У каждого игрока по десять деревьев (у одного - елочки, у другого - березки). Игровое поле - доска 16x16 клеток.

Игроки по очереди «высаживают» на поле по одному дереву. Задача - образовать цепочку из трех деревьев. За каждую вновь образованную цепочку у соперника забирается одно дерево. Игрок, у которого остались два дерева, считается проигравшим.

11. Словесная игра «Чересчур».

Дети должны ответить на вопросы воспитателя.

Если съесть одну конфету - вкусно, приятно. А если много? *(Заболят зубы, живот...)* Одна таблетка помогает снять боль, а если съесть много таблеток? *(Можно отравиться и даже умереть?)*

Хорошо, когда в лесу много сугробов. Почему? *(Зимой снег оберегает деревья от мороза, весной растает - будет много воды. Деревья смогут впитывать влагу и быстро расти?)* А что будет, если лес окажется по самую макушку в снегу? *(Лес весной может захлебнуться: когда снег начнет таять, воды будет очень много, поэтому деревья могут погибнуть?)* А если снега в лесу очень мало? *(Деревьям будет холодно, они могут замерзнуть и погибнуть?)* Может ли лес начать борьбу за снег? С кем ему придется вступить в борьбу? *(С ветром?)*

Увлекательная история о том, как ветер уносит снег в свое царство-государство. Ветер о сугробы-подушки бока свои вьюгой чешет, песни поет, в буран - ревет, завывает. А деревья по краю леса сгибаются до земли стволами. Веточками цепляются друг за друга - непроходимую стену возводят. Бьется ветер, да силы теряет, пока сквозь щелочки пролезает - устает. Никак ему пальчиками-сквознячками снежок в лесу не ухватить. Выстоял лес, дождался солнышка красного.

Тема «ПТИЦЫ»

12. Логические задачи.

Летели четыре утки. Охотник выстрелил и не попал. Сколько уток осталось? *(Ни одной, все улетели?)* Летела стая гусей: два впереди, один позади, два позади, один впереди. Сколько было гусей? *(Три гуся?)* От чего плавают утки? *(От берега?)* На одном берегу цыплята, на другом - утята. Посередине островок.

Кто быстрее доплывет до острова? (*Утята, цыплята не умеют плавать?*) По дороге прыгали воробьи: один среди двух и три в ряд, один впереди и два позади. Сколько было воробьев? (*Три воробья?*) Прилетели два чижа, два стрижа и два ужа. Сколько стало птиц всего возле дома моего? (*Четыре?*)

Над рекой летели птицы:
Голубь, щука, две синицы,
Два стрижа и пять свиной.
Сколько птиц? Ответь скорей!
(*Пять?*)

13. Небылицы.

Взлетела сорока высоко,
И вот тараторит сорока,
Что сахар ужасно соленый,
Что сокол не сладит с вороной,
Что раки живут на дубе,
Что рыбы гуляют в шубе,
Что яблоки синего цвета,
Что ночь наступает с рассветом,
Что в море сухо-пресухо,
Что лев слабее, чем муха,
Всех лучше летают коровы,
Поют же всех лучше совы,
Что лед горячий-горячий,
Что в печке холод собачий
И что никакая птица
В правдивости с ней не сравнится!

Тема «МЕБЕЛЬ»

14. Логические задачи.

У стола четыре угла. Если один угол отпилить, сколько углов останется? (*Пять*) Чего больше в квартире: стульев или мебели? Что может быть как горячим, так и холодным? (*Утюг, холодильник, плита*)

15. Небылицы.

Это стул - на нем лежат.
Это стол - на нем сидят.
Вот кровать - на ней едят.
В шифоньере гости спят.
В холодильнике платья висят,
А на диване продукты лежат.

16. Словесная игра «Концовки».

Дети должны закончить предложение, начатое воспитателем.

Если стол выше стула, значит, стул... (*ниже стола*). Если диван шире кресла, значит, кресло... Если обеденный стол длиннее журнального стола, значит, журнальный стол... Если сервант ниже шифоньера, значит, шифоньер... Ес-

ли магнитофон меньше телевизора, значит, телевизор... Если диван мягче кресла, значит, кресло... Если книжный шкаф дороже кровати, значит, кровать... Если холодильник выше плиты, значит, плита...

17. Игра «Переставим мебель».

Игровое поле разделено на шесть частей, пять из них заняты мебелью, шестая - свободна. Требуется поменять местами шкаф и диван так, чтобы при перестановке на каждой части находилось не более одного предмета.

Тема «ПОСУДА. ПРОДУКТЫ»

18. Хитрые вопросы.

Что может быть как горячим, так и холодным? (*Кастрюля, сковорода, чайник, чай, суп.*) По чему повар ходит в белом халате? (*По полу.*) Что никогда не поместится в любую кастрюлю? (*Ее собственная крышка.*) Чего больше на кухне: кастрюль или посуды? (*Посуды.*) Из какой посуды нельзя ничего съесть? (*Из пустой.*)

19. Словесная игра «Родственники».

Дети должны закончить предложение, начатое воспитателем.

Сахарный песок - родственник Песка, потому что.... Река - родственница Песка, потому что... Ветер - родственник Песка, потому что.... Стекло - родственник Песка, потому что.... Дорога - родственница Песка, потому что....

20. Небылицы.

ПОВАР-НЕУМЕХА

Повар сварил из картошки компот,
От него у детей разболелся живот.
Повар сварил очень сладкие щи,
В щах апельсины и сливы ищи.
На блюдо сложил мясные конфеты,
Детей угостил шоколадной котлетой.

Тема «ОДЕЖДА, ОБУВЬ»

21. Логические задачи.

Однажды Степан собрался уходить, надел куртку без пуговиц и говорит бабушке: «Бабуля, я к Дениске сбегая, а ты, пожалуйста, пришей пока пуговицы к этой куртке». Сколько пуговиц сможет пришить бабушка? (*Ни одной.*) Мальчик вышел гулять в разных ботинках: один - черный, а другой - желтый. Ребята посмеялись над ним, а он говорит: «Что же мне делать? У меня дома остались два разных ботинка. Не пойму, куда девались одинаковые?». Помогите мальчику. КАКАЯ ОДЕЖДА?

Летом, в жаркие часы,
Только майка да трусы.
А зимою нам нужны
Свитер, теплые штаны,
Шарф, пальто, сандалии,
Шапка и так далее.
Шапка... свитер...
Впрочем, я...

Я запутался, друзья! (*Сандалии - летняя обувь.*)

Тема «ПОЧТА»

22. Словесная игра «Цепочка ассоциаций».

Первый игрок говорит любое слово, например «письмо»; следующий, услышав это слово, говорит «бумага»; третий игрок, услышав слово «бумага», представляет газету (или журнал) и говорит это слово и т.д.

23. Игра-беседа «Чудо».

Мне во сне приснилось чудо:

На почте я купил верблюда.

А газеты поутру

Принесла мне кенгуру

И письмо в коробке,

Верьте - не верьте,

Ну, а фрукты принесли

В голубом конверте!

Вопросы. Может ли такое произойти на самом деле? Что продают на почте?

Кто приносит газеты? Может ли письмо быть в коробке? Что можно отправить в коробке?

24. Дидактическая игра «Посылки».

Воспитатель показывает коробку, в которую заранее положил игрушку или картинку с изображением какого-либо предмета, например юлы. Обращается к одному из играющих: «Представь, что тебе пришла посылка с подарком. Что ты с ним сделаешь?». Ребенок отвечает, например: «Съем с маслом». Тогда воспитатель достает из коробки игрушку (или картинку).

Далее воспитатель, меняя картинки в коробке, обращается поочередно к другим игрокам до тех пор, пока один из них не даст подходящего по смыслу ответа. Он и становится ведущим. Чем неожиданнее ответы, тем веселее получается игра.

Тема «ЖИВОТНЫЕ»

25. Словесная игра «Концовки».

Если жираф выше тигра, значит, тигр.... Если слон тяжелее зебры, значит, зебра.... Если крокодил длиннее ящерицы, значит, ящерица.... Если лев сильнее черепахи, значит, черепаха.... Если гепард бежит быстрее черепахи, значит, черепаха....

26. Словесная игра «Кто больше?».

Ведущий называет какое-либо животное и спрашивает первого игрока: «А кто больше этого животного?». Тот должен назвать другое животное, большее по величине, и задать такой же вопрос следующему игроку: «А кто больше?». Повторять названия животных нельзя.

27. Словесная игра «Родственники».

Елка - родственница ежа, потому что.... Клубок - родственник ежа, потому что.... Медведь - родственник ежа, потому что.... Енот - родственник ежа, потому что....

28. Дидактическая игра «Без чего не может быть?».

У ребенка картинка с изображением животного и набор картинок, из которых он должен выбрать те, на которых изображено то, без чего это животное не может существовать.

Собака - *кость, конура, шерсть, ошейник, хозяин*. Лошадь - *грива, овес, сбруя, конюшня*. Корова - *молоко, вымя, трава, ведро*. Кошка - *мышка, мясо, когти, блюдце, молоко*. Коза - *мясо, дом, рога, веревка*.

29. Дидактическая игра «Мой дом».

У ребенка большие карточки с изображением леса и деревенского домика с огородом и конверт с набором изображений диких и домашних животных. Ребенок должен разместить их по своим местам, объясняя свои действия.

30. Дидактическая игра «Дома зверей».

Для игры нужны изображения шести зверей (слон, медведь, волк, заяц, еж, мышь), разных по величине. Сами рисунки должны быть одинакового размера. Шесть домиков - квадраты со стороной 17, 15, 13, 11, 9, 7 см. Разложите дома - от большого к меньшему и предложите ребенку расселить зверей. После этого скажите: «Звери пошли гулять. *(Перемешайте картинки с их изображениями и отложите в сторону.)* На прогулке зайчик вспомнил, что забыл дома морковку. Помогите зайчику найти свой дом». Так могут возвращаться домой разные животные.

31. Словесная игра «Отвечайте, правда ли?».

Любит кошка на обед
Виноград и винегрет.
Отвечайте, правда ли?
Закудаhtал пес Барбос
И в гнезде яичко снес.
Отвечайте, правда ли?
Лапой хватать, зубами щелк.
Хищник - тигр и хищник - волк.
Отвечайте, правда ли?
Ночью, в дождик, как пастух,
Вывел кур гулять петух.
Отвечайте, правда ли?
Хоть улитка и мала,
Целый домик унесла.
Отвечайте, правда ли?

32. Хитрые вопросы.

Когда козе исполнится семь лет, что будет дальше? *(Пойдет восьмой.)* Почему конь скачет? *(По дороге.)* У собачки Микки родились котята-, три беленьких и один черненький. Сколько всего котят родилось у Микки? *(У собачки не могут родиться котята.)* Что едят крокодилы на Северном полюсе? *(Крокодилы не живут на Северном полюсе.)* Какого цвета волосы у колобка? *(У колобка нет волос.)* Кто громче мычит: петух или корова? *(Петух не мычит)* Как поймать тигра в клетку? *(Тигров в клеточку не бывает)*

33. Кто кем становится.

Жил-был маленький щенок,

Он подрос, однако,
И теперь он не щенок -
Взрослая... *(собака)*.
Жеребенок с каждым днем
Подрастал и стал... *(конем)*.
Бык, могучий великан,
В детстве был... *(теленком)*.
А кудрявый баран -Маленьким... *(ягненком)*.
Этот важный кот Пушок — Маленьким... *(котенком)*.
А отважный петушок -Крохотным... *(цыпленком)*,
А из маленьких гусят Вырастают утки
-Специально для ребят — Тех, кто любит шутки.

34.Перепутаница.

Погляди-ка, у зайчонка
Меду полных два бочонка,
А у рыженькой у белки
Три морковки на тарелке.
А орешки - у бычка,
Два дубовых сундучка.
А у Пети-петушка
Травки целых три мешка.
У мохнатых медвежат
В миске зернышки лежат.
А у Журы-журавля
Три тарелки киселя.
А у Маши в кружке
Квакают лягушки.
Лягушонок скачет
-Что же это значит?
Это значит,
Что все тут перепутано.
А теперь попробуй сам
Все расставить по местам!

35.Небылицы.

Как у нашего Мирона
На носу сидит ворона.
А на дереве ежи
Строят гнезда из лапши.
На коня баран залез
И поехал прямо в лес.

Тема «РОДИНА»

36.Словесная игра «Цепочка ассоциаций».

Первый игрок говорит: «Родина». Следующий ассоциирует его со словом «город» и т.д. Так выстраивается цепочка ассоциаций. Например, город, столица, Москва, Красная площадь, Кремль и т.д.

Тема «АРМИЯ»

37. Логические задачи.

Шел зимой солдат лесом, полем, лесом, полем. Вдруг река. Как ему перейти через реку? (*Пешком по льду*) У какой птицы на крыльях звезды? (*У стальной, у самолета.*)

38. Словесная игра «Родственники».

Самолет (*пушка, артиллерист, гимнастерка, парашют*) - родственник одуванчика, потому что....

Тема «ПРОФЕССИИ»

39. Небылицы.

Кисточкой повар размешивает суп.
А ложкой художник рисует старый дуб.
Учительница в школе рубашки детям шьет.
Швея детишек учит и песенки поет.
Старый добрый плотник лечит малышей,
А молоток и гвозди нужны лишь для врачей.

40. Словесная игра «Добавлялки».

Воспитатель, описывая объект, называет несколько предметов, дети добавляют недостающие слова для завершения описания. Например: класс, учитель, парта. Что надо добавить, чтобы получилась школа? (*Ученик, тетрадь и т.п.*)

Прилавок, продавец - магазин; *врач, кабинет* - больница; *читальный зал, книги* - библиотека; *дети, группа* - детский сад; *кастрюли, повар* - столовая.

41. Игра-беседа «Кем я буду и каким?».

Вопросы для беседы. Кем вы станете, когда вырастите? Сколько профессий может освоить человек? Назовите «говорящие» профессии? (*Пожарный, лекарь, учитель...*) Зачем человеку нужна профессия? Какая профессия самая лучшая? Почему? Прочитайте стихотворение.

42. Разные профессии.

Самолетом правит... (*летчик*).
Трактор водит... (*тракторист*).
Электричку... (*машинист*).
Стены выкрасил... (*маляр*).
Доску выстрогал... (*столяр*).
В доме свет провел... (*монтер*).
В шахте трудится... (*шахтер*).
В жаркой кузнице... (*кузнец*).
Кто все знает... (*молодец*).

После прочтения стихотворения беседа может быть продолжена. *Вопросы.* человек, который не умеет рисовать, может быть художником? Бывает ли, что дворник не умеет подметать, продавец - считать, взвешивать?

Тема «ТРАНСПОРТ»

43. Хитрые вопросы.

Когда человек может двигаться со скоростью машины? (*Когда он едет в этой машине.*) По чему ездят машины? (*По дороге.*) Автобус ехал в Красноярск, ему навстречу еще два автобуса. Сколько автобусов приехало в Красноярск? (*Один*)

44. Словесная игра «Родственники».

Пожарная машина - родственница (*костра, лейки, многоэтажного дома, врача, велосипеда*), потому что...

45. Дидактическая игра «Поезд».

Потребуется десять карточек (вагончики) с изображением разных предметов одинакового размера. Играющие должны из них сложить «поезд», сцепляя «вагончики» причинно-следственными связями. Например, мы скрепили вазу для цветов и поливальную машину, потому что и в вазу, и в поливальную машину наливают воду.

Тема «ШКОЛА, БИБЛИОТЕКА»

46. Словесная игра «Доскажи словечко».

В нем задания пишут на дом,
И стоят отметки рядом,
Мама смотрит каждый день,
Проверяет мой... Портфель? (*Дневник.*)
Был он длинным поначалу,
А теперь коротким стал.
Рисовал, чертил немало
Деревянный мой... Пенал? (*Карандаш.*)
В школу он идет с утра,
В портфеле все в порядке:
Ручки, книги и пенал.
Кто это?.. Тетрадки? (*Ученик.*)
Дети буквы написали,
Зазвенел звонок.
Веселятся Коля с Леной -
Начинается... Урок? (*Перемена*)

47. Словесная игра «Без чего не бывает?».

Дети должны выбрать то, без чего не может существовать тот или иной объект.

Учитель - ученик, оценка, указка, журнал; школа - стол, книга, учитель, карандаш; пенал - школа, ручка, парта, дневник; дневник - обложка, класс, оценки, ластик; букварь - буквы, закладка, ученик, портфель; библиотека - книги, ручка, лампа, стол.

Тема «ЦВЕТЫ»

48. Игра-беседа «Букет».

Прочитайте стихотворение.

Захотел я маме
Подарить букет.

Вышел на полянку,
Сорвал ей первоцвет,
Клевера пахучего
И крапиву жгучую,
Ландыш, медуницу,
Вот мама удивится!
И красивый получился
У меня букет.
Как вам кажется, ребята,
Рада мама или нет?

Вопросы для беседы. Каким цветам мама обрадуется, а каким нет? Почему? Может ли мама огорчиться? Почему? Что произойдет с природой, если все дети подарят своим мамам букеты весенних цветов? Могут ли все эти цветы расти на одной поляне?

Тема «НАСЕКОМЫЕ»

49. Хитрые вопросы.

По чему летают бабочки? (*По небу*) Для чего пауку крылья? (*У паука нет крыльев*) Кто выше прыгает: муха или комар? (*Эти насекомые не прыгают*) Кто быстрее летает-, муравей или кузнечик? (*Эти насекомые не летают*)

50. Словесная игра «Родственники».

Лампочка (*свеча, кузнечик, сова*) - родственница светлячка, потому что....

51. Игра «Что сначала, что потом?».

Предложите детям пары картинок или слов и попросите объяснить, что появилось сначала, а что потом: *паутина - паук; пчела - мед; муравейник - муравей; бабочка - куколка; комар - личинка.*

52. Путаница.

Хи-хи-хи да ха-ха-ха,
Муха съела паука!
А Алешенька-дружок
Комариный ел медок!
Ну а бабочки-подружки
Паутину ткут для мушки!
Где здесь правда, а где нет?
Дайте мне скорей ответ!

Тема «ВРЕМЕНА ГОДА»

53. Словесная игра «Это правда или нет?».

Теплая весна сейчас,
Виноград созрел у нас.
Конь рогатый на лугу
Летом прыгает в снегу.
Поздней осенью медведь
Любит в речке посидеть.
А зимой среди ветвей:
«Га-га-га» — пел соловей.

Быстро дайте мне ответ,
Это правда или нет?

54.Словесная игра «Концовки».

Дети продолжают начатое воспитателем предложение.

Если осенью холоднее, чем летом, значит, летом... Если летом дни длиннее, чем зимой, значит, зимой... Если летний дождик теплее, чем осенний, значит, осенний дождик... Если летом солнце поднимается выше, чем зимой, значит, зимой... Если весной ветер холоднее, чем летом, значит, летом... Если летом птицы поют громче, чем осенью, значит, осенью...

55.Словесная игра «Родственники».

Снежинка - родственница льда (*дождя, росы, моря, града*), потому что....

56.Словесная игра «Доскажи словечко».

Стала льдом вода и грязь,
Снег покрыл дома.
Это значит, началась
В городе... Весна? (*Зима.*)
Заботливые пчелки
В улей мед приносят.
Это значит, началась
Золотая... Осень? (*Лето.*)
Одуванчик распустился,
Проросла трава.
Это значит, к нам пришла
Матушка-... Зима? (*Весна.*)
Снег пушистый во дворе
И на санках дети.
Это значит, к нам пришло
Ласковое... Лето? (*Зима*)

57.Логические задачи.

1. Маша встала рано утром и выглянула в окно. На улице светило солнце. Машенька воскликнула: «Мамочка, а ночью был сильный дождь!». Как она догадалась? 2. Посмотрел Ваня утром в окно и говорит: «А на улице, оказывается, очень сильный ветер. Нужно теплее одеваться». Как он догадался, что на улице сильный ветер?

58.Небылицы.

Я видел подснежник в осеннем лесу Где заяц тащил по опушке лису, И волк за охотником крался. Я слышал, охотник зубами стучал, Я слышал, как он «Помогите!» кричал И громко от страха смеялся! Вчера я поехал пешком по дрова. Под снегом вокруг зеленела трава. Я из лесу дров не привез целый воз И тер на жаре обмороженный нос.

Тема «РЫБЫ»

59.Логические задачи.

Над рекой летели два карася и одна щука. Сколько рыб летело над рекой? (*Рыбы не летают.*) Как Иванушка-дурачок выполнил задание: переплыви реку и

выйди из воды с ухой. *(Сварил уху и переплыл с ней реку.)*

Повезло опять Егорке!
У реки сидит не зря:
Пять карасиков в ведерке
И четыре пескаря.
Но смотрите: у ведерка
Появился хитрый кот.
Сколько рыб домой Егорка
На уху нам принесет?

60. Небылицы.

Постарел усатый сом,
Поселился под кустом.
Из корзины у грибников
Скушал он пяток грибочков.

Тема «КОСМОС»

61. Словесная игра «Доскажи словечко».

Ночью по небу гуляю, Тускло землю освещаю. Загляну к тебе в оконце, Ты узнал меня? Я... Солнце? *(Луна)* Целый день возле окна Светит яркая... Луна? *(Солнце)* Чтоб планеты все узнать, Наш Сережа маленький Космонавтом хочет стать И летать... На шарике? *(На ракете)* Вышел он в открытый космос! Ах, какой он молодец! Изучает в небе звезды Смелый, сильный... Продавец? *(Космонавт.)*

62. Словесная игра «Родственники».

Космонавт *(ракета, солнце, комета)* -родственник(ца) снегиря, потому что....

Тема «ХЛЕБ»

63. Логические задачи.

Бублик разрезали на три части. Сколько сделали разрезов? *(Три.)* Батон разрезали на три части. Сколько сделали разрезов? *(Два.)* Бабушка угостила Машеньку, Марусеньку, Манечку пирожками. Сколько пирожков дала бабушка? *(Один. Это имя одной девочки.)* По чему колобок убежал от бабушки? *(По дороге)*

64. Словесная игра «Без чего не бывает?».

Дети должны выбрать то, без чего не может существовать тот или иной объект.

Хлеб - пекарь, машина, сумка; батон - продавец, мука, булочка; печенье - покупатель, прилавок, тесто; торт - мука, крем, праздник; пекарь - человек, халат, печь.

65. Папа-пекарь.

Папа мой - чудесный пекарь.
Все, что хочешь, испечет!
Хочешь — булочку с изюмом,
Хочешь - яблочный пирог,
Бублики, картину, торт.
Вот что папа мой испек!

Тема «СЕМЬЯ»

66. Логические задачи.

Ты да я да мы с тобой, сколько нас всего? *(Двое)* Петя и Миша имеют фамилии Белов и Чернов. Какая фамилия у каждого из ребят, если Петя на два года старше Белова? *(Петя Чернов и Миша Белов.)* Сын с отцом, да отец с сыном, да дедушка с внуком. Сколько всех? *(Трое.)* Две матери, две дочери да бабушка с внучкой, а всего трое. Как же так? *(Это бабушка, мама и дочка.)* У трех братьев по одной сестре. Сколько всего детей в семье? *(Четверо)*

Раз, два, три, четыре,
Кто живет у нас в квартире?
Папа, мама, брат, сестренка,
Кошка Мурка, два котенка,
Мой щенок, сверчок и я -
Вот и вся моя семья!
Сколько человек в семье? *(Пять.)*

У мамы есть кот Пушок, собака Дружок и дочка Даша. Сколько детей у мамы? *(Одна дочка)*

67. Я мою руки.

Мыло бывает разным-преразным:
Синим, зеленым, оранжевым,
красным...
Но не пойму, отчего же всегда
Черной-пречерной бывает вода?

68. Дружная семья.

Дочка маму разбудила,
Ей косички заплела,
Молоком ее поила,
Утром в садик отвела.
Папа наш надел очки,
Взял свои клубочки.
Для меня и для сестры
Стал вязать носочки.
Ну и дружная семья!
Ничего не спутал я?

4. Литература:

1. Гордиенко Наталья Ивановна, Гордиенко Сергей Анатольевич Большая книга логических игр и головоломок, 2017
2. Екжанова Е.А. Логические игры. Для детей 5-6 лет, 2019
3. Екжанова Е.А. Логические игры. Для детей 6-7 лет, 2019
4. Мишечкина Н. А. Развитие предпосылок логического мышления // Молодой ученый. — 2019. — №4. — С. 154-155.
5. Татьяна Образцова Логические игры для детей – Азбука воспитания, 2015
6. Тихомирова Лариса Федоровна Упражнения на каждый день: логика для дошкольников 2017.