

Игры на развитие скорости мышления и его тренировки.

Режим дня

Количество игроков: любое

Дополнительно: 8-10 сюжетных или схематических картинок о режиме дня

Игроки должны рассмотреть, а затем расположить картинки в определённой последовательности и объяснить.

Отвечай быстро

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет цвет, ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно называть не только цвет, но любое и качество (вкус, форму) предмета.

Что бы это значило?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ребенок должен объяснить смысл фразы. Для этого подходят разнообразные фразеологизмы, а также пословицы и поговорки, так как они содержат в себе, помимо основной идеи, яркую эмоциональную окраску (грусть, осуждение, поощрение, злость и т. д.). Следует попробовать вместе с ребенком понять, что могут значить такие выражения, как "повесить нос", "проще пареной репы", "бить баклуши" и пр.

Сказки-перевертыши

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Суть игры – название сказки «перевернуть наоборот» и загадать противнику. Кто больше отгадает сказок – тот и выиграл. Как вариант – можно «переворачивать» не только названия сказок, но и имена главных героев. Такая игра отлично тренирует логику и мышление Вашего карапуза. Приведу ниже несколько примеров сказок-перевертышей:

«Дворец» - «Теремок»,

«Оловянное животное» - «Золотая рыбка»

«Квадратик» - «Колобок»

«Петушок - Рябушок» - «Куточка - Ряба»

«Куточка – серебряная лапка» - «Петушок – Золотой Гребешок»

«Бумажная коровка» - «Соломенный бычок»

«Больной – Ойздор» - «Доктор Айболит»

«Носочек» - «Варежка»

«Пес без шляпы» - «Кот в сапогах»

Так можно продолжать до бесконечности, благо сказок – огромное количество. Главное – дать волю фантазии, и тогда веселье и детский смех Вам обеспечены!

Что общего?

Количество игроков: любое

Дополнительно: набор карточек с рисунками (их должно приходиться по 5 на каждого игрока + хотя бы еще по 1 для игрока для колоды)

Каждому игроку раздается по 5 карточек, остальные складываются в колоду. Первый игрок вытягивает из колоды любую карточку и кладет ее рисунком вверх. Затем он сравнивает свои карточки с той, которая лежит на колоде. Если ему удастся найти сходство, он кладет свою карточку на стол и вслух поясняет, чем похожи рисунки. Тогда этот игрок имеет право сделать следующий ход. Но теперь рисунки на оставшихся 4 карточках он сравнивает с рисунком на той, которая лежит на столе.

Если нужную карточку среди своих найти не удастся, игрок берет дополнительную из колоды, а право хода переходит к следующему игроку. Выигрывает тот участник, который сможет первым выложить на стол все свои карточки.

Что будет, если...

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий задает вопрос - ребенок отвечает.

"Что будет, если я встану ногами в лужу?"

"Что будет, если в ванну с водой упадет мячик? Палка? Полотенце? Котенок? Камень?" и так далее. Затем меняйтесь ролями.

Что внутри?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий называет предмет или место, а игроки в ответ называют что-то или кого-то, что может быть внутри названного предмета или места.

дом - стол, шкаф - свитер, холодильник - кефир, тумбочка - книжка, пузырек - лекарство, кастрюля - суп, дупло – белка, улей - пчелы, нора - лиса, автобус - пассажиры, корабль - матросы, больница - врачи, магазин - покупатели.

Буквенная путаница

Количество игроков: 2

Дополнительно: ручки и листы бумаги

Игроки загадывают по слову (имя существительное, из определенного количества букв - например, из восьми), переставляют в каждый в своем слове буквы как попало и записывают на листок бумаги.

Получаются непонятные слова с неизвестным смыслом. Обменявшись листками, каждый пытается восстановить слово, задуманное напарником. Кстати, с непривычки это бывает сложновато: ну, как догадаться, что "иностранное" слово "сельпина" - это "апельсин", а не менее загадочное "риндаман" - "мандарин". Чем больше букв в загадываемом слове, тем труднее его восстановить, но зато какой простор для фантазии!

Хотите потренироваться? Угадайте, что означают слова: шарканда, шакиш, фаток, сокбира, турарот, репьюмокот.

Что можно сделать?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Что можно сделать, например, со стаканом. Из стакана можно пить, можно выдавливать из теста кружочки, можно мять картошку, ставить туда ручки и карандаши, устроить в нем маленький террариум, посадив внутрь жука или божью коровку. Каждый игрок предлагает свой вариант. Кто больше?

Угадай предмет

Количество игроков: любое

Дополнительно: картонная коробка, любые предметы

В большую картонную коробку складываются разные предметы: кубики, карандаши, маленькие машинки, мозаика... Сверху коробка закрывается платком.

Ребенок берет наощупь предмет и пытается угадать, что это такое.

Догадайся!

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Водящий выходит из зала, дети загадывают что-нибудь связанное с весной (ручей, подснежник, нарцисс, лужа, скворец...)

Возвращается водящий и пытается отгадать задуманное слово. Он задает вопросы, на которые можно отвечать только "Да" или "Нет".

Как узнать?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ребенку задается вопрос о том, как узнать (по каким признакам) о каком-то событии, явлении, а он пытается предложить варианты. Затем можно поменяться ролями. Вопросы можно задавать и простые и сложные. Даже если ребенок не знает ответа, пусть фантазирует.

- Как узнать есть ли на улице ветер?
- Как узнать утро сейчас или вечер, если на улице темно?
- Как узнать какой подарок спрятан в коробке?
- Как узнать чайник холодный или горячий?
- Как узнать какое блюдо готовит папа?
- Как узнать дома ли бабушка?

- Как узнать цветы сегодня поливали или нет?

Чем мы это делаем?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Выберите какой-нибудь глагол (рисовать, кушать, играть и т.п.) и спросите ребенка: "Чем можно рисовать?" Попробуйте привести некоторые примеры: карандашами, красками и кистями, мелом...Пусть малыш пофантазирует и предложит свои варианты.

Чем можно кушать? (ложкой, вилкой, палочками, руками...)

С чем можно играть? На чем можно ездить, летать?

Постарайтесь найти как можно больше самых разных ответов на эти простые вопросы.

Придумай название

Количество игроков: любое

Дополнительно: книги со стихами

Подберите несколько небольших детских стихотворений (можно из сборников).

Читайте ребенку стихотворения не называя заголовка и, предложите малышу самому придумать каждому стихотворению какое-то название.

Игра научит малыша обобщать и выделять главную мысль в стихотворении.

Нам очень нравится эта игра, иногда мне кажется, что ребенок придумывает более удачное название.

Двадцать слов

Количество игроков: любое

Дополнительно: бумага, ручки

Дайте каждому участнику игры карандаш и листок бумаги. Требуется написать двадцать слов (имен существительных нарицательных), в состав которых входит гласная буква «А», многократно повторяемая; других гласных нет. Таковы, например, слова: «стакан», «карандаш», «саламандра» и т. п. В первом из них буква «А» встречается дважды, во втором — три раза, а в третьем — четыре раза. В интересах играющего подбирать такие слова, в которых буква «А» повторяется возможно большее количество раз.

Так как игра проводится на скорость, то для записи слов дается определенное время, но не более 10 минут. За это время каждый должен написать по 20 слов. Ясно, что когда на исходе последние минуты, играющий вынужден торопиться и дополнять свой список менее «выгодными» словами.

Раздается команда: «Стоп! Карандаши на стол!» Запись слов прекращается. Займемся теперь подсчетом: сколько раз в написанных тем или иным игроком словах встречается буква «А». У кого это число окажется наибольшим, тот и победитель.

Само собой разумеется, что неправильно внесенные слова (те, в которых, кроме буквы «А», попадают и другие гласные буквы) из списка вычеркиваются.