

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 7»**

**Картотека игр на развитие мышления
для детей старшего дошкольного возраста**

**Подготовила:
педагог-психолог
Гончарова Г.С.**

ЗАО Северск

2016г

Картотека игр на развитие мышления

О МЫШЛЕНИИ

Мышление — наиболее обобщенная и опосредованная форма психического отражения, устанавливающая связи и отношения между познаваемыми объектами.

Задача мышления — раскрытие отношений между предметами, выявление связей и отделение их от случайных совпадений. Мышление оперирует понятиями и принимает на себя функции обобщения и планирования.

Функция мышления — расширение границ познания путем выхода за пределы чувственного восприятия. Мышление позволяет с помощью умозаключения раскрыть то, что не дано непосредственно в восприятии.

Развитию мышления на дошкольном возрасте принадлежит особая роль.

Мышление ребенка дошкольного возраста находится на переломном этапе развития. В этот период совершается переход от наглядно-образного к словесно-логическому, понятийному мышлению: конкретное мышление, связанное с реальной действительностью и непосредственным наблюдением, уже подчиняется логическим принципам, однако отвлеченные, формально-логические рассуждения детям еще не доступны.

Можно с уверенностью сказать, что **мышление** — **основной познавательный процесс** (мышление связано со всеми познавательными процессами, поэтому их тоже необходимо развивать). Но именно **несформированность мышления** мешает детям запоминать сложный материал. Поэтому особенно важно в этом возрасте развивать мышление.

Последовательные ступени интеллектуального развития:

1. Наглядно-действенное мышление
2. Наглядно-образное мышление
3. Словесно-логическое мышление.

1 этап. Наглядно-действенное мышление.

Ребенок на практике решает примитивные задачи - вертит, тянет, открывает, нажимает. Здесь он на практике выявляет причину со следствием, такой своеобразный метод проб и ошибок. Таким мышлением обладает не только ребенок, часто и взрослые им пользуются.

2 этап. Наглядно-образное (Конкретно-предметное) мышление.

На этом этапе, ребенку не обязательно совершать действия руками, он уже способен образно (наглядно) представить, что будет, если он совершит какое-то действие.

3 этап. Словесно-логическое (Абстрактно-логическое) мышление.

Самый сложный процесс мышления для детей. Здесь ребенок оперирует не конкретными образами, а сложными отвлеченными понятиями, выраженными

ми словами. Например, в раннем детстве определенное слово ассоциируется у ребенка с конкретным, виденным им предметом. Например, при слове кошка ребенок младшего дошкольного возраста представляет себе именно свою кошку, и может удивиться, что другую кошку тоже зовут кошкой. Дети старшего дошкольного возраста понятие “кошка” уже могут обобщить. Ребенок с развитым словесно-логическим мышлением способен оперировать такими, например, абстрактными понятиями как время и пространство.

При правильно развитом мышлении человек способен:

- * Анализировать — разделять предметы или явления на составляющие компоненты.
- * Синтезировать — объединять разделённые анализом с выявлением при этом существенных связей.
- * Сравнить — сопоставлять предметы и явления, при этом обнаруживать их сходства и различия.
- * Классифицировать — группировать предметы по признакам.
- * Обобщать — объединять предметы по общим существенным признакам.
- * Конкретизировать — выделять частное из общего.
- * Абстрагировать — выделять какую-либо одну сторону или аспект предмета с игнорированием других.

Решать:

- Задачи на развитие операции мышления. Развитие способностей к анализу и синтезу, сравнению абстрагированию, обобщению, классификации.
- Задачи на развитие форм абстрактного мышления, понятие, суждения, умозаключения.
- Задачи на поиск общего, на поиск предметов с противоположными свойствами
- Логические задачи для расширения возможностей мыслительной деятельности (развитие построения точных логических рассуждений с правильными промежуточными и итоговыми умозаключениями).
- Задачи на поиск предметов со сходными свойствами, задачи на поиск предметов-звеньев,

Комплекс дидактических игр по развитию мышления у дошкольников

Игры на развитие логического мышления

1. Игры на формирование умений выполнять классификацию.

«Разложи предметы»

Оборудование: набор из 8 игрушек и предметов, различных по назначению, но одни – деревянные, а другие – пластмассовые: машинки, пирамидки, грибочки, тарелочки, бусы, кубики, домики, елочки по 2; две одинаковые коробочки.

Ход игры:

Педагог рассматривает с ребенком все игрушки по одной, а затем говорит: «эти игрушки надо разложить в 2 коробочки так, чтобы в каждой коробке

оказались игрушки – чем-то похожие между собой». В случае затруднения педагог первую пару игрушек – елочки ставит их рядом и просит ребенка сравнить: «чем эти елочки различаются между собой?». Если ребенок не может найти основное отличие, педагог обращает внимание ребенка на материал, из которого сделаны эти игрушки. Затем ребенок действует самостоятельно. В конце игры надо обобщить принцип группировки: «в одной коробке – все деревянные игрушки, а в другой – все пластмассовые».

«Летает – не летает»

Ход игры:

Педагог предлагает детям быстро назвать предметы, которые летают, когда он скажет слово «летает», а затем назвать предметы, которые не летают, когда он скажет слово «не летает».

Игру можно проводить на прогулке.

«Съедобное – не съедобное»

Игра проводится по аналогии с предыдущей. Педагог произносит слова «съедобное», «не съедобное».

«Будь внимательным»

Ход игры: Педагог говорит детям: «я буду называть четыре слова, одно слово сюда не подходит. Вы должны слушать внимательно и назвать лишнее слово». Например: матрешка, неваляшка, чашка, кукла; стол, диван, цветок, стул и т.д. После каждого выделенного «лишнего» слова педагог просит ребенка объяснить, почему это слово не подходит в данную группу слов.

2. Игры на формирование умений выполнять систематизацию.

«Новоселье у матрешек»

Цель: учить детей сравнивать предметы, видеть в предметах разные их свойства, располагать предметы в определенном порядке, выделив при этом существенный признак.

Ход игры: педагог рассказывает: «матрешки поселились в новом доме. Каждая получила свою квартиру. Самая маленькая – на первом этаже, на втором – немного побольше, на третьем – еще побольше, на четвертом – еще больше. А на пятом, последнем этаже – самая большая. Они порадовались своим квартирам и пошли в парк гулять. Пришли вечером и забыли, кто где живет. Помогите же матрешкам найти свои квартиры. Расскажи им, где их квартиры».

Игра «Что тяжелее?»

Цель: учить детей раскладывать изображения предметов в определенной последовательности, ориентируясь на качество предметов.

Оборудование: набор карточек с изображением следующего вида одежды: зимнее и осеннее пальто, зимнее платье, летнее платье, купальник; на обратной стороне полоски соответствующей длины: самая длинная изображает зимнее пальто, короче – осеннее пальто, еще короче – зимнее платье и т.д.

По аналогии проводятся следующие игры: «Кто старше?», «Что ярче светит?», «Что быстрее?», «Кто быстрее?»

Игра «Угадай-ка: плывет – тонет?»

Ход игры:

Ребенку предлагают угадать, какие предметы плавают, а какие – тонут. Педагог называет парную группу предметов: деревянная палочка – гвоздь, деревянная и металлическая линейки, деревянный и металлический шарик, деревянный и металлический корабль, металлическое и деревянное колечко и т.д. В случае затруднений педагог организует практические действия с этими предметами. Предметы даются в случайном порядке, а не попарно. В конце игры следует предложить ребенку обобщить, какие же предметы плавают, а какие тонут, почему?

Рассказы – загадки.

«Что было ночью?»

«В д.с воспитатель подошел к окну и сказал: «дети, посмотрите в окно, все вокруг белое – земля, крыши домов, деревья. Как вы думаете, что было ночью?». Что ответили дети?».

«Дождливая погода»

«Девочка Таня гуляла на улице, потом побежала домой. Мама ей открыла дверь и воскликнула: «ой, какой пошел сильный дождь!». Мама в окно не смотрела. Как мама узнала, что на улице идет сильный дождь?».

«Не покатались»

«Два друга – Олег и Никита взяли лыжи и пошли в лес. Ярко светило солнышко. Журчали ручьи. Кое-где проглядывала первая травка. Когда мальчики пришли в лес, то покататься на лыжах не смогли. Почему?».

Продолжи предложения:

- Мы включили свет, потому что
- Мама вернулась, чтобы взять зонт, потому что
- Дети надели теплую одежду, потому что
- Щенок громко залаял, потому что
- Алеша выглянул в окно и увидел
- Таня проснулась утром и

-

Также для развития логического мышления я использую игры, сделанные из дерева: «Сложи квадрат», «Головоломки», «Уни - кубы», «Палочки Кюизенера», «Рамки вкладыши Монтессори» и магнитный 3D конструктор
Игра «Чем похожи и чем отличаются?»

Цель: развитие зрительного восприятия, внимания, мышления и речи.

Оборудование: магнитная доска; магниты; 8 пар предметных картинок: мухомор – подосиновик, платье – юбка, ваза – кувшин, заяц – кролик, кот – рысь, трамвай – троллейбус, аист – лебедь, ель – лиственница.

Взрослый поочередно прикрепляет к магнитной доске каждую пару картинок и предлагает детям найти сходство и различие между изображенными предметами.

Игра «Подбери пару к слову».

Цель: развитие внимания, мышления и речи.

Оборудование: мяч.

Дети встают в круг. Воспитатель с мячом - в центре круга, он бросает мяч одному из детей и говорит: «Игрушка». Ребенок должен поймать мяч и назвать, например: «Кукла».

Игра «Что это? Кто это? »

Цель: развитие мышления и речи.

Оборудование: 24 предметные картинки.

Дети делятся на две команды. Садятся за столы на удалении друг от друга. Каждой команде раздаются одинаковые комплекты картинок с изображением овощей, фруктов, животных и т. д. Дети поочередно дают описание одной из картинок. Если описание правильное и картинка угадывается, то её откладывают в пользу отгадавших.

Игра «Разложи карточки»

Цель: развитие логического мышления.

Оборудование: квадратный лист бумаги, разделенный на девять клеток (для каждого ребенка) ; поднос с девятью картинками, три из которых – одинаковые (для каждого ребенка) .

На столе перед каждым ребенком находится квадратный лист бумаги, разделенный на девять клеток, и поднос с девятью картинками, три из которых – одинаковые. Воспитатель предлагает детям разложить картинки по клеткам так, чтобы в рядах и столбах не оказалось по две одинаковых картинки.

Игра «Разложи картинки по группам»

Цель: развитие навыков анализа и синтеза.

Оборудование: поднос с двенадцатью картинками. Которые можно разделить на четыре группы, например, овощи: лук, морковь, капуста; фрукты : яблоко, груша, персик; посуда : чашка, тарелка, чайник; инструменты – молоток, пила, лопата и т. д.

Перед каждым ребенком находится поднос с двенадцатью предметными картинками. Воспитатель предлагает детям разделить все картинки на четыре группы. (Комплекты картинок у детей разные) .

Задание «Закрой лишнюю картинку»

Цель: развитие мыслительных процессов (эмпирическое обобщение).

Оборудование: карточка к заданию и квадратик из плотной бумаги (4*4 см) (для каждого ребенка) .

Перед каждым ребенком находится карточка к заданию и квадратик из плотной бумаги. Детям предлагается найти картинку, которая не подходит к остальным, и закрыть ее бумажным квадратиком.

Задание «Нарисуй и зачеркни»

Цель: развитие слухового внимания, памяти и мышления.

Оборудование: лист бумаги и простой карандаш (для каждого ребенка) .

На столе перед каждым ребенком находятся лист бумаги и простой карандаш. Взрослый предлагает детям:

- Нарисовать два треугольника, один квадрат, один прямоугольник и зачеркнуть третью фигуру;
- Нарисовать три круга, один треугольник, два прямоугольника и зачеркнуть вторую фигуру;

- Нарисовать один прямоугольник, два квадрата, три треугольника и зачеркнуть пятую фигуру

Игра «Придумай загадку»

Цель: развитие речи и мышления.

Оборудование: игрушки и знакомые детям предметы.

На столе лежат различные игрушки и знакомые детям предметы. Одному из детей (ведущему) предлагается, не показывая на предмет, составить его описание в форме загадки. Тот, кто угадает. О каком предмете идет речь, становится ведущим.

Игра «Составь предложение по двум картинкам»

Цель: развитие внимания, мышления и речи.

Оборудование: магнитная доска; магниты; пары предметных картинок: : бабушка – кофта (чашка, ваза, девочка – кролик (фасоль, лыжи, мальчик – кот (велосипед, коньки, аист – гнездо и т. д.

Воспитатель поочередно прикрепляет к магнитной доске пару картинок и предлагает детям составить по ней как можно больше предложений.

Игра «Любимая еда»

Цель: развивать мышление, речь, умение выделять в сравниваемых объектах признаки сходства и различия.

Оборудование: предметные картинки, например: корова – сено, кролик – капуста, медведь – мед, кошка – молоко и т. д.

Подбираются картинки с изображением животных и пищи для этих животных. Перед дошкольниками раскладываются картинки с животными и отдельно картинки с изображением пищи, предлагается каждому животному разложить его любимую еду.

Игра «Скажи мне наоборот»

Цель: развитие мышления, внимания, умения подбирать слова-антонимы.

Воспитатель предлагает детям назвать слова противоположного значения, например: большой – маленький. Можно использовать следующие пары слов: веселый – грустный, быстрый – медленный, пустой – полный, умный – глупый, трудолюбивый – ленивый и т. д.

Игра «Нелепицы»

Цель: развитие речи, внимания, мышления.

Оборудование: карточка к заданию.

Воспитатель предлагает ребенку рисунки, в которых содержатся какие-нибудь противоречия, несообразности, нарушения в поведении персонажей, просит ребенка найти ошибки и неточности и объяснить свой ответ. Предлагается ответить, как бывает на самом деле.

Задание «Дополни фразу»

Цель: развитие слухового внимания, мышления, речи.

- Если песок мокрый, то.
- Мальчик моет руки, потому что.
- Если переходить улицу на красный свет, то.
- Автобус остановился, потому что.

Игра «рассказ наоборот»

Детям младшего школьного возраста (играть могут одновременно несколько человек) предлагается попробовать сочинить рассказ или сказку наоборот. Предположим, один говорит: «И началась у них с тех пор счастливая и спокойная жизнь». Другой: «Вернулись братья в свою деревню». Третий: «Наконец поняли они, что мир лучше ссоры. Четвертый: «Сколько в одиночку старались мост построить, а ничего не выходит» и т.д.

Игра «Ассоциация»

Группа детей выстраивается в круг, и им предлагается два любых слова. Например, *щенок* и *мячик*. Детям по очереди предлагается связать эти два слова в одно предложение. Кто последний придумает предложение, тот и выиграл. В предложенном примере могут возникнуть следующие ассоциации.

Щенок играет в мячик.

Щенок прыгает как мячик.

Щенка надо кормить, а мячик — нет.

Щенок пушистый и теплый, а мячик гладкий и холодный.

У щенка глаза круглые, как мячик.

Дети любят играть со щенком и мячиком.

Рыбка — червячок

Игра учит аргументировать свои ответы, расширить кругозор

Необходимый инвентарь: картинки животных, птиц (можно вырезанные из старых книг, журналов; открытки).

♦ Как играем: сначала читается стихотворение:

Зайчик любит морковку,

Мишка — малинку,

Воробушек — рябинку,

Рыбка — червячка,

Избегай, рыбка, крючка.

♦ Вы называете животное, а ребенку нужно быстро и правильно сказать, что оно кушает, например: корова — сено, собака — кость, мышка — сыр, кошка — молочко и т. д.

♦ Играть можно как двоим участникам, так и большему количеству. Периодически меняйтесь ролями с ребенком, это является для него прекрасным стимулом.

♦ Закрепляем: задайте ребенку вопросы: «А что любит Карлсон? Буратино?» и пр.

♦ Сыграйте в игру «Наоборот»: морковка — заяц, зерно — птица, лошадь — сено.

♦ Когда представится возможность, кормите вместе птиц, белочек, животных. Наблюдайте за их повадками.

♦ Усложняем: а может ли цыпленок грызть кость? А собака клевать зерно? Попросите ребенка аргументировать свой ответ, если малыш затрудняется, найдите объяснение вместе.

Раз, два, три лишний уходи

Игра помогает формировать понятийное мышление; отсекают лишнее (анализ — синтез)

Необходимый инвентарь: картинки.

♦ Как играем: покажите картинки с предметами одного класса, но разных групп, например: автобус, машина, мотоцикл — самолет; трамвай, автобус, электричка — КамАЗ; пожарная машина, скорая помощь, продуктовая машина — такси и т. п. Какая картинка из четырех лишняя? Почему?

♦ Закрепляем: меняйтесь ролями. Можно играть и в словесный вариант этой игры. Желательно брать различные понятия, знакомые ребенку, например: «одежда», «обувь» и т. д. Помогите ребенку, если он затрудняется, обосновывать ответы.

Небылицы

Игра помогает формировать логическое мышление, творческое воображение
Необходимый инвентарь: мяч.

♦ Как играем: в эту игру лучше играть всей семьей, тогда ребенок быстрее освоит ее.

♦ Ведущий бросает мяч игроку и говорит какую-либо фразу. Если эта фраза — небылица, то ловить мяч не надо, например: «Волк по лесу гуляет», — игрок ловит мяч. «Волк на дереве сидит» — мяч ловить не нужно. «Девочка рисует домик» — игрок ловит мяч. «Домик рисует девочку» — мяч ловить не нужно и т. д.

♦ Старайтесь придумать как можно больше смешных, нелепых фраз.

♦ Выигрывает тот, кто ни разу не ошибется.

♦ Играйте в эту игру чаще, ведь ребенок этого возраста любит придумывать перевертыши, небылицы.

♦ Закрепляем: поиграйте в «Небылицы», используя короткие рассказы. Например: «На день рождения Вани дети ели яблоки, мороженое, печенье и... соленые конфеты». Ребенок должен исправить вашу ошибку и объяснить, почему это неверно.

♦ Вы варите на кухне борщ? Используйте и эту ситуацию для игры. «Я кладу в борщ свеклу, морковь, капусту... грушу». Посмейтесь вместе с ребенком, поменяйтесь ролями.

♦ Можно поиграть с картинками. Например: на картинке нарисовано лето: солнце, цветы, бабочки и... снеговик. Спросите ребенка, почему снеговик лишний, что может с ним произойти? Что придумать, чтобы он не растаял?

♦ В следующий раз можете придумать до 3-4 небылиц в рассказе. Например:

Сел воробушек на дом,

Провалилась крыша.

Под березою с котом

Пляшут польку мыши.

Мухи съели паука.

Рыбы ловят рыбака.

На телегу села лошадь,
Погоняет ездока.

Автор: В. Чантурия.

Сладкоежки

Игра помогает формировать зрительный контроль; развивает восприятие величины

Необходимый инвентарь: рисунки банок с вареньем, надкусанных яблок.

♦ Как играем: покажите ребенку несколько нарисованных банок с вареньем различной степени наполнения. Спросите, из какой банки Карлсон съел больше всего варенья? Попросите объяснить, почему он сделал такие выводы? Покажите рисунки надкусанных яблок. Попросите его ответить, какое яблоко, по его мнению, кусал медведь, заяц, воробей, гусеница? Почему он так решил?

♦ Закрепляем: нарисуйте следы медведя, зайца, мышки. Где чьи следы? На улице попросите ребенка определить, где на снегу или песке следы взрослого человека, а где ребенка? А где следы птички и собаки?

«Сели мы на саночки»

Игра учит подбирать нужные предметы для каждого времени года; отстаивать свое мнение

Необходимый инвентарь: картинки времен года, сопутствующих предметов к ним.

♦ Как играем: покажите картинки времен года и сопутствующих этому сезону предметов. Например: санки, лыжи, коньки, ледянки, резиновые сапоги, зонтик, мяч, сачок, корзинка, ведерко, лопатка, формочки и пр. Ребенок должен правильно соотнести предметы с временами года. Попросите объяснить, почему санки нельзя положить к летней картинке, а велосипед — к зимней и т. д.

♦ Закрепляем: вспомните стихи и песни про времена года: «По малину в сад пойдём...», «Сели мы на саночки, взяли мы коньки...». Когда собираетесь на прогулку, спрашивайте, почему вы взяли с собой сегодня именно эти игрушки?

♦ Усложняем: сыграйте в словесную игру «Наоборот». Называйте сначала время года, потом его атрибут. Например: лето — самокат, зима — санки, весна — бумажный кораблик, а осенью что? И т. п.

Да - нет, говорите

Игра учит угадывать предмет по описанию методом наводящих и отсекающих вопросов

♦ Как играем: предложите ребенку угадать овощ, который вы загадали, по его описанию. Например: овощ, бывает крупный и мелкий, растет на грядке (морковь). Пусть ваш исследователь методом наводящих вопросов (какого он бывает цвета, какой формы, что из него готовят?) с вашей помощью попробует дать верный ответ.

◆ Закрепляем: загадывать можно любой знакомый предмет, постепенно усложняя задачу. Например: «Это предмет женской одежды» {платье). Ребенок перечисляет: «Юбка?» (нет), «Кофта?» (нет), «Длинное?» (бывает — да, бывает — нет). Подскажите, что бывает вечерним или бальным, если малышу сложно угадать.

◆ Пусть ребенок попробует сам загадать предмет, а вы будете пытаться с помощью вопросов угадывать.

Загадочные умники

Игра учит делать выводы, доказывать их правильность

◆ Как играем: вы знаете, что умение отгадывать загадки, формирует логическое мышление? Итак, загадываем:

Лижет дочку языком, будет телочка здорова.

Кормит также молочком, кто же мама? (корова)

◆ Когда ребенок ответит, спросите его, как он определил, что же это корова?

Вот тут и начинается самое интересное! Если ребенок ответит, что корова кормит молоком теленка, скажите, что многие животные кормят молоком детей. А главная подсказка — это теленок! Только у коровы теленок. Далее:

В клетке пестрая головка,

Чистит перышки так ловко.

Что за птичка, угадай,

В клетке верно... (попугай)

◆ В клетке обычно держат попугая, у него пестрая голова ит. д.

◆ Поощряйте ребенка, меняйтесь ролями: ребенок загадывает — вы отгадываете.

◆ Закрепляем: загадывать загадки можно по 5-10 минут каждый день. А может, ребенок придумает свою загадку? Например, вот загадка ребенка 4,5 года: «По лесу ползет, иголки на себе несет».

◆ А если завести книжку и туда зарисовывать свои загадки? Назвать ее «Загадай-ка».

➤ Внимание: при загадывании загадки нужно обращать внимание на отличительную черту предмета, явления: если это дождь, то он идет с неба, из тучи, ведь дождик можно устроить и из лейки. Например, придумываем: «Водичка льется с неба, как из лейки» (аналогия) и т. д.

Ребятюшки-загадушки

Игра учит определять предмет по его характерным признакам

Необходимый инвентарь: игрушки.

◆ Как играем: поставьте на стол игрушки, сходные по общим признакам: животные, птицы. Загадайте загадку: «Мягкая, пушистая, бегаем по деревьям» и т. п. Ребенок должен отгадать ее и дополнить, например: собирает грибы, живет в дупле. Меняйтесь ролями — это развивает логичность речи ребенка. Кто загадок загадает больше, тот и победил.

◆ Закрепляем: играть можно на улице, в дороге.

♦ Усложняем: в дальнейшем используйте словесный вариант игры. Берите качества предметов, их функции: на нем сидят или это нужно для работы в огороде и т. д.

Математические круги

Игра учит работать с пересекающимися и непересекающимися множествами
Необходимый инвентарь: обручи большие и маленькие, мелкие предметы, геометрические фигуры.

♦ Как играем: положите на пол два обруча, в них разложите предметы по группам, например: деревянные игрушки в одном, пластмассовые — в другом или большие красные круги в одном, маленькие синие — в другом. А если в другом должны лежать все круги, среди которых будут большие красные. Как их разложить? Помогите ребенку пересечь обручи и положить в пересечение большие красные круги. Можно положить маленький обруч внутри большого — в большом большие квадраты, в маленьком — маленькие.

♦ Закрепляем: раскладывать можно предметы, картинки. А сделать круг из веревки или скакалки.

Парные картинки

Игра учит находить смысловые связи в парных картинках; формирует произвольную память

Необходимый инвентарь: 5-6 пар карточек со схожими по смыслу изображениями (можно взять из любых настольных игр).

♦ Как играем: положите перед ребенком парные картинки. Например: дерево и лес, дом и окно или бревно и топор, машина и улица и т. д. Картинки кладутся слева направо, следующая пара кладется под ними. Ребенок должен рассмотреть две пары картинок в течение 1-2 минут и запомнить. Затем правый ряд уберите. Ребенок должен вспомнить, что лежало справа от оставшихся картинок. Спросите, что общего между изображениями на картинках?

♦ Возьмите следующие две пары картинок и поиграйте еще раз. Можно играть до тех пор, пока ребенок не устанет.

♦ Усложняем: можно взять по три карточки, имеющие смысловые связи. Например: ваза, вода, цветок; девочка, бантики, расческа — ребенок должен объяснить их соседство. Оставьте только первые карточки. Ребенок должен вспомнить убранные.

Литература

1. Орме Г. Эмоциональное мышление как инструмент достижения успеха. - М.: КСП, 2003. – 272с.
2. Тихомиров О.К. Психология мышления. – М.: Академия, 2005. – 288с.