**Мастер - класс для родителей и педагогов**

**Тема: Использование математических игр в образовательном процессе.**

**ЦЕЛЬ:** познакомить родителей с использованием дидактических игр как средством развития умственных и логических способностей детей.
**Задачи**:
• содействовать развитию интереса к математике через дидактическую игру;
• формировать развитие интереса родителей к развитию мышления (образного, образно-схематического, логического), мыслительных операций, гибкости мышления, сообразительности у детей.
**Принципы:**
• эмоциональная вовлеченность взрослого в познавательную деятельность;
• стимулирование любознательности ребенка;
• передача инициативы от взрослого ребенку;
• развитие внутренней мотивации познавательной деятельности;
• поддержка детской активности, исследовательского интереса и любопытства.
**План мастер класса:**

* Вводная часть
* Экспериментальная
* Теоретическая (основная)
* Практическая

**Описание мастер класса:**

**1.** Математическое представление -это название одного из разделов программы по которой работает наш детский сад. Этот раздел включает в себя следующие направления:

* Сенсорика (цвет, форма, величина)
* Ориентировка в пространстве
* Счет
* Логика

В зависимости от возраста эти направления постепенно усложняются (привести пример). Так как дети любую информацию воспринимают и запоминают лучше через игру , педагоги дошкольники используют различные дидактические (обучающие) и другие игры.

**2.** Родители делятся на три группы, каждой из которых предлагается одна из дидактических игр, без инструкций по ее использованию ("блока Дьенеша", "Сложи узор", "Палочка Кюизенера")

Задания родителям: Предложить родителям придумать 2 -3 задания Для закрепления у детей одного из разделов математики с помощью предложенных игр, в течении 10 минут.

Обсуждение представленных вариантов

**3.** Сейчас я вас познакомлю более подробно, как мы используем их в работе с детьми.

**Палочки Кюизенера**

Эта методика универсальна. Ее применение не противоречит никаким другим методиками, а потому она может быть использована как отдельно, так и в сочетании с другими методиками, дополняя их.

 Хотя палочки Кюизенера предназначены непосредственно для обучения математике и объяснения математических концепций, они оказывают дополнительное положительное воздействие на ребенка: развивают мелкую моторику пальцев, пространственное и зрительное восприятие, приучают к порядку.

 Палочки Кюизенера просты и понятны, работу с ними малыши воспринимают как игру.

 Использование "чисел в цвете" позволяет одновременно развивать у детей представление о числе на основе счета и измерения. К выводу, что число появляется в результате счета и измерения, дети приходят на базе практической деятельности, в результате разнообразных упражнений. Как известно, именно такое представление о числе является наиболее полноценным.

С помощью цветных палочек детей также легко подвести к осознанию отношений больше-меньше, больше-меньше на..., научить делить целое на части и измерять объекты условными мерками, освоить в процессе этой практической деятельности некоторые простейшие виды функциональной зависимости, поупражнять в запоминании состава чисел из единиц и меньших чисел, подойти вплотную к сложению, умножению, вычитанию и делению чисел.

Кроме этого, играя с палочками, дети осваивают такие понятия как "левое", "длинное", "между", "каждый", "одна из ...", "какой-нибудь", "быть одного и того же цвета", "быть не голубого цвета", "иметь одинаковую длину" и др.

Цветные числа дают возможность сконструировать модель изучаемого математического понятия. Моделированием можно заниматься с детьми разного возраста. Маленькие дети с интересом строят гаражи для машин, песочницы для кукол, которые могут быть разного цвета, размера, формы. Дети постарше моделируют по рисунку, а потом по схеме. Желательно сначала предложить детям цветную схему в натуральную величину палочек. Дети накладывают палочки на схему, а потом, со временем, учатся выкладывать на столе, на ковре.

Затем можно предложить моделировать произвольно, перенести эти модели на бумагу, т. е. создать схему. Моделируя геометрические фигуры, дети постигают их свойства, сходства и различия.

При использовании цветных чисел, реализуется еще один из важнейших принципов дидактики - принцип наглядности.

 Палочки как дидактическое средство вполне соответствуют специфике и особенностям математических представлений дошкольников, уровню развития детского мышления.

**"Сложи узор" - Кубики Никитина**

 **Игра "Сложи узор"** состоит из набора в 16 кубиков, грани которых раскрашены в разные цвета, и направлена на формирование элементарных математических навыков. Б.П. Никитин рекомендует начинать играть в нее с полутора лет. Для начала просто рассмотрите кубики вместе с ребенком. Обратите внимание малыша на то, в какие цвета они раскрашены. Вот и первые игры с кубиками для совсем маленьких: учим и закрепляем цвета; считаем кубики - учим понятие количества, формируем начальные навыки счета. Затем можно показать, как из кубиков строить дорожки. Подождите, пока ребенок захочет присоединиться к вам, и продолжайте играть вместе с ним.

Когда ребенок сможет уверенно справляться и самостоятельно выкладывать дорожки одного цвета, предложите ему составлять разноцветные дорожки. Тут открывается большой простор для изучения понятий закономерности и последовательности: "Посмотри, какую дорожку я построила. Что ты замечаешь? - Да, один кубик желтый, другой синий, желтый, синий, желтый, какой будет следующий кубик? Продолжи дорожку. А теперь придумай сам разноцветную дорожку для своего зайчика".

 После освоения этих этапов можно приступать непосредственно к составлению узоров из кубиков. Сначала будут узоры и порядок действия "как у мамы", затем переходим к составлению узоров, предложенных в инструкции к игре «Сложи узор».

 Выполнять узоры необходимо строго в порядке возрастания сложности, так например, справившись с выполнением построения серии узоров А, малыш может переключиться на выполнение серии узоров Б, далее В, а после этого перейти к серии узоров Г, Д. Позже будет самое интересное: самостоятельное придумывание узоров. Играя, малыш научится понимать схемы, распознавать реальные предметы в абстрактных рисунках, создавать новые комбинации из имеющихся элементов.

**Блоки Дьенеша**

 Если вы еще ничего не слышали об этой популярной системе, то приглашаю вас познакомиться с ней и узнать, что такое блок Дьенеша.

 На самом деле это еще одна система раннего развития ребенка. Она имеет свои отличия, так как способствует погружению в мир логики, причинно-следственных связей, чисел и ребусов, тогда как многие другие делают упор на общем знакомстве с миром. Именно поэтому так интересен блок Дьенеша. Начинать занятия можно с самого раннего возраста.

 К уникальному набору стимульного материала можно подобрать столько разнообразных игр, которые будут отличаться по уровню сложности коренным образом, что он будет полезен как для годовалого малыша, так и для младшего школьника. История создания развивающей игрушки. Разработал и воплотил в жизнь ее уникальный человек, математик и психолог, Золтан Дьенеш. Он впервые смог создать совершенно простую и недорогую игру (блок Дьенеша), которая умещается в небольшой коробочке, но никогда не надоедает, поскольку вариантов игр с ней огромное множество.

 Чтобы вы не переживали, смогут ли они каждый день придумывать разные задания, вам предложено несколько красочных альбомов, каждая страница которых предлагает отдельно, яркое и красочное занятие.

 Можно начинать занятия уже с года, но показывая материал только для ознакомления. Ближе к двум годам уже можно будет приступать к освоению первого альбома. Это блоки Дьенеша для самых маленьких. Суть этой работы - познакомить ребенка с основными свойствами предметов и понятиями, которые их обозначают. Совсем скоро ваш малыш будет свободно ориентироваться в таких характеристиках, как цвет, форма, размер, толщина. Кроме того, он учится вычленять обобщающие признаки, объединять предметы в группы и др.

 Когда ваш ребенок освоит все варианты этих игр, пора переходить к новому этапу. Для этого огромное количество возможностей приготовили блоки Дьенеша. Задания будут усложняться раз за разом, не давая скучать. Теперь ввожу новый альбом, который содержит набор карточек. Набор карточек можно изготовить самостоятельно.

 На них в символической форме зашифрованы признаки фигуры. Цвет обозначается пятном в виде облачка.

 Размер – это силуэт домика, он может быть большой или маленький. Форма – черный контур фигуры (круг, квадрат, треугольник). Толщина – забавный человечек, толстый или худой (тонкий). Такие ребусы очень любят дети. Но здесь есть подвох. Помните про нахождение фигурок от противного? Это сохраняется и в шифрах. То есть карточка может содержать два пятна, красного и желтого цвета, каждый из которых перечеркнут линией. Значит, искомый объект не красный и не желтый, а синий. Если, кроме этого, на карточке есть контур квадрата, то решение найдено. Нам нужен синий квадрат.

**4. Практическая**

**Палочки Кюизенера**

**Игры на закрепление цвета.**

* Перечисли цвета всех палочек на столе.
* Покажи не красную палочку, не желтую и т.д.
* Отбери палочки одинакового цвета и построй из них забор, дом для куклы, гараж и т.д.
* Возьми синюю и красную палочки и сложи их концами друг к другу. Получился поезд. Составь поезд из белой и синей; красной, зеленой и синей, голубой, оранжевой и черной; коричневой, зеленой, белой и желтой палочек.

**Игры на закрепление длины.**

* Найди в наборе длинную и короткую палочки. Назови их цвета. Положи их друг на друга. Поставь рядом друг с другом. Проверь, правильно ли ответил на вопрос.
* Найди 2 палочки одинаковой длины (разной).
* Выбери 2 палочки одной длины. Какого они цвета?
* Возьми желтую и синюю положи, чтобы наверху оказалась короткая ,а

сверху длинная.

**На ориентировку в пространстве.**

* Составь лесенку из белой, голубой и желтой палочки. Какого цвета палочка вверху, внизу, посередине?
* Составь поезд из коричневого, оранжевого и красного так, чтобы оранжевый был левее коричневого, а коричневый левее красного.

**Знакомство с числом**.

* Возьми белую палочку. Она самая короткая. Это единица. Число 1.
* Найди палочку, где белая палочка укладывается 2 раза. Найди такую же палочку, сколько их? (2) Розоваяпалочка - это число 2.(И так до 10).

**Задачи.**

* Составь 2 поезда так ,чтобы в одном из них было 3 розовых вагонов, а другой, состоящий тоже из розовых вагонов , был на1 (2) вагон длиннее.
* Составь зеленую палочку, из одинаковых палочек разными способами.

Я предлагаю Вам для детей разных возрастов следующие дидактические пособия, которые помогут в работе с палочками Кюизенера:

Альбом-игра (для детей 2-3 лет) «Волшебные дорожки»

Альбом-игра (для детей 3-5 лет) «Дом с колокольчиком»

Игра «Посудная лавка» математикам 5-8 лет

Игра «Кростики» математикам 4-7 лет

Игра «На златом крыльце сидели»

**Сложи узор**

 Предложить родителям схемы составления узоров и альбома.  Складывание узоров из кубиков по готовым заданиям -- самый простой вид работы в игре. Игру можно немного усложнить (а заодно почти удвоить количество узоров-заданий) следующим образом: если на карточке узор состоит из красно-белых граней, то можно предложить сделать такой же, но желто-синий узор, и наоборот. Малыши воспринимают такое изменение задания как задание нового типа. Ведь здесь надо не просто копировать узор, а изменять его по цвету.

Я предлагаю Вам для детей разных возрастов следующие дидактические пособия, которые помогут вам в развитии и обучении ваших детей

"Интеллектуальные игры" Б.П.Никитин "От простого к сложному"

Альбом "Чудо кубики"

Альбом "Разноцветный мир"

Альбом заданий и др.

**Блоки Дьенеша**

 Работа с блоками Дьенеша начинается с игр по классификации фигур по цвету, форме, величине. Сначала берется классификация по одному признаку, затем игра усложняется, по двум и трем признакам. В последствии вводятся карточки с отрицанием.

**«Найди не похожую фигуру»**

 Найти все фигуры, которые не такие, как эта, по цвету (размеру, форме, толщине).

**«Продолжи ряд»**

Выложить на столе  фигуры друг за другом так, чтобы каждая последующая отличалась от предыдущей всего одним признаком: цветом, формой, величиной, толщиной.

**"Составь множество"**

Предложить родителям выбрать фигуры в соответствии с предложенными карточками ( не толстые , синие квадраты**)**

 Я предлагаю в работе с логическими блоками использовать следующие учебно - методические комплексы игровых материалов:

–Б. Б. Финкельштейн, Л. В. Малышева «Блоки Дьенеша для самых маленьких» (возраст 2 — 3 года и 2 -4 лет)

–Борисенкова Е. Ю. Блоки Дьенеша «Маленькие логики»

–Б. Б. Финкельштейн «Лепим нелепицы» (с 4 лет)

–Б. Б. Финкельштейн Блоки Дьенеша для старших 5-8 лет, «Спасатели приходят на помощь», «Праздник в стране блоков», «Поиск затонувшего клада»

–Б. Б. Финкельштейн «Вместе весело играть» (Блоки Дьенеша и палочки Кюизенера)

–Б. Б. Финкельштейн «Демонстрационный материал к логическим блокам Дьенеша и к счетным палочкам Кюизенера»

Я прошу оценить работу данного мастер-класса по следующим критериям:

Красная палочка - меня заинтересовали данной игровой технологией.

Синяя палочка – данная технология интересна, но меня не смогли убедить в необходимости применения.

Черная палочка – мастер класс не интересен.

Положите свои палочки на стол.

                   **Большое Вам, спасибо!**

Интеллектуальная игра по математике для родителей

**Мастер-класс для родителей «Математический каламбур»**

**Описание:** Данное мероприятие предназначено для воспитателей и родителей.
**Подготовка.** Родителям предложить нарисовать рисунки к поговоркам с числом от 1 до 10.
**ЦЕЛЬ:** познакомить педагогов с использованием игровых заданий как средством развития умственных способностей.
**Задачи**:
• содействовать развитию интереса к математике через игру;
• содействовать развитию мышления (образного, образно-схематического, логического), мыслительных операций, гибкости мышления, сообразительности.
**Принципы:**
• эмоциональная вовлеченность взрослого в познавательную деятельность;
• стимулирование любознательности ребенка;
• передача инициативы от взрослого ребенку;
• развитие внутренней мотивации познавательной деятельности;
• поддержка детской активности, исследовательского интереса и любопытства.

*«Кто с детских лет занимается математикой, тот развивает внимание, тренирует свой мозг, свою волю, воспитывает настойчивость и упорство в достижении цели».
А. Маркушевич*

**ВСТУПЛЕНИЕ**
*Математика повсюду.
Глазом только поведешь
И примеров сразу уйму
Ты вокруг себя найдешь.
Каждый день, вставая бодро,
Начинаешь уж решать:
Идти тихо или быстро,
Чтобы на работу не опоздать.
Вот строительство большое.
Прежде чем его начать,
Нужно все еще подробно
Начертить и рассчитать.
А иначе рамы будут с перекосом,
Потолок провалится.
А кому, друзья, скажите,
Это может нравиться?*

**1. «РАЗМИНКА - ГИМНАСТИКА УМА»**
 Сколько раз Царь Гвидон совершал превращения? (в кого?)

 Сколько братьев у Ивана – дурачка из разных русских народных сказок?
Братья Ивана – дурака

 Сколько месяцев повстречалось падчерице на волшебной поляне, ища подснежники?
Двенадцать месяцев

 Сколько богатырей служило дядьке Черномору?

Тридцать три богатыря

 Сколько ночей рассказывала сказки Шахаризада?
Тысяча и одна ночь

Поднимите руку, кто из вас любит сказки
Сейчас усаживайтесь, поудобней и слушайте сказку.

**2 задание. «КЛУБОК СКАЗОК»**
*Сколько сказок спряталось в клубке?*
Жили – были Дед и Баба. И была у них курочка Ряба. Раз снесла курочка яичка – не простое, а золотое.*(Курочка Ряба)* Положила его Баба на окошко студиться. А лиса его ам - съела.*(Колобок)* Дед тянет – потянет – вытащить не может.*(Репка)* Плачет Дед, плачет Баба.*(Курочка Ряба)*. Дед и говорит: «Я поеду в город на ярмарку, а ты дома сиди, братца береги!». *(Гуси - Лебеди)*. Баба взяла пирожок и горшочек масла и пошла по длинной дороге. *(Красная Шапочка)* Долго ли, коротко ли, смотрит: стоит избушка на курьих ножках, вокруг себя поворачивается. (*Гуси – Лебеди)*
- Кто, кто в теремочке живет? Кто, кто в невысоком живет?
- Я, Волчок – серый бочок.
- Пусти меня к себе жить. *(Теремок)*
- Дерни за веревочку, дверь и откроется!
- Бабушка, бабушка! Почему у тебя такие большие зубы?
- Это чтобы скорее съесть тебя!
- Не ешь меня, я тебе, песенку спою! *(Красная Шапочка)*
Я – веселый Серый Волк. В поросятах знаю толк! *(Три поросенка)*
Тут и Дед с ярмарки вернулся. Обрадовались они стали жить поживать и добра наживать! *(Гуси - Лебеди)*
Кто сосчитал, сколько сказок спряталось в этом клубке и если можете, назовите их.

*А следующее задание:*
**3. ЧИСЛОВОЙ КРОССВОРД**



От одного до десяти
Всем числам вы должны найти
Места в кроссворде этом.
Один, два, три, четыре, пять…
Но не спешите с ответом!
Кто разгадал кроссворд, можете проверить.



**4.ЧИСЛА (ПОГОВОРКИ С ЧИСЛОМ)**
Посмотрите внимательно на картинки и подберите поговорку с числом

Один в поле не войн

За двумя зайцами погонишься – ни одного не поймаешь.

Заблудился в трех соснах

На все четыре стороны.

Пятое колесо в телеге.

Шесть дней работай – седьмой отдыхай

Семь раз отмерь – один отрежь.

Осень - перемен восемь.

Девять мышей потянули - крышку с кадушки стянули.

На гору десятеро тянут – под гору один столкнет.

**5. Послушайте маленькие истории, если вы услышите слово или слог «3», то хлопните один раз в ладоши.**

Однажды щуку мы поймали,
Распотрошили, а внутри *(хлопают)*
Рыбёшек мелких увидали,
И не одну, а целых … три *(хлопают)*.
Недавно поезд на вокзале
Мне три *(хлопают*) часа
Пришлось прождать.
Зато успел за это время
Я и постричься *(хлопают)*, и поспать.
Мечтает мальчик закалённый
Стать олимпийским чемпионом.
Смотри *(хлопают)*
На старте не хитри *(хлопают)*,
А жди команду «раз, два… три» *(хлопают)* .
Когда стихи запомнить хочешь,
Их не зубри, до поздней ночи,
А про себя их повтори
Разок, другой, а лучше… три *(хлопают)*

**6. ГЕОМЕТРИЯ ИЛИ ИГРА ТАНГРАМ**
Существуют различные легенды о появлении танграма. Мне больше всего нравится легенда о том, как три мудреца придумали ТАНГРАМ.
Почти две с половиной тысячи лет тому назад у немолодого императора Китая родился долгожданный сын и наследник. Шли годы. Мальчик был здоровым и сообразительным не по летам. Одно беспокоило старого императора: его сын, будущий властелин огромной страны, не хотел учиться. Мальчику доставляло большее удовольствие целый день забавляться игрушками.
Император призвал к себе трех мудрецов.
- Один, из которых был известен как математик.
- Другой прославился как художник.
- А третий был знаменитым философом.
И повелел им придумать игру, забавляясь которой, его сын постиг бы начала математики, научился смотреть на окружающий мир пристальными глазами художника, стал бы терпеливым, как истинный философ, и понял бы, что зачастую сложные вещи состоят из простых вещей.
Три мудреца придумали «Ши-Чао-Тю» — квадрат, разрезанный на семь частей.

**Правила игры:**
игра заключается в том, чтобы собирать из кусочков квадрат, разрезанный на семь частей, силуэты людей, животных, птиц, предметов.
1. в собранную фигуру должны входить все семь частей.
2. части не должны налегать друг на друга.
3. части должны примыкать друг к другу.
Существует множество задач для танграма. Простые — выложить фигуру по контурному рисунку. Более сложные задачи — выложить фигуру по рисунку со сплошной заливкой.
Ну, и конечно, можно придумывать свои фигуры, развивая фантазию.
Можно придумать множество игр с танграмом. Существует даже танграмная мебель.
Я предлагаю собрать танграм в виде квадрата, кто быстрее соберёт.
Молодцы с заданием справились все отлично.



А в заключение пожелаю, пусть математика будет полезна вам вашим детям и воспитанникам.
Удач вам в поисках красивых решений и увлекательных задач.
Спасибо за внимание!

**Игра «Перепутовы острова»**

Игра проводится по аналогии с игрой «Морской бой». Воспитатель готовит вопросы, а дети, разбившись на две команды, рисуют поле с кораблями: один - четырехпалубный, два - трехпалубных, три - двухпалубных, четыре - однопалубных.



Корабли размещаются на полях сетки 8x8 клеток. В процессе стрельбы вопрос получает та команда, которая подбила корабль неприятеля. Давая правильный ответ, команда опять получает право хода, если ответ неправильный - ход переходит к другой команде. Побеждает та команда, которая быстрее уничтожит флот противника, а следовательно, больше даст правильных ответов. Усложняется игра выбыванием игроков из команды; когда ответ на вопрос дан неправильно, то выбывает игрок, отвечавший на вопрос. Ход после неправильного ответа передается другой команде.

#### Похожие статьи:

**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.