

## СОВЕТЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ ПЕДАГОГА-ПСИХОЛОГА

### ВМЕСТЕ ИГРАЕМ - МЫШЛЕНИЕ РАЗВИВАЕМ

#### (подготовка дошкольника к школе)

Будущий первоклассник к школьному обучению *должен научиться владеть мыслительными операциями, то есть уметь анализировать, сравнивать, обобщать* предметы и явления, *видеть черты и сходства их, выделять главное и второстепенное, делать выводы*. Наиболее важными показателями интеллектуальной готовности ребенка к обучению в школе являются *сформированность у него образного и словесно-логического мышления*.

Готовя ребенка к школе, необходимо так же *развивать его интерес к познанию, воспитать ребенка не только слушающего, но и задающего вопросы, строящего возможные предположения*.

#### *Игры и упражнения на мышление*

**«Угадай».** Взрослый описывает предмет, не называя его, который должен угадать ребенок (форму, цвет, вкус, деятельность, на какую букву начинается и т.д.). *Пример: «Это овощ, он зеленый... овальный... на букву «К» (кабачок)»; «этот предмет желтого цвета... круглый... греет... на букву «С» ... находится на небе».*

**«Ассоциации».** Взрослый называет предмет (животное, растение и т.д.), а ребенок подбирает к нему ассоциативное слово по любому признаку, сходству. Далее игра может быть продолжена по цепочке *взрослый – ребенок – взрослый – ребенок и т.д. (пример: арбуз – круглый – мяч – игра – радость – улыбка – мама...)*

Есть несколько вариантов игр-ассоциаций:

- по противоположному значению (*высокий/низкий, далекий/близкий, толстый/тонкий (худой), сладкий/кислый, злой/добрый, слабый/сильный, хороший/плохой*);
- обобщение (*одуванчик/цветы, табуретка/мебель, простыня/постельное бельё, торшер/электроприборы, корова/домашние животные, яблоко/фрукты, морковь/овощи, банка/посуда*);
- подчинение (*цветы/астры, мебель/лавка, посуда/тарелка, головные уборы/панама, животные/обезьяна, игрушки/самокат, транспорт/телега*);
- дополнение (*тетрадь/ручка, палитра/краски, парта/ученик, суп/ложка, огород/картошка, мать/ребёнок*).

**«Цепочка слов».** Взрослый называет существительное слово в именительном падеже, ребенок должен подобрать следующее слово, начинающееся на букву, которая была в конце предыдущего слова. *Пример: молокоО – ОстроВ – ВелосипеД – ДруГ – ГриБ – Бинокль – ЛистоК...).* Эта игра схожа с игрой «Города».



**«Угадай-ка».** Взрослый выдает ребенку чистый лист бумаги и простой карандаш, завязывает ему глаза. В течение минуты ребенок водит карандашом по этому листу разные каракули. В итоге получается непонятная картина. Нужно рассмотреть рисунок и попытаться найти, что на нем может быть изображено (человек, дерево, какое-то животное).

Затем можно дорисовать картинку и раскрасить ее цветными карандашами.

**«Изобрази».** В начале игры нужно договориться, кого будете изображать (животного, персонажа сказки или мультфильма, представителя различных профессий и т.д.). Объясните ребенку, что говорить словами нельзя, а можно использовать жесты и (или) звуки, которые мог бы издавать этот герой. После ребенок угадывает, кого вы задумали. Если он затрудняется и не может угадать, можно подсказать первую букву героя или названия задуманного. Далее изображает ребенок, а взрослый отгадывает.

**«Сочиняем сказку».** Придумайте начало сказки, предложите ребенку ее продолжить. Чтобы легче было сочинять, можно использовать картинки или карточки из детского лото.

### **Настольные игры, развивающие мышление:**

- пазлы с большим количеством деталей;
- домино с точками, которые необходимо считать;
- мозаика;
- конструкторы;
- игры-лабиринты;
- игры-ходилки;
- шашки;
- змейка Рубика;
- лото («Азбука», «Весёлый счёт» и др.);
- игры на бумаге («Крестики-нолики», «Дорисовки», «Точки») и др.

