

Задания на развитие мышления

“Помоги карандашу”

Цель: Развитие творческого мышления.

Карандаш задумался, как ему лучше нарисовать картину. Дети помогают Карандашу, они составляют рассказ, используя слова: **Коля, собачка, утка, речка, удочка, цыплята.**

“Логическое домино”

Цель: Развить логическое мышление.

Имеется набор фигур разного цвета и размера. Играют двое. У каждого игрока есть полный набор фигур. Первый ученик кладет на стол фигуру. Ответный ход второго ученика состоит в том, что он прикладывает к этой фигуре другую, отличающуюся от нее только одним каким-либо свойством: формой, цветом или величиной.

Например, если первый положил на стол большой красный треугольник, то второй может приложить к нему малый красный круг или любого цвета треугольник и т.д. Но если второй ученик ответит ходом, приложив к первой фигуре вторую, не отличающуюся от первой или отличающуюся от нее более, чем одним свойством, то ответный ход неправильный, и у ученика отнимается эта фигура. Проигрывает тот, кто первый останется без фигур. Учитель проходит по рядам и руководит игрой.

“Лучший счетчик”

Цель: Развивать логическое мышление.

Учитель на магнитной доске по секторам размещает от 1 до 10 рисунков. Открывая каждый сектор поочередно, он предлагает детям сосчитать число рисунков и показать нужную цифру.

“Угадай-ка”

Цель: закрепление последовательности натурального ряда чисел и развитие логического мышления.

Детям предлагается отгадать число, если оно:

- находится между числами 6 и 8;
- на 1 больше 5 и на 1 меньше 7;
- мои соседи- числа 7 и 9, в каком домики живу я?

“Волшебные кляксы”

Цель: Развитие творческого мышления.

Для начала игры изготавливают несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил или туши, и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают, и можно начать игру. Играющие по

очереди говорят, какие предметные изображения они видят в кляксе или отдельных ее частях. Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

“Поиск аналогов”

Цель: Развитие творческого мышления.

Называется какой-либо предмет или явление, например, "вертолет". Необходимо выписать как можно больше его аналогов, сходных с ним по различным признакам. В данном случае, например, могут быть названы "птица", "бабочка" (летают и садятся); "автобус", "поезд" (транспортные средства); "штопор" (важные детали вращаются) и другие. Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогов.

“Способы применения предмета”

Цель: Развивает способность концентрировать мышление.

Называется какой-либо хорошо известный предмет, например, "книга". Надо назвать как можно больше различных способов его применения: книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, можно ею прикрыть от посторонних глаз бумаги на столе и так далее. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

“Мостик между словами”

Цель: Развитие мыслительных ассоциативных связей.

Ведущий показывает одну карточку, на которой нарисован предмет, затем другую. Задача игры состоит в том, чтобы придумать слово, находящееся между двух задуманных предметов и служащее как бы "переходным мостиком" между ними. Каждый участник отвечает по очереди. Ответ должен быть обязательно обоснован.

Например, даются два слова: "гусь" и "дерево". "Переходными мостиками" могут быть следующие слова: "лететь" (гусь взлетел на дерево), "вырезать" (из дерева вырезали гуся), "спрятаться" (гусь спрятался за дерево) и т. п.

“Сочини предложение”

Цель: Развитие творческого мышления.

Учитель предлагает группе 2 карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Группа садится полукругом, и по очереди каждый ученик придумывает предложение, которое содержит названия двух задуманных предметов. Затем показываются два других предмета, и снова по кругу участники придумывают новые предложения.

Примечания:

Стимулируйте стремление к составлению нестандартных, оригинальных предложений.

Если ученики легко справляются с придумыванием предложений по двум заданным словам, в следующий раз предложите им три слова для составления предложений.

"Угадай игрушку"

Цель: Развитие восприятия, наблюдательности и мышления.

Выбирается один водящий, который выходит на 2-3 минуты из комнаты. В его отсутствие из детей выбирается тот, кто будет загадывать "загадку". Этот ребенок должен жестами и мимикой показать, какую игрушку он задумал. Например, задумана игрушка "зайка". Ребенок прыгает, "грызет морковку" и т.д. Водящий должен отгадать игрушку, выбрать ее, взять в руки и громко назвать. Остальные дети хором говорят "Правильно!" или "Неправильно!".

Если ответ правильный, выбирается другой водящий и другой ребенок, который будет загадывать "загадку". Если ответ неправильный, показать "загадку" предлагается другому ребенку, и так до тех пор, пока не будет получен правильный ответ.