

Муниципальное казённое дошкольное образовательное учреждение –  
детский сад № 6 г. Татарска

**Картотека**  
**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР В**  
**старшем дошкольном**  
**возрасте**

Педагог – психолог Шукина С.Н.

## **Интеллектуальные игры.**

Игра «*Логические блоки Дьенеша*»

Цель. Способствовать ускорению процесса развития у **дошкольников** простейших логических структур мышления и математических представлений

Краткое описание:

От произвольно выбранной фигуры **постарайтесь** построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки: чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (*цвета, размера, толщины*); чтобы не было одинаковых по форме и цвету фигур (*по цвету и размеру, по размеру и форме, по толщине*);

чтобы рядом были фигуры, одинаковые по размеру, но разные по форме;

чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (*одинакового размера, но разной формы*).

## **Интеллектуальные игры.**

Игра «*Математический планшет*»

Цель. Создать условия для исследовательской деятельности ребенка. Содействовать психосенсомоторному, когнитивному (познавательному) развитию, а также развитию творческих способностей.

Краткое описание:

В игре представлены схемы, по которым дети воспроизводят рисунок при помощи резиночек и цветных фигур. Схемы можно дополнять в соответствии с уровнем развития ребенка, придумывать свои варианты. В игре представлены схемы на ориентировку в пространстве, счет, геометрия, **игры с цифрами**, буквами, симметрии, дорожные знаки, загадки, иллюстрируемые стихи, сказки, узоры.

Методические указания. Работая с группой детей, можно проводить зрительные и слуховые диктанты на математическом планшете.

## **Интеллектуальная игра.**

Игра «*Геометрическая мозаика*»

Цель. Закреплять знания о геометрических фигурах и основных цветах, о величине предметов. Развивать зрительное восприятие, память. Способствовать развитию **интеллектуальных способностей**.

Краткое описание:

Предложить детям разложить вырезанные геометрические фигуры по группам:

по цвету (*все синие фигуры, все зеленые фигуры и т. д.*)

по размеру (маленькие треугольники и большие треугольники, маленькие квадраты, большие и средние квадраты и т. д.)

по форме (*все треугольники, все квадраты, все половинки кругов и т. д.*)  
выкладывание таких же **картинок** из набора геометрических фигур сначала методом наложения на **карточку**, затем рядом с **картинкой**, а потом-по памяти.

Предложите игрокам выложить из геометрических фигур любое изображение.

### **Интеллектуальная игра.**

*«Запомянай-ка»*

Цель. Развивать зрительное восприятие, произвольное внимание, память.  
Развивать наглядно-образное мышление

#### Краткое описание:

В игре 12 **карточек**. Задания для каждой **карты на усложнение**. На первом этапе предлагаем рассмотреть и запомнить, что нарисовано. Показывая 2 **карту**, дети определяют, что изменилось по сравнению с первой **картой**. На следующем этапе, дети рассматривают запоминают и рисуют увиденные фигуры, затем цифры, запоминая очередность расположения цифр. На последнем этапе ребенку предлагаем вспомнить и нарисовать схематические изображения, соответствующие различным **картинкам**.

### **Интеллектуальная игра.**

Игра *«Опасные предметы»*

Цель. Развивать словесно-логическое мышление

#### Краткое описание:

Разложив перед детьми игрушки и рисунки с предметами, воспитатель предлагает детям определить, какие предметы опасны для **игры и почему**, где следует хранить эти предметы. Дети рассказывают, где должны храниться опасные предметы. Как надо вести себя, если в руках находится подобный предмет. Можно ли отвлекать, толкать человека, если он режет, шьет, прибивает гвоздь. Что может при этом случиться

### **Интеллектуальная игра.**

Игра *«Признаки»*

Цель. Учить детей определять одинаковые признаки у разных предметов, развивать логическое мышление.

#### Краткое описание:

В игре принимают участие 1-10 человек. Начинать лучше с одной круглой **карточки**. Предлагаем ребенку из 40 **карточек** подобрать к ней 4

подходящих и присоединит так, чтобы они логически дополняли центральную **карточку**. Количество круглых **карточек**-заданий следует увеличивать постепенно.

Методические указания. Для группы детей игра должна быть соревновательной -кто быстрее справится с заданием.

#### **Интеллектуальная игра.**

Игра *«Что из чего сделано»*

Цель. Закреплять знания детей о различных материалах и изделиями из них. Развивать логическое мышление.

#### Краткое описание:

В игре принимают участие 1-10 человек. Начинать лучше с одной круглой **карточки**. Предлагаем ребенку из 4 **карточек** подобрать к ней подходящих и присоединит так, чтобы они логически дополняли центральную **карточку**. Количество круглых **карточек**-заданий следует увеличивать постепенно.

Методические указания. Для группы детей игра должна быть соревновательной -кто быстрее справится с заданием.

#### **Интеллектуальная игра.**

Игра *«Викторина первоклассника»*

Цель. Помочь детям психологически подготовиться к школе, учить быстро отвечать на вопросы. Развивать скорость мышления.

#### Краткое описание:

Игроки ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребию. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет фишку на выпавшее число клеток. Переместив фишку игрок отвечает на вопрос **карточки** из стопки соответствующего цвета. Если игрок ответил правильно, то ход переходит к следующему игроку. Если игрок ответил неправильно, игрок бросает кубик и отступает назад на выпавшее значение. После чего сразу же отвечает на вопрос соответствующего клетке цвета. Так продолжается до тех пор, пока игрок либо не ответит правильно, либо не вернется домой. **Выигрывает тот**, кто первым придет в школу.

#### **Интеллектуальная игра.**

Игра *«Подбери картинку»*

Цель. Учить классифицировать предметы, называть группы предметов обобщающими словами, обогащать словарный запас. Развивать внимание, память, мышление

#### Краткое описание:

Выбирают ведущего. Он перемешивает поля и **карточки** и выдает каждому игроку по одному полю, а **карточки** кладет в отдельную стопку. Ведущий берет из стопки верхнюю **карточку** и **называет** ее. Игроки методом классификации определяют принадлежность предмета к своей **карте**, подают сигнал-при правильном ответе ведущий отдает игроку **карточку**. Первый, кто закроет все участки на своем поле, объявляется победителем.

**Интеллектуальная игра.**

Игра «*Угадай животных*»

Цель. Закреплять знания о диких животных, среде его обитания, питании. Развивать логическое мышление.

Краткое описание:

Выбирают ведущего. Он перемешивает поля и **карточки** и выдает каждому игроку по одному полю, а **карточки** кладет в отдельную стопку текстом вниз. Ведущий берет из стопки верхнюю **карточку** и вслух читает текст загадки на ней. Если игрок, у которого на поле есть изображение этого животного, отгадал загадку, и правильно ответил на вопросы о нем (где живет, чем питается, какой характер, то ведущий отдает ему **карточку с загадкой**. Если игрок сделал ошибку, ведущий поправляет его, но **карточку** кладет под низ стопки. Первый, кто закроет все участки на своем поле, объявляется победителем.

**Интеллектуальная игра.**

Игра «*Откуда хлеб на столе?*»

Цель. Учить последовательно выкладывать сюжетные **картинки**, развивать речь, учить логически мыслить, развивать **интеллектуальные способности**.

Краткое описание:

Для составления цепочки выберите одну из 3 тем (*молоко, масло или хлеб*). Сначала взрослый вместе с детьми выкладывает цепочку, путем обсуждения выбирают правильное решение установления последовательности **картинок**. Далее дети самостоятельно выкладывают цепочку и составляют рассказ по теме.

Методические указания. Попробуйте составить любую из цепочек только в обратном порядке. Рассказ начинайте не с первой, а с последней **картинки цепочки**.

**Интеллектуальная игра.**

Игра «*Веселый багаж*»

Цель. Учить классифицировать предметы одной группы, подбирать слова на определенный звук. Развивать гибкость ума.

Краткое описание:

Первым действует тот из игроков, у кого самые короткие волосы, затем его сосед слева, далее по часовой стрелке. У каждого игрока есть 4 действия: посмотреть любую **карточку**;

положить ее на место ;

не глядя переложить одну **карточку на место другой**;  
менять местами можно только по **2 карточки**.

Действия можно комбинировать по разному, главное, чтобы их было не больше 4. Меньше-можно.

Тот, кто смог выложить последнюю недостающую **карточку для поезда**, забирает этот поезд себе. Поезд-это паровозик и 4 вагончика.

Методические указания.

Если вы просто смотрите **карточку**, она остается лежать **картинкой вниз**. Если вы меняете **карточки местами**, то их придется положить **картинками вверх**.

### **Интеллектуальная игра.**

Игра «*Прочитай словечко*»

Цель. Формировать навыки звукового анализа и **синтеза**, навыки соотнесения звука с буквой, способствовать формированию плавного слитного осмысленного чтения. Развивать внимание, память, логическое мышление.

#### Краткое описание:

На первом этапе ведущий предлагает детям выделить первые звуки в названиях предметов, изображенных на **карточке**, затем произнести выделенные звуки, делая паузу там, где пустое окошко, и назвать получившееся слово. На втором этапе можно попросить детей прочитать слово на игровой **карточке**, найти пропущенную букву и поставить фишку с этой буквой на пустой квадратик. На третьем этапе предложите детям найти пропущенную букву и обозначить ее фишкой с нужной буквой. И на последнем этапе по сигналу ведущего игроки подбирают фишки с буквами и накладывают их на пустое окошко. Команда, которая выполнила задание первой, читает слова и становится победителем.

### **Интеллектуальная игра.**

Рассказ «»

Цель. Учить детей говорить «*тоненьким*» голосом и низким голосом. Выработка умения повышать и понижать тон голоса.

#### Краткое описание:

Воспитатель начинает рассказывать, сопровождая свою речь показом на фланелеграфе соответствующих фигурок: «Утром рано на даче вышли мы погулять. Слышим, кто-то тоненько пищит: «*пи-пи*» (произносит звукоподражание «*тоненьким*» голосом). Смотрим, это птенчик сидит на дереве и пищит; ждет, когда ему мама червячка принесет. Как тоненько птенчик пищит? («*Пи-пи-пи*».) В это время птичка прилетела, дала птенчику червяка и запищала: «*пи-пи-пи*» (произносит звукоподражание более низким голосом). Как мама-птичка пищала? («*Пи-пи-пи*».)

Птичка улетела, и мы дальше пошли. Слышим, кто-то у забора тоненько кричит: «мяу-мяу-мяу» (произносит звукоподражание «тоненьким» голосом). И выскочил на дорожку котенок. Как он мяукал? (*Дети воспроизводят образец воспитателя.*) Это он маму-кошку звал. Услышала она, бежит по дорожке и мяукает: «мяу-мяу-мяу» (говорит «мяу-мяу» более низким голосом). Как кошка мяукала? («Мяу-мяу-мяу».)

А сейчас, дети, я вам покажу, кто к нам в гости пришел». Воспитатель достает кошку, показывает, как она идет по столу, потом садится. «*Как кошка мяукает?*» Дети, понижая голос, говорят: «мяу-мяу-мяу».

Затем педагог достает котенка, птицу, птенчика, а дети подражают их голосам.

Методические указания. Следить, чтобы дети не кричали, а говорили спокойно, повышая и понижая голос в доступных для них пределах.