

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
муниципального образования город Керчи Республики Крым  
«Детский сад комбинированного вида № 6 «Радуга»

## **Картотека интеллектуальных игр для ДОШКОЛЬНИКОВ**



**Актуальность:** Уникален мир Детства. У него своя лексика, свой фольклор, свои нормы и кодексы чести, свои забавы. Что это, как не приметы волшебной страны, имя которой — Игра.

Существует мнение, что у каждого поколения свои игры. Да, это действительно так. Меняется время, меняется культура, меняется игра.

Заметно, что в последнее десятилетие в нашей культуре сформировалось вполне самостоятельное явление, получившее название «Интеллектуальные игры». Они дают возможность раскрыться наиболее талантливым, эрудированным ребятам, тем, для кого знания, наука, творчество имеют первостепенное значение.

Интеллектуальная игра — это вид игры, основывающийся на применении игроками своего интеллекта и/или эрудиции. Как правило, в таких играх от участников требуется отвечать на вопросы из различных сфер жизни.

Интеллектуальные игры — это не только источник знаний, но и радости, удовольствия от интеллектуальных побед, от своего умения показать запас знаний, быть находчивым и разгадывать трудное.

Игра имеет особое значение в жизни ребёнка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего «человека» происходит, прежде всего - в игре. Игра является средством адаптации к культуре. Она готовит ребенка к будущей самостоятельной жизни. В ней ребенок, прежде всего, учится быть человеком. Игра принципиально отличается от подражания. В игровой деятельности всегда присутствует воображение, которое не дает слиться с объектом подражания, сохраняет по отношению к нему определенную дистанцию. Игра и воображение неразрывно взаимосвязаны.

Преимуществом интеллектуальных игр является то, что в их основе лежат не предметные знания, а «компетенции», т. е. то, что определяет способность человека свои знания и умения применять в конкретных ситуациях.

**Цель** проведения игр является – развитие у детей творческих способностей, раскрытие интеллектуального потенциала и выявление новых талантов. Участие в состязаниях различного вида позволит расширить свой кругозор, применить собственные знания, эрудицию и логическое мышление, проявить умение принимать решения в нестандартной ситуации в условиях ограниченного времени.

#### **«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).

#### **«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.

#### **«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.

#### **«Запоминай-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.

### **«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

### **«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 присоединить 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.

### **«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 40 карточек подобрать к ней 4 подходящих и присоединить 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.

### **«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.

### **«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.

### **«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.

### **«Фотоаппарат»**

Цель: развивать ассоциативное мышление, произвольное внимание, память, речь.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки от лото или любые другие картинки.

Описание: в течение 5 секунд демонстрировать ребенку карточку. Затем убрать ее и предложить вспомнить, что на ней было изображено. Если ребенок затрудняется ответить, задать ему наводящий вопрос: сколько, какого цвета и т. д.

### **«Найди отличия»**

Цель: развивать умение сравнивать запоминаемые предметы, находить в них черты сходства и отличия.

Игровой материал и наглядные пособия: сюжетные карточки.

Описание: в течение 2-3 минут показывать ребенку карточку. Затем предложить ему вторую карточку, на которой отсутствуют или заменены на другие некоторые предметы или действия. Ребенок должен определить, что изменилось.

### **«Сорока – белобока»**

Цель: развивать концентрацию внимания, память.

Игровой материал и наглядные пособия: 5-6 небольших предметов (игрушек).

Описание: разложить на столе предметы (игрушки). Предложить ребенку внимательно посмотреть на стол, запомнить, какие предметы на нем лежат, а затем попросить ребенка отвернуться. Убрать или заменить один или несколько предметов. Ребенок должен определить, что сорока утащила, а что подменила.

#### **«Сыщики»**

Цель: развивать ассоциативное мышление, память.

Описание: необходимо выбрать одного ребенка, который будет играть роль «разбойника», остальные - «сыщики». Рассказать вместе с детьми какую-нибудь историю, из которой следует, что «разбойник» теперь должен скрываться от «сыщиков» и для этого ему нужно замаскироваться. «Сыщики» во время рассказа внимательно разглядывают «разбойника», который затем уходит маскироваться, а по возвращении в комнату должны найти изменения в его внешности.

#### **«Опиши предмет»**

Цель: учить запоминать признаки и свойства предмета.

Игровой материал и наглядные пособия: знакомые ребенку предметы (человек, машина, продукт питания и т. д.).

Описание: дети под руководством воспитателя выбирают знакомый предмет. Воспитатель предлагает вспомнить как можно больше отличительных признаков и свойств этого предмета и по очереди называть по одному признаку. Проигравшим считается тот, кто не сможет вспомнить ничего о предмете, когда настанет его очередь.

#### **«Повтори орнамент»**

Цель: способствовать развитию концентрации внимания, памяти.

Игровой материал и наглядные пособия: бусинки, пуговицы, счетные палочки (по 12 штук).

Описание: воспитатель дает ребенку половину игрового материала, остальную половину берет себе, выкладывает из бусинок произвольную композицию, затем в течение 1-2 секунд показывает ребенку. Тот должен выложить из своих бусинок точно такую же композицию по памяти. Затем можно поменяться ролями. Для составления следующих композиций к бусинкам можно добавить счетные палочки и пуговицы.

#### **«Запомнил - нарисовал»**

Цели: учить осознанному восприятию; развивать концентрацию внимания на запоминаемом объекте.

Игровой материал и наглядные пособия: листок бумаги, карандаши, картон с изображениями предметов.

Описание:

наклеить на картон шесть картинок в два ряда: три сверху, три снизу. На картинках должны быть изображены самые простые предметы: яблоко, шарф, флажок, пуговица, иглолка, елка, березовый листок. В течение одной минуты

показать ребенку верхний ряд. Ребенок должен зарисовать то, что он увидел и запомнил. Затем показать так же нижний ряд картинок и снова попросить ребенка зарисовать все то, что он запомнил. Открыть все картинки одновременно и сравнить, насколько рисунки ребенка соответствуют образу.

### **«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.

Интеллектуальные игры развивают память, логическое мышление, пространственное воображение, вырабатывают усидчивость, внимательность, целеустремленность, а также способность принимать решения в условиях неопределенности и отвечать за них, а значит, и самостоятельность. Не менее важно умение длительное время концентрироваться на одном виде деятельности (что для гиперактивных ребят выполняет еще и коррекционную функцию);

Учат правильно относиться к неудачам и ошибкам – анализировать причины, делать выводы и применять их в последующем. Помимо интеллекта, развивается изобретательность и творческие способности.

Учат мыслить системно и стратегически, развивают способность к анализу, а самое главное – дети учатся создавать внутренний план действий (ВПД), или, проще говоря, действовать в уме. Этот навык является ключевым для развития мышления в целом, и именно при помощи интеллектуальных игр, его проще всего выработать.