**Развитие логического мышления у детей 5-6 лет**

Развитию мышления и логики у детей с успехом помогают специальные

логические игры, разработанные и продуманные в соответствии с возрастом

ребенка. Мы постарались собрать полезную информацию о логических играх

для детей 5-6 лет в одну статью, чтобы помочь вам легче сориентироваться и

выбрать наиболее подходящие для вашего ребенка.

Развитие логического мышления у ребенка в 5-6 лет. С возраста 5-6 лет

начинается развитие личности ребенка, маленький человечек перестает

задавать вопрос «почему?», его начинают интересовать более сложные

вопросы, которые порой ставят родителей в тупик. Ребенок в этом возрасте

чаще всего уже считает до 10; пишет различные буквы; немного читает по

слогам; соблюдает определенные правила и нормы поведения (например, за

столом); выполняет простые математические действия; играет со

сверстниками и самостоятельно.

С точки зрения развития логического мышления, ребенок в этом возрасте

должен уметь:

 делать логические выводы;

 из множества представленных предметов убрать лишний;

 из множества представленных предметов разложить их по группам и

найти общий признак;

 придумать рассказ по предложенным картинкам;

 придумать окончание рассказа

Виды игр, развивающих логику.

Вы можете развивать логическое мышление у детей 5-6 лет с помощью игр с

карточками, онлайн игр, компьютерных, графических, речевых, настольных,

различных головоломок и т.д.

**Графические игры для детей 5-6 лет** очень хорошо развивают логику,

внимание, мышление. Ребенок вполне способен справится с ними. Примеры,

графических игры:

 найти похожие предметы;

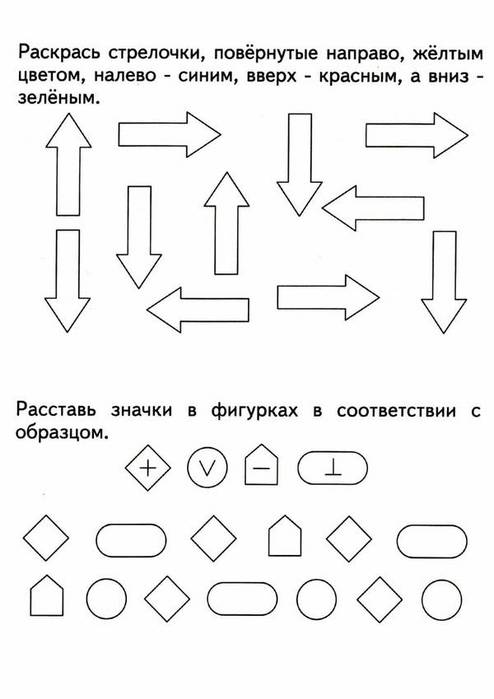
 убрать лишний предмет;

 раскрасить определенный предмет по заданию;

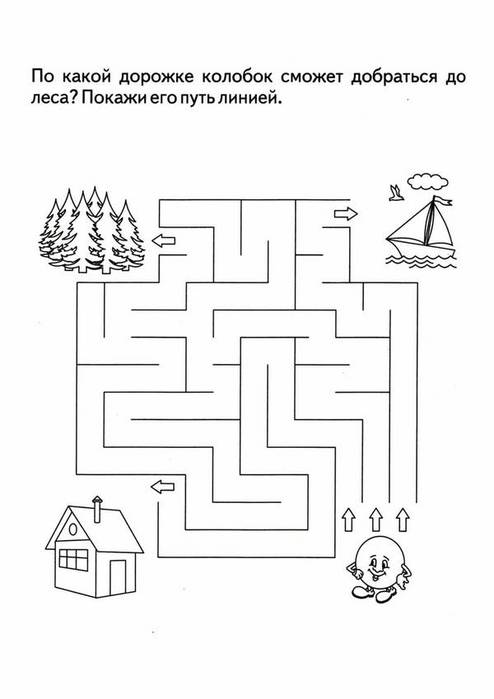
 раскрасить по образцу; дорисовать что-то у определенного предмета;

 найти выход из лабиринта.









**Речевые игры** побуждают ребенка выстроить логический ряд и найти

правильный ответ, они должны заставить ребенка думать. Вы можете,

например, задать своему малышу такую задачу: Разноцветные кораблики

Пришла я на реку. Сколько разноцветных корабликов сегодня на реке:

желтые, красные, оранжевые! Все они прилетели сюда по воздуху. Прилетит

кораблик, спустится на воду и тотчас поплывет. Много еще прилетит их

сегодня, и завтра, и послезавтра. А потом кораблики больше не будут

прилетать, и река замерзнет. Расскажите, что это за кораблики и в какое

время года они появляются. (Н.Ф. Виноградова)

**Настольные игры** для детей должны быть интересны и занимательны.

Родителям тоже будет, интересно присоединится к детям и поиграть всей

семьей, ведь настольные игры рассчитаны на несколько человек.

**Головоломки** для детей тренируют память, внимание, логику. Название этих

заданий уже говорит о том, что придется хорошо подумать, чтобы найти

ответ. В задании могут быть следующие вопросы: найти отличия; найти

выход из лабиринта; найти определенные фрагменты; ребусы; и многое

другое. Пример головоломки: на картинке найти тот домик, из деталей

которого можно построить такой же как на рисунке у мальчика.

**Игра «Логические концовки».**

*Цель:* развивать логическое мышление, воображение, способность к анализу.

*Описание:*детям предлагается закончить предложения:

* Лимон кислый, а сахар... (сладкий).
* Ты ходишь ногами, а бросаешь... (руками).
* Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).
* Если два больше одного, то один... (меньше двух).
* Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши).
* Если река глубже ручейка, то ручеек... (мельче реки).
* Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры).
* Если правая рука справа, то левая... (слева).
* Мальчики вырастают и становятся мужчинами, а девочки... (женщинами).

**Игра «Вспомни быстрее»**

* Цель: развивать логическое мышление.
* Описание: предложить ребенку быстро вспомнить и назвать три предмета круглой формы, три деревянных предмета, четыре домашних животных и т. п.

**Игра «Что бывает...»**

* Цель: развивать логическое мышление.
* Описание: предложить ребенку поочередно задавать друг другу вопросы следующего порядка:
* - Что бывает большим? (Дом, машина, радость, страх и т. п.)
* - Что бывает узким? (Тропа, лепта, лицо, улица и т. п.)
* - Что бывает низким (высоким)?
* - Что бывает красным (белым, желтым)?
* - Что бывает длинным (коротким)?

**Игра «ДА-НЕТ-КА»**

**Цель:**

* развитие аналитико-синтетической деятельности на основе метода исключения и умения выполнять классификацию геометрических фигур.

Перед тем как играть дети должны ответить на два вопроса:

— На какие две группы можно разбить все эти фигуры?  
— Чем отличаются эти две группы.

**Ход игры.**

Дети загадывают любую из фигур. Водящий с помощью всего трёх вопросов должен её отгадать. Отвечать на вопросы можно лишь двумя словами — «да» или «нет».

Алгоритм отгадывания задаёт педагог, рассуждая вслух. Например, дети загадали большой красный треугольник.

— Сначала я попробую отгадать цвет этой фигуры. Эта фигура синяя?  
— Нет.  
— Значит, она красная. Попробую отгадать форму. Эта фигура треугольная?  
— Да.  
— Это могут быть два красных треугольника, отличающиеся размером. Эта фигура маленькая?  
— Нет.  
— Значит, это большой красный треугольник.

**Игра «ПУМ-ПУМ»**

**Количество участников:** 6-7 человек.

**Раздаточный материал:** набор цветных геометрических фигур

* 2 квадрата: один большой желтый, другой маленький красный;
* 2 пятиугольника: большой красный, маленький желтый;
* 2 треугольника: большой желтый и маленький красный

Дети рассаживаются кругом. Всем детям раздаются фигуры. Фигуры лучше положить перед детьми. Водящий выходит из комнаты (если играют 7 человек, то это ребёнок без фигуры, а если 6, то свою фигуру он отдает воспитателю). Остальные в это время загадывают какое-то свойство, которое и будет так называемым «пум-пумом».

Например: все жёлтые фигуры. Водящий, подходя к каждому из детей, спрашивает: «У тебя есть «пум-пум»?» Если его фигура желтая, то он отвечает: «Есть», а если не желтая, то – «Нет». Выслушав каждого ответившего на этот вопрос, ведущий должен догадаться, какое свойство является тем самым «пум-пумом». После чего водящим становится другой играющий.

**Игра «Теремок»**

**Правила игры:**

Детям раздаются различные предметные картинки. Один из детей заселяется в теремок первым, а остальные должны к нему подселиться. Каждый приходящий в теремок может попасть туда только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет, заселившегося первым. Ключевыми словами являются слова: «Тук — тук. Кто в теремочке живет?». Тот кто назовёт общий признак – заселяется в теремок.

Например, первый выбрал машину.

— Тук-тук. Кто в теремке живет?  
— Это я, машина.  
— А я стол. Пусти меня к себе жить?  
— Пущу, если скажешь, чем ты похож на меня.

— Я похож на тебя тем, что я служу людям (удерживаю разные предметы на себе, посуду, а ты тоже служишь людям, так как перевозишь их или грузы). Ты железная, я тоже могу быть железным. Ты, машина, живешь в доме-гараже, и я живу в доме (в комнате). У тебя четыре колеса, а у меня четыре ножки. Машина может ездить, и я могу ездить, так как у меня могут быть колесики.