10 полезных игр и заданий для совместного полезного времяпрепровождения

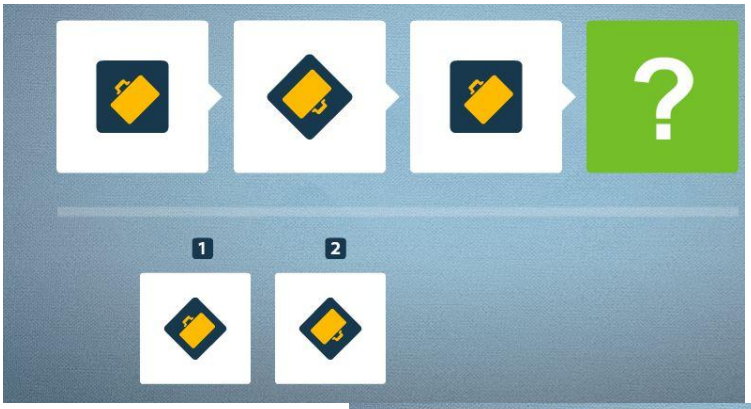
1. **Плавает, бегает, летает**

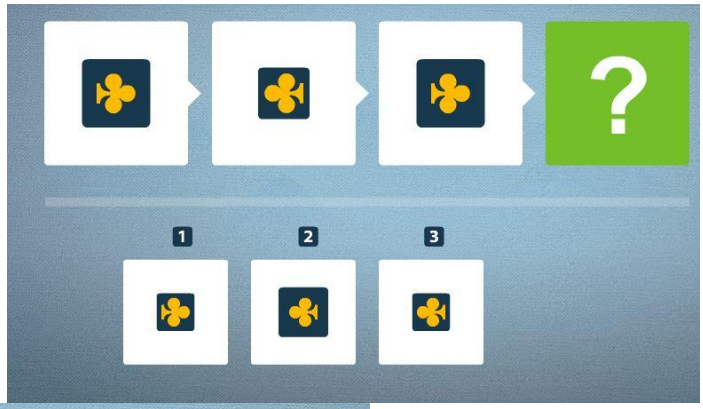
Цель: тренировать детей в придумывании предметов, подходящих к заданному действию.
Оборудование: мяч.
Играющие стоят по кругу. Взрослый (а по мере тренировки выбранный из детей водящий) бросает мяч кому-либо из детей, называя действие. Поймавший мяч возвращает его обратно, добавляя подходящий предмет.
Например, летает - птица, самолет, ракета, лебедь, бабочка, вертолет.

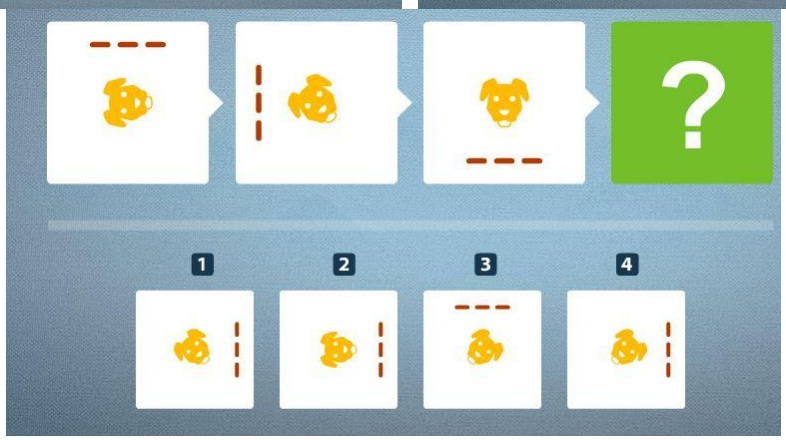
2. **Дедукция**

Здесь вы тренируете: •Логика; • Пространственное мышление.

Дополните серию изображений, добавив соответствующую карточку. Это упражнение в основном развивает дедуктивное мышление.







3. **Куб**

Здесь вы тренируете: • Логика; • Пространственное мышление.

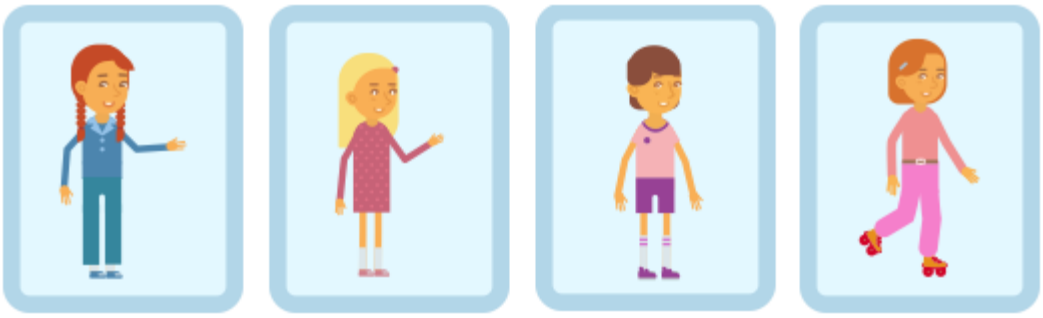
В верхней части листа расположен большой куб, а под ним - несколько маленьких. Верхний куб соответствует одному (или нескольким) кубам внизу, повернутым или перевернутым. Разумеется, после поворота одни грани могут быть скрыты, а другие - стать видимыми.

4. **Найди по описанию**

   Здесь вы развиваете критическое мышление.

Света:
- не носит платья,
- не заплетает косички,
- не катается на роликах.

Найди Свету.

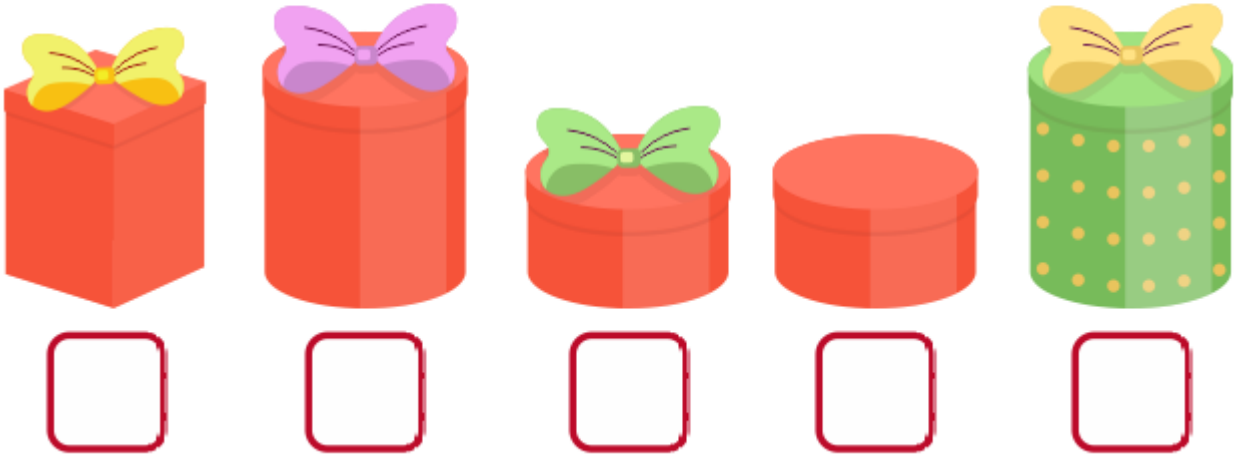


Определи фигуру по подсказкам:

1. Она не синяя.
2. Это не квадрат.
3. Это круг или треугольник.

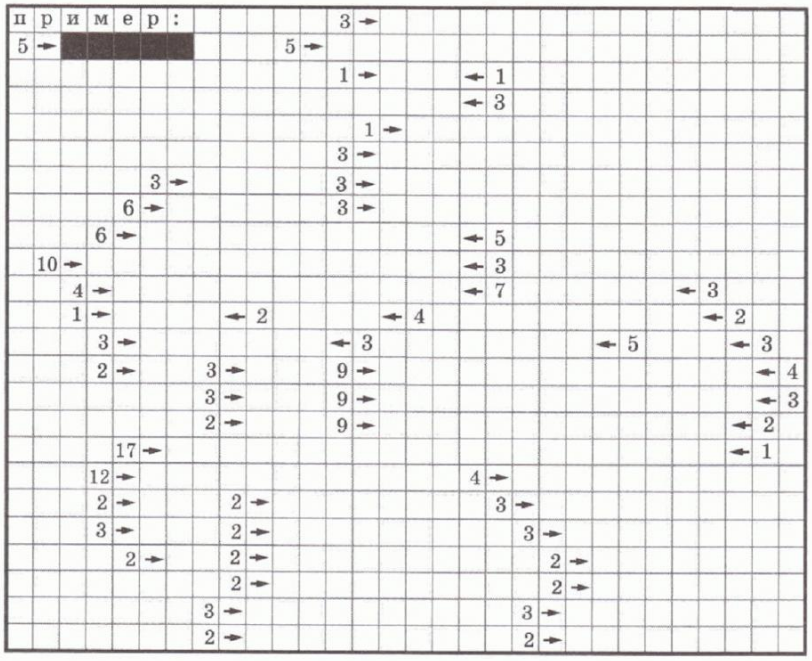
Укажи коробку с подарком для Алисы, если:

- коробка красного цвета;
- дно круглое;
- на крышке есть бантик;
- коробка высокая.



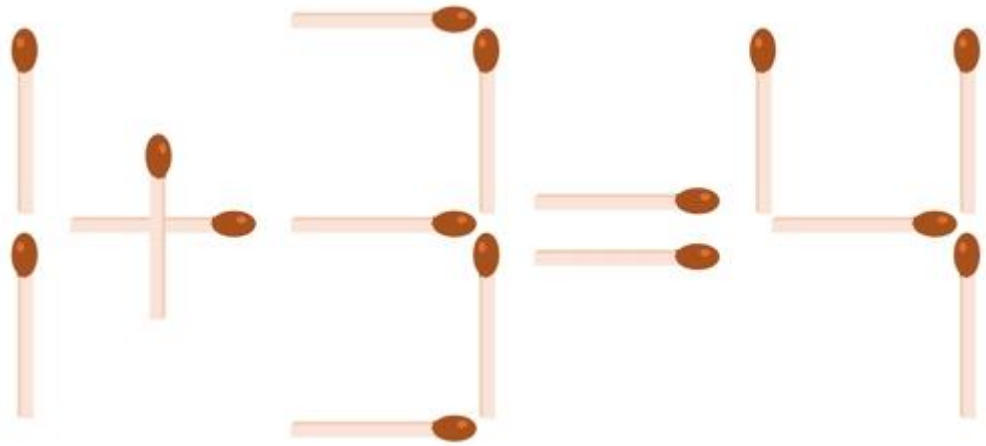
5. Лошадка

Закрась клетки по стрелкам и раскрась получившуюся картинку.

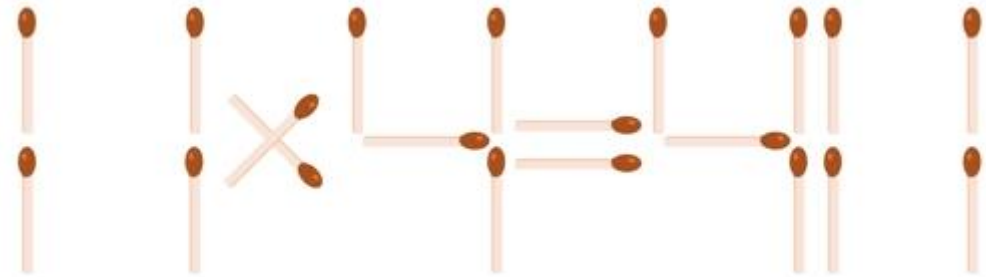


6. Спички

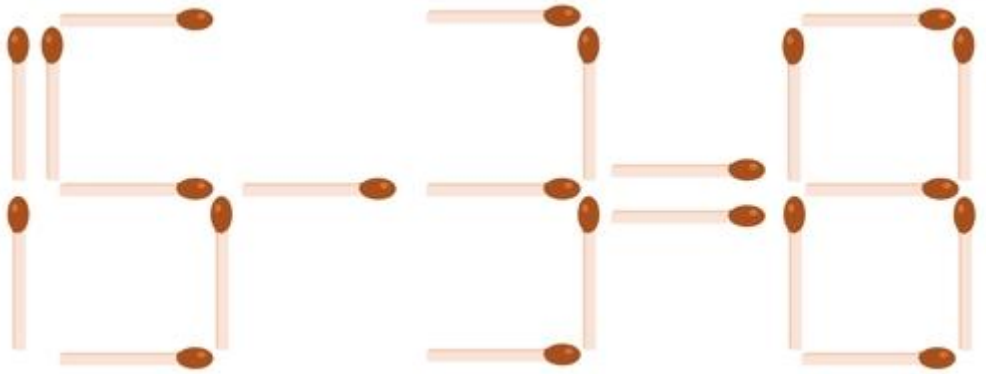
№1. Переложите 1 спичку так, чтобы равенство по-прежнему оставалось верным!



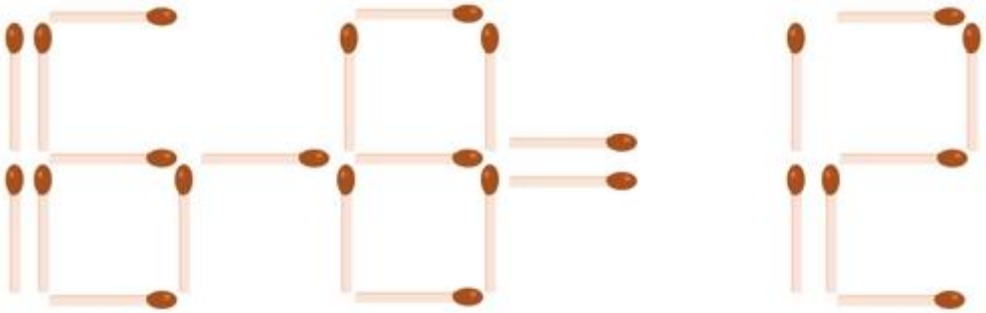
№2. Переложите 1 спичку так, чтобы равенство стало верным.



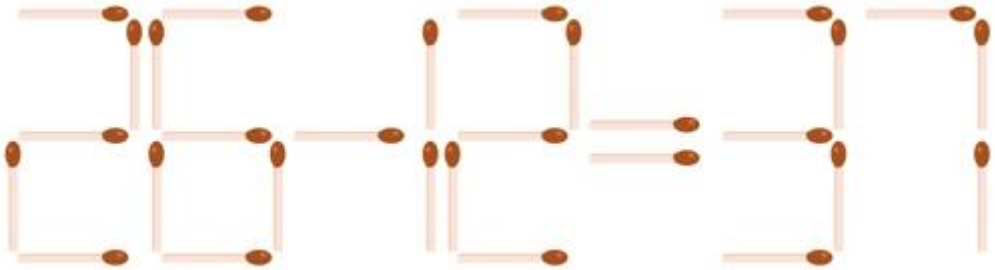
№3. Переложите 1 спичку так, чтобы равенство стало верным.



№4. Переложите 1 спичку так, чтобы равенство стало верным.



№5. Переложите 1 спичку так, чтобы равенство стало верным.



7. **Выключенный звук**

   Цель: развитие невербальной коммуникации, выразительности движений

   Для игры можно использовать макет телевизора с отверстием вместо экрана. Дети по очереди садятся на стульчик «в телевизор». Затем ребенка просят рассказать детям какую-нибудь историю, например о том, как он шел сегодня в детский сад. Через несколько минут вы дает команду, по которой ребенок замолкает. Взрослый говорит детям «У нашего телевизора выключился звук. Давайте попробуем понять, о чем нам рассказывает (имя ребенка) без слов». Дети «озвучивают» рассказ ребенка. Рассказчик может жестикулировать, изображать действия и т.п. Если рассказчика поняли неправильно, необходимо повторить еще раз. Затем можно сменить рассказчика.

8. **В сто**

Описание игры:
С помощью игры можно занять время, также она развивает логику ребёнка.
Описание игры Играют двое. Они называют числа от одного до ста, которые увеличиваются не более чем на 10. Выигрывает тот, кто назвал "100".
Правила игры

Первый игрок называет число от одного до ста.

Второй игрок называет число, которое больше, чем предыдущее, но не более чем на 10. Выигрывает тот, кто назвал "100".
Примечание Выигрывает тот, кто назовёт "89". И наверняка выиграет назвавший числа 12, 23, 34, 45, 56, 67, 78, 89, 100. При правильной стратегии всегда выигрывает начинающий.

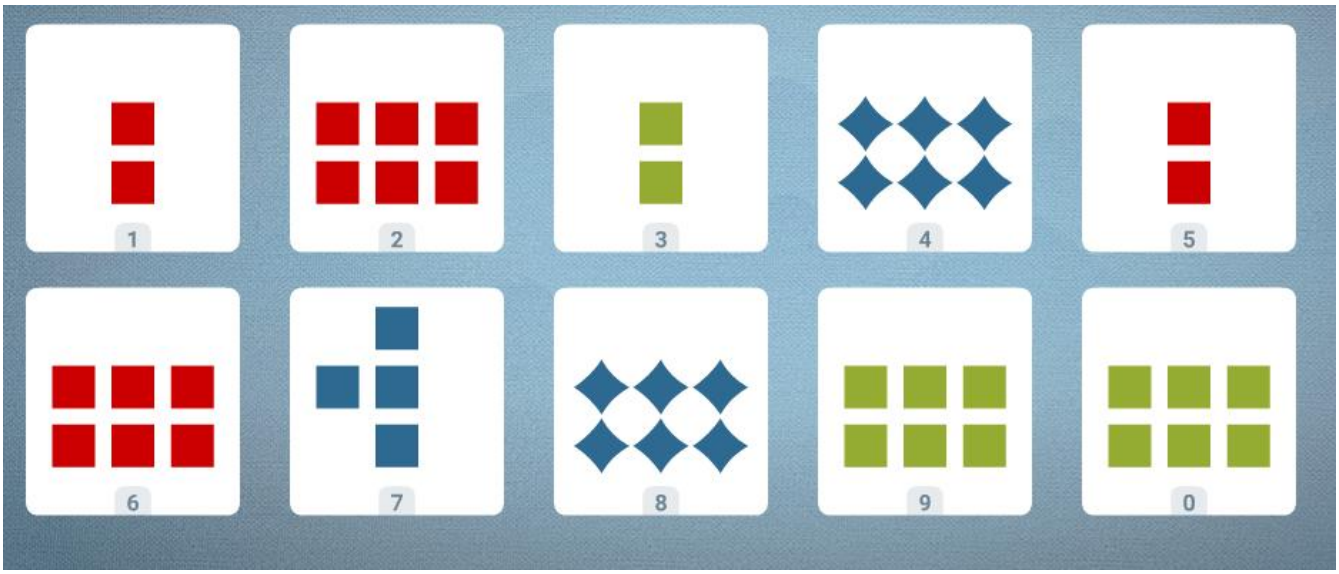
9. **Солитария №3**

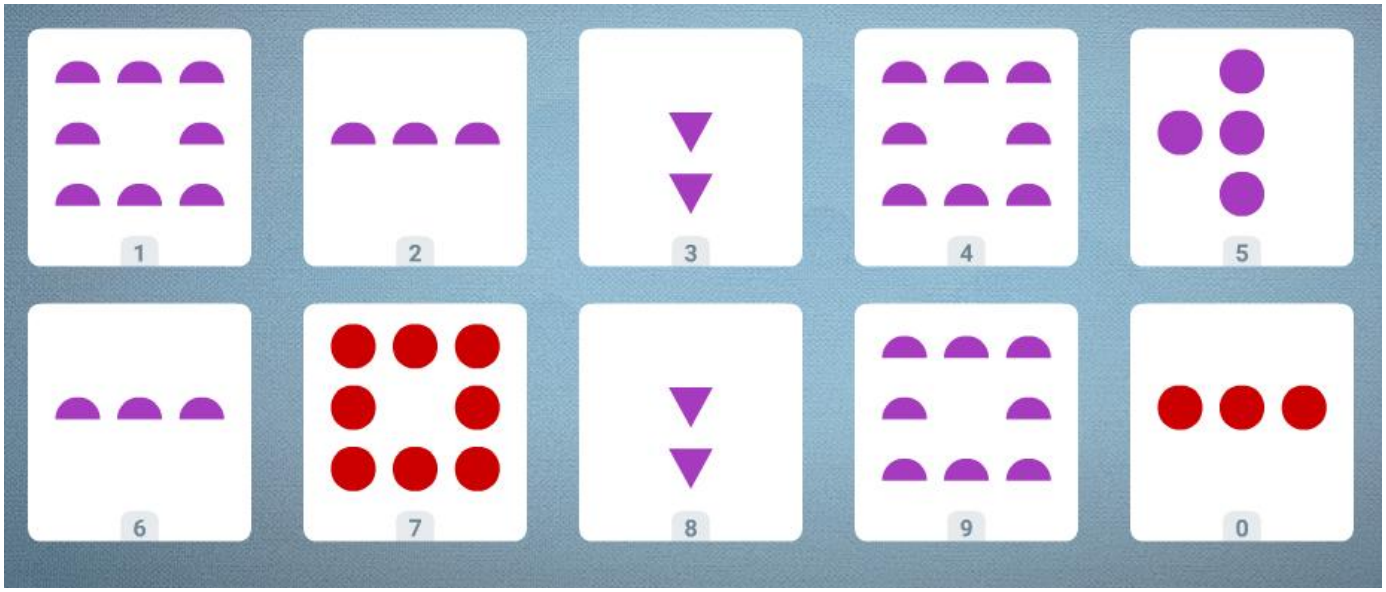
   Описание игры:

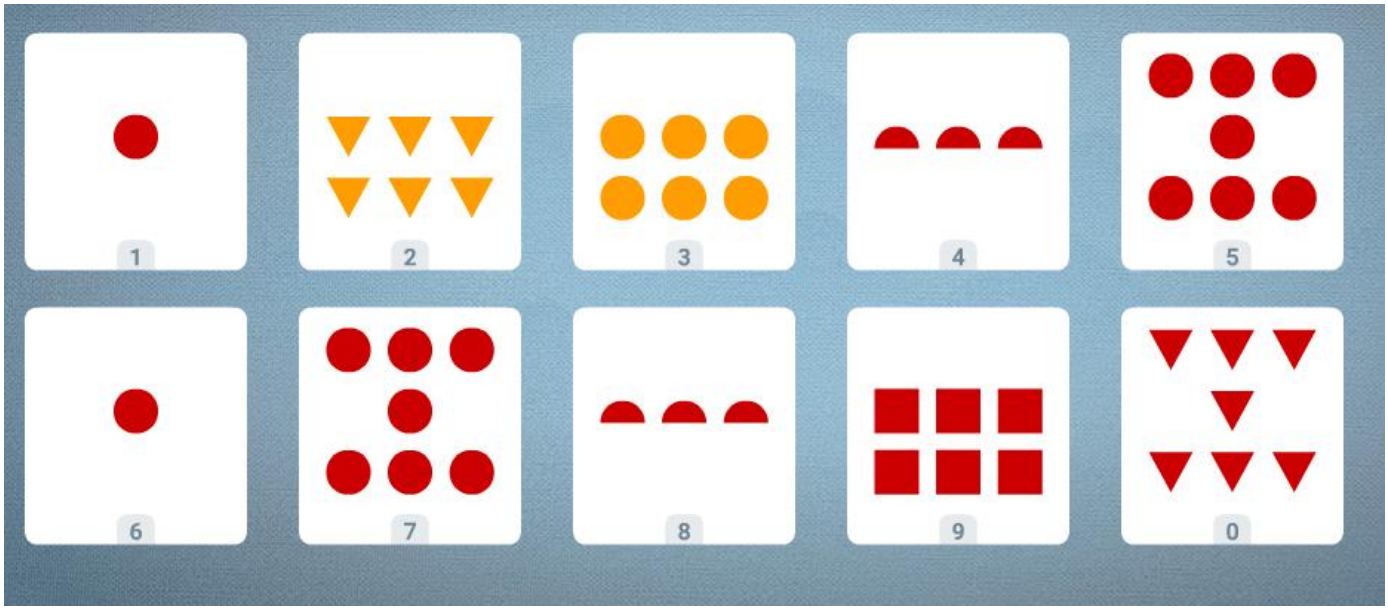
   Здесь вы тренируете:

   • Логика • Визуальное восприятие

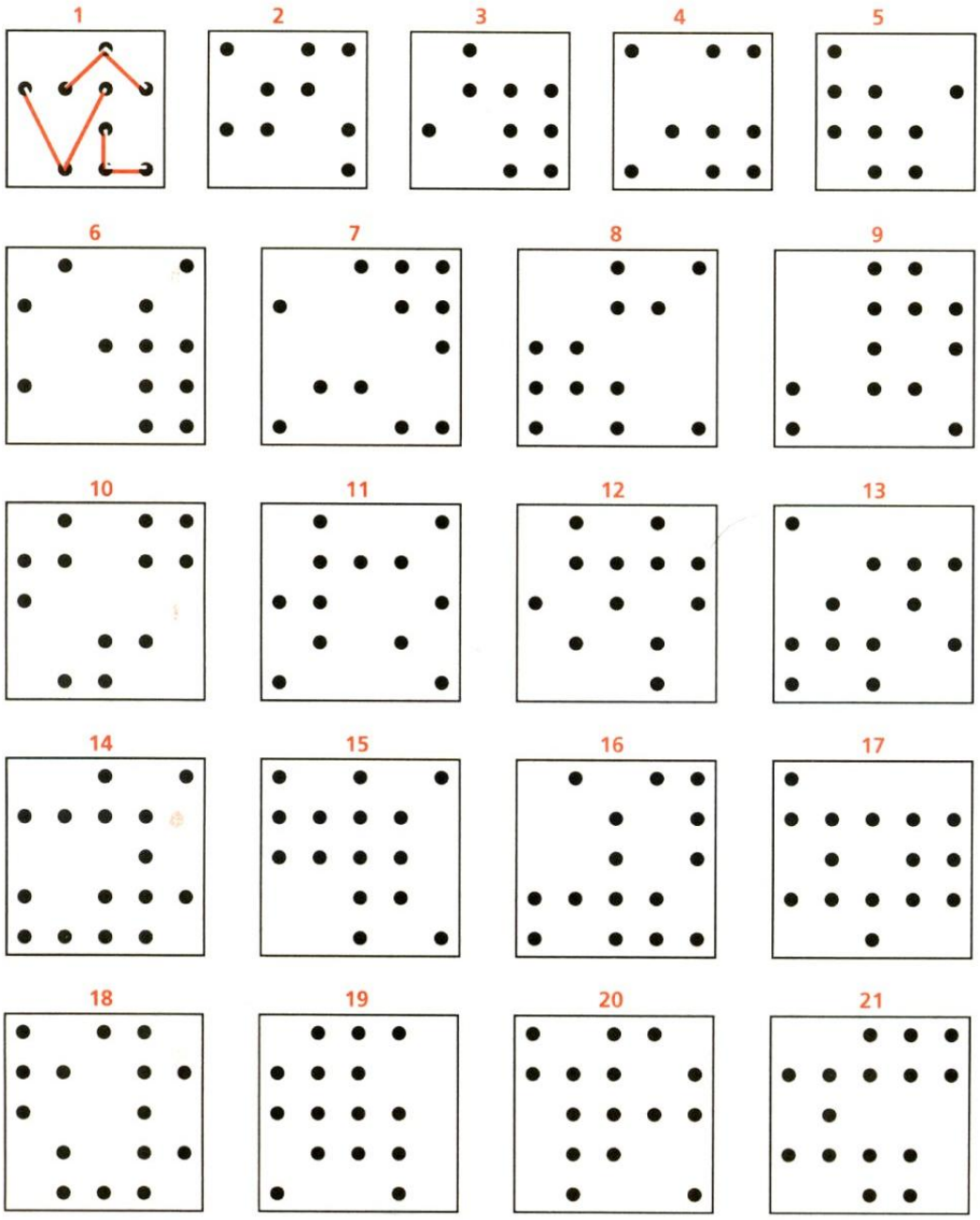
Найдите карту, которая отличается от других цветом, числом или расположением элементов.







10. **Углы**

Здесь вы тренируете: • Логика; • Пространственное мышление; • Глазомер.

Соедините точки так, чтоб каждая точка была частью одного угла. Угол состоит из 1 точки соединенной с 2 другими точками линиями равной длины. Угол не может быть 180 градусов и пересекать другие углы. Первая картинка является примером выполнения данного задания.