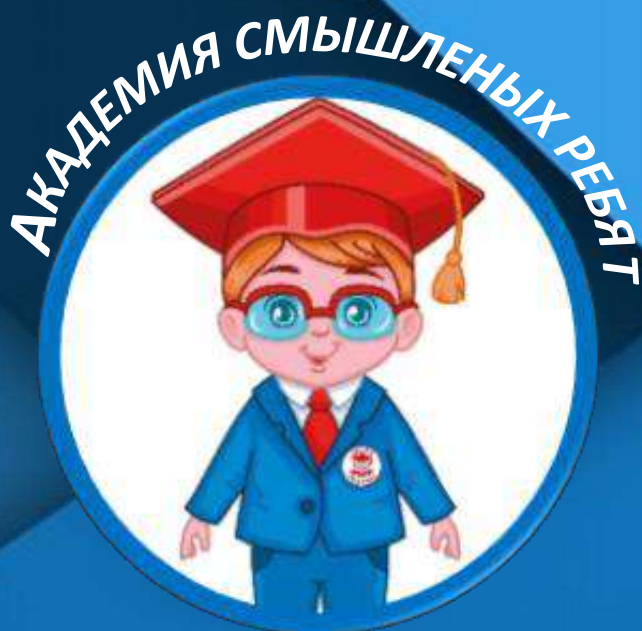


Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение «Детский сад № 1»
муниципального образования
Староминский район

СМЫШЛЕННЫЙ РЕБЕНОК

*Сборник игр - головоломок
и упражнений*



ст. Староминская
2023 год

Содержание

1	Титульный лист.....	1
2	Содержание.....	2
3	Аннотация.....	3
4	Пояснительная записка.....	3
5	Основные виды головоломок.....	4
6	Заключение.....	5
9	Список использованной литературы.....	6
10	Приложение.....	7

Аннотация

Методическое пособие, «Смышлёный ребенок», посвящен необыкновенным играм- головоломкам, при помощи которых интегрируются сообразительность, логико-математическое мышление, пространственное воображение, конструкторские способности, способности к моделированию, создается атмосфера сотрудничества. В этих играх формируются возможность для развития смекалки, сообразительности, активности, самостоятельности. И самое главное, что все это способствует социальной компетентности в процессе совместной деятельности детей и педагогов. Предложенные нами материалы откроют ребенку занимательный мир головоломок, а педагогу - могут стать методическим руководством в области социально-коммуникативного и познавательного развития детей дошкольного возраста.

Пояснительная записка.

В государственной программе Краснодарского края «Развитие образования» определены цели достижения качества образования в соответствии с запросами населения Кубани и перспективными задачами развития экономики края; создание равных возможностей для позитивной социализации детей, формирование условий для устойчивого функционирования и развития системы образования; обеспечение высокого качества образования в соответствии с меняющимися запросами населения Краснодарского края и перспективными задачами развития общества и экономике.

Поэтому в настоящее время перед нами встает задача воспитать не только творческого, всесторонне развитого человека, но и гибко ориентирующегося в постоянно меняющейся действительности, готового осваивать принципиально новые области и виды деятельности. Таким образом наша дошкольная организация определяет в качестве одного из приоритетных направлений - использование новых, развивающих технологий, направленных на развитие социальной компетентности, логического мышления старших дошкольников, что является необходимым условием качественного общества, умножение его интеллектуального и творческого потенциала.

Актуальность

Данная разработка является актуальным для современного детского сада не только сегодня, но и в будущем, поскольку обществу нужны творчески думающие, ищущие, умеющие решать нетрадиционные задачи, самостоятельно мыслящие личности.

Новизна. Наше методическое пособие «Смышлёный ребенок», представляет собой систему игр, направленных на развитие социальной компетентности у детей старшего дошкольного возраста.

Основные виды головоломок:

1. Устные головоломки – задачи, полное условие которых может быть сообщено в устной форме, не требующие для решения привлечения никаких дополнительных предметов (загадки, шарады, данетки и т.п.).
2. Печатные головоломки - напечатанные или нарисованные картинки, в которых надо нарисовать какие-то символы по определенным правилам (кресворды, ребусы, шарады и т.п.).
3. Головоломки, направленные на решение конструктивных задач. Игры на составление объёмных фигур из кубиков («Куб-хамелеон», «Уголки», «Кубики для всех», «Палочки Кюинезера», «Кубики Никитина») способствуют развитию пространственных представлений, образного мышления, способности комбинировать, конструировать, сочетать цвета и др.
4. Головоломки, направленные на решение геометрических задач. «Танграм», «Пифагор», «Волшебный круг», «Пентамимом», «Блоки Дьенеша» и другие подобные игры на составление плоскостных изображений из специальных наборов геометрических фигур .
5. Игры комбинаторного характера – стратегические. Шашки и шахматы. Игры шахматно-шашечного типа, основанные на игровых принципах классической игры в шашки: «Волки и овцы», «Лиса и гуси», «Квартет», «Леопарды и зайцы», «Мельница», «Турецкие шашки», «Суракарты» и др.
6. Большую группу составляют головоломки с буквами и словами (кресворды, ребусы) – графические или словесные игры на упражнение внимания, памяти, фонематического слуха, мышления и др.
7. «Головоломные» задачи широко используются с детьми дошкольного возраста. Они разнообразные, связанные с рассматриванием картинок: «Картинки в картинке», «Перепутаницы», «Зашумленные картинки».

Заключение:

Игры с головоломками привлекают интерес дошкольников, не вызывают пресыщения, повышают познавательную мотивацию. Новые этапы в освоении головоломки – это каждый раз новизна, которая привлекает дошкольника, поддерживает интерес к достижению результата, помогает выйти на более сложный уровень.

Мы уверены, что наши дети с удовольствием могут решать головоломки, и можно смело говорить о том, что интеллектуальная пассивность им не грозит. Разгадывая головоломки, ребята испытывают удовольствие от умственного напряжения, поиска правильного решения, знают, что такое радость победы, учатся справляться с огорчением от неудачи, доводить начатое дело до конца, даже если “не получается”.

Список литературы

1. Кордемский, Б.А. Математические заглавки / Б.А. Кордемский. - М. : ООО «Издательство Ониск»: ООО Издательство «Мир и образование»,2005. - 512 с.
2. Лурия, А.Р. Основы нейропсихологии. Учебное пособие для студ. высш. учеб.заведений. - М. : Академия, 2002. - 384 с.
3. Михайлова, З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников / З.А. Михайлова. - М. : «Просвещение», 1990. - 96 с.
4. Немов, Р.С. Психология. Книга 2. Психология образования. / Р.С Немов. - Москва. : Владос, 1995. - 496 с.
5. Поддъяков Н.Н. «Умственное воспитание детей дошкольного возраста / Н.Н. Поддъяков. - М. Просвещение, 1988 - 200 с.
6. Светлова И. Логика / И. Светлова. - М. :Эксмо, 2004. - 64 с.
7. Урунтаева, Г.А. Детская психология: Учеб.пособие для студ. пед. учеб. заведений / Г.А. Урунтаева - М. : Издательский центр «Академия», 2013. - 336 с. (с.175 - 255)
8. Широкова, Г.А. Справочник дошкольного психолога. / Г. А. Широкова.

Устные головоломки

НАЗОВИ ОДНИМ СЛОВОМ

Ребенку зачитывают слова и просят назвать их одним словом. Например: лиса, заяц, медведь, волк - дикие животные; лимон, яблоко, банан, слива - фрукты. Для детей старшего возраста можно видоизменить игру, давая обобщающее слово и предлагая им назвать конкретные предметы, относящиеся к обобщающему слову. Транспорт - ..., птицы - ...



ГОВОРИ НАОБОРОТ

Предложите ребенку игру "Я буду говорить слово, а ты тоже говори, только наоборот, например, большой - маленький." Можно использовать следующие пары слов:

веселый - грустный, быстрый - медленный, пустой - полный,
умный - глупый, трудолюбивый - ленивый, сильный - слабый,
тяжелый - легкий, трусливый - храбрый, белый - черный, твердый - мягкий,
шершавый - гладкий и т.д.



НАЙДИ ЛИШНЮЮ КАРТИНКУ

Цель: развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Подберите серию картинок, среди которых три картинки можно объединить в группу по какому-либо общему признаку, а четвертая - лишняя. Предложите ребенку найти лишнюю картинку. Спросите, почему он так думает. Чем похожи картинки, которые он оставил.

НАЙДИ ЛИШНЕЕ СЛОВО

Прочитайте ребенку серию слов. Предложите определить, какое слово является "лишним". Примеры:

Старый, дряхлый, маленький, ветхий; Храбрый, злой, смелый, отважный;
Яблоко, слива, огурец, груша; Молоко, творог, сметана, хлеб; Час, минута, лето, секунда;
Ложка, тарелка, кастрюля, сумка; Платье, свитер, шапка, рубашка;
Мыло, метла, зубная паста, шампунь; Береза, дуб, сосна, земляника.

КТО КЕМ БУДЕТ?

Ведущий показывает или называет предметы и явления, а ребенок должен ответить на вопрос, как они изменятся, кем будут. Кем (чем) будет:

яйцо, цыпленок, желудь, семечко, гусеница,
икринка, мука, деревянная доска, железо,
кирпичи, ткань, кожа, день, ученик, больной,
слабый, лето и т.д.

Может существовать несколько
ответов на один вопрос.

Необходимо поощрять ребенка за несколько
ответов на вопрос.



ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ...

Количество игроков: любое

Ведущий задает вопрос - ребенок отвечает. "Что будет, если я встану ногами в лужу?"

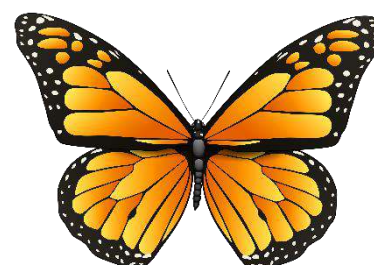
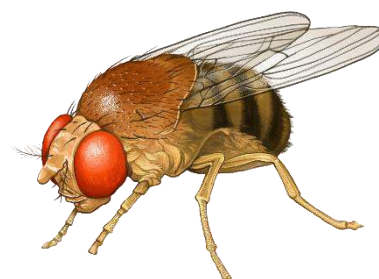
"Что будет, если в ванну с водой упадет мячик? Палка? Полотенце? Котенок? Камень?" и так далее. Затем меняйтесь ролями.

СРАВНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ (ПОНЯТИЙ)

Ребенок должен представлять себе то, что он будет сравнивать. Задайте ему вопросы: "Ты видел муху? А бабочку?" После таких вопросов о каждом слове предложите их сравнить. Снова задайте вопросы: "Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?"

Дети особенно затрудняются в нахождении сходства. Ребенок 6-7 лет должен правильно производить сравнение: выделять и черты сходства, и различия, причем по существенным признакам.

Пары слов для сравнения: муха и бабочка; дом и избушка; стол и стул; книга и тетрадь; вода и молоко; топор и молоток; пианино и скрипка; шалость и драка; город и деревня.



ОТГАДЫВАНИЕ НЕБЫЛИЦ

Количество игроков: любое

Взрослый рассказывает о чем-то, включая в свой рассказ несколько небылиц.

Ребенок должен заметить и объяснить, почему так не бывает.

Пример: Я вот что хочу вам рассказать. Вот вчера - иду я по дороге, солнышко светит, темно, листочки синие под ногами шуршат. И вдруг из-за угла как выскочит собака, как зарычит на меня: "Ку-ка-ре-ку!" - и рога уже наставила. Я испугался и убежал. А ты бы испугался?

Иду я вчера по лесу. Кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу - гриб. На веточке растет. Среди листочков зеленых спрятался. Я подпрыгнул и сорвал его.

Пришел я на речку. Смотрю - сидит на берегу рыба, ногу на ногу закинула и сосиску жует. Я подошел, а она прыг в воду - и уплыла.

ОБЩИЕ СЛОВА



Количество игроков: любое

Предложите ребенку назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие.

Назови слова, обозначающие деревья; кустарники; цветы; овощи; фрукты.

Назови слова, относящиеся к спорту.

Назови слова, обозначающие зверей; домашних животных; наземный транспорт; воздушный транспорт.

ОТВЕЧАЙ БЫСТРО

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет цвет, ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно называть не только цвет, но любое качество (вкус, форму) предметов.

ЧТО МОЖНО СДЕЛАТЬ?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Что можно сделать, например, со стаканом. Из стакана можно пить, можно выдавливать из теста кружочки, можно мять картошку, ставить туда ручки и карандаши, устроить в нем маленький террариум, посадив внутрь жука или божью коровку. Каждый игрок предлагает свой вариант. Кто больше?

СКАЗКИ – ПЕРЕВЁРТЫШИ

Количество игроков: любое

Суть игры – название сказки «перевернуть наоборот» и загадать противнику. Кто больше отгадает сказок – тот и выиграл. Как вариант – можно «переворачивать» не только названия сказок, но и имена главных героев. Такая игра отлично тренирует логику и мышление детей. Приведу ниже несколько примеров сказок- перевертышей:

«Дворец» - «Теремок»,
«Оловянное животное» - «Золотая рыбка»
«Квадратик» - «Колобок»
«Петушок - Рябушок» - «Курочка - Ряба»
«Курочка – серебряная лапка» - «Петушок – Золотой Гребешок»
«Бумажная коровка» - «Соломенный бычок»
«Больной – Ойздор» - «Доктор Айболит»
«Носочек» - «Варежка»
«Пес без шляпы» - «Кот в сапогах»

Так можно продолжать до бесконечности, благо сказок – огромное количество. Главное – дать волю фантазии, и тогда веселье и детский смех Вам обеспечены!

НАХОДЧИВЫЙ

Количество игроков: любое

Водящий бросает игроку в руки мяч и произносит начало любого слова, например: «Ар...» «...буз!»- быстро должен закончить игрок и - бросить мяч соседу: «Ко...» «...рабль!»- сразу отвечает тот и бросает мяч следующему участнику...



ЧТО ВНУТРИ?

Количество игроков: любое

Ведущий называет предмет или место, а игроки в ответ называют что-то или кого-то, что может быть внутри названного предмета или места.
дом - стол, шкаф - свитер, холодильник - кефир, тумбочка - книжка, пузырек - лекарство, кастрюля - суп, дупло - белка,
улей - пчелы, нора - лиса, автобус - пассажиры, корабль - матросы, больница - врачи, магазин – покупатели.

ВЫДУМАЙ ИСТОРИЮ

Количество игроков: любое
Дополнительно: книжка с картинками
История, которая рассказывается в книжке с картинками, изменяется: к картинкам сообща придумываются новые события.



ОТГАДЫВАНИЕ НЕБЫЛИЦ

Количество игроков: любое
Взрослый рассказывает о чем-то, включая в свой рассказ несколько небылиц.
Ребенок должен заметить и объяснить, почему так не бывает.
Пример: Я вот что хочу вам рассказать. Вот вчера - иду я по дороге, солнышко светит, темно, листочки синие под ногами шуршат. И вдруг из-за угла как выскочит собака, как зарычит на меня: "Ку-ка-ре-ку!" - и рога уже наставила. Я испугался и убежал. А ты бы испугался?
Иду я вчера по лесу. Кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу - гриб. На веточке растет. Среди листочков зеленых спрятался. Я подпрыгнул и сорвал его.
Пришел я на речку. Смотрю - сидит на берегу рыба, ногу на ногу закинула и сосиску жует. Я подошел, а она прыг в воду - и уплыла.

УГАДАЙ ПРЕДМЕТ

Количество игроков: любое
Дополнительно: картонная коробка, любые предметы
В большую картонную коробку складываются разные предметы: кубики, карандаши, маленькие машинки, мозаика... Сверху коробка закрывается платком.
Ребенок берет наощупь предмет и пытается угадать, что это такое.



ВЫДУМАЙ ИСТОРИЮ

Количество игроков: любое
Дополнительно: книжка с картинками
История, которая рассказывается в книжке с картинками, изменяется: к картинкам сообща придумываются новые события.

Я ЛУНА, А ТЫ ЗВЕЗДА...

Количество игроков: двое или больше шести Дополнительно: нет
Вариант для игры вдвоём: Один говорит, например: "Я - гроза!". Другой должен быстро ответить что-либо подходящее, к примеру: "А я - дождь".

Первый продолжает тему: "Я - большая туча!". Ему можно быстро ответить: "Я - осень". И так далее...

Вариант для игры группой: В игре должно быть не меньше шести человек. Все, кроме одного садятся на стулья в кружок. В середине стоят три стула, на одном из них сидит кто-то из детей. Он говорит, например: "Я - пожарная команда!". Кто-нибудь из детей, кому первому придет в голову что-нибудь подходящее, садится рядом на свободный стул и говорит: "Я - шланг". Другой спешит на второй стул и говорит: "А я - пожарник". Ребёнок - пожарная команда должен выбрать одного из двух, например: "Я беру шланг". Он обнимает "шланг" и они садятся на стулья к другим детям. Оставшийся один ребёнок должен придумать что-нибудь новое, например: "Я - швейная машина!" и игра продолжается...



НАЗОВИ БЫСТРО

Количество игроков: любое
Один игрок быстро называет какое-нибудь слово. Другой тут же должен сказать, что ему в связи с этим пришло на ум. Потом меняемся ролями.

ЧЕПУХА

Количество игроков: любое

Ведущий говорит:

Сегодня на завтрак у нас рыбки в шляпках.

Ребенок должен ответить в таком же роде, например:

А на обед у нас будут яйца в сапогах. Ведущий подыгрывает:

А на ужин мы поживимся бутербродами с утюгами.

УГАДАЙ ПО ОПИСАНИЮ

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

СОСТАВЛЕНИЕ ПРЕДЛОЖЕНИЙ

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Берутся наугад три слова, не связанные по смыслу, например, «озеро», «карандаш» и «медведь». Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять их падеж и использовать другие слова).

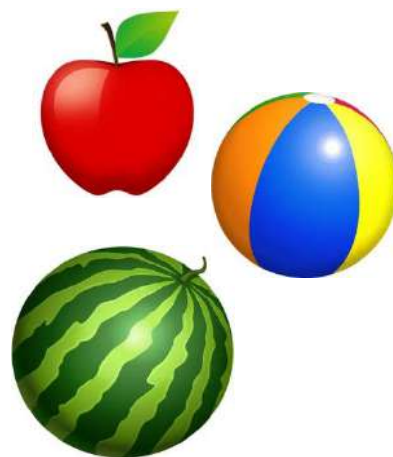
Ответы могут быть банальными («Медведь упустил в озеро карандаш»), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя словами, и введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»), и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).

УГАДАЙ ПО ОПИСАНИЮ

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.



УГАДАЙ – КА

Количество игроков: любое

Дополнительно: предметные картинки

Сначала пусть ведущим будет ребенок, он выбирает какую -нибудь картинку и прячет ее. Взрослый должен узнать, кто нарисован на картинке, задавая вопросы. Ведущий может отвечать на вопросы только словами "да" или "нет".

Например, если спрятана карточка с изображением какой-то птицы: - Это зверь? - Нет. - Птица? - Да. - Большая? - Нет. - Городская? - Да. - Воробей? - Да.

Когда правила игры станут ясны, угадывать и задавать вопросы сможет и ребенок. Для начала картинка выбирается из небольшого количества картинок (например, десяти).

ПРОТИВОПОЛОЖНОСТИ

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ищем слова противоположные по смыслу (и для прилагательных, и для существительных, и для глаголов). Трус- храбрец, шершавый-гладкий, бежать-стоять, мыться-сохнуть, земля- небо, терем-шалаш.

Также можно попробовать найти фразы- противоположности для предложений из известных детских стишков. Например: "В лесу родилась елочка - В поле сломали березку".

"Мишка косолапый по лесу идет - Стройный олень стоит среди степи".



БЫВАЕТ – НЕ БЫВАЕТ

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить.

Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные и т.д.

НУЖНО – НЕ НУЖНО

Количество игроков: любое

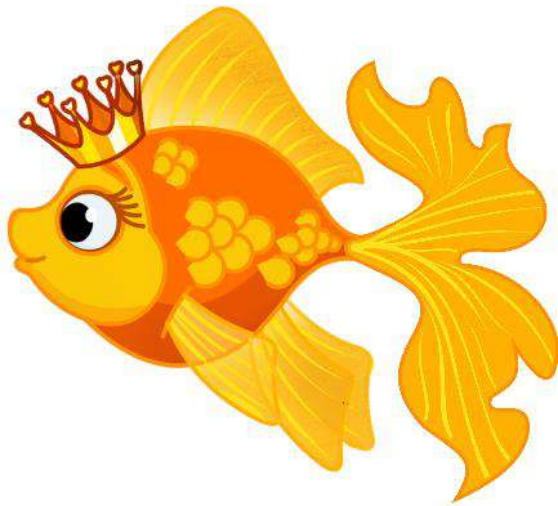
Дополнительно: предметные картинки

Ведущий говорит: "Я хочу посадить огород. Капуста нужна?" Дети отвечают: "Нужна".

Перечисляя овощные растения, ведущий называет фруктовые. Кто из детей ошибся, платит фант.

"Засадив" огород, дети продолжают игру - начинают "засаживать" сад. Ведущий, перечисляя фрукты, употребляет названия овощей. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.





ЗОЛОТАЯ РЫБКА

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ребенок - золотая рыбка, которая предлагает рыбаку исполнить его желание. Вы придумывает что-то сверхъестественное, а он должен найти уважительную причину, по которой не может исполнить ваше желание.

Потом можно поменяться ролями.

БЫВАЕТ ИЛИ НЕТ?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий говорит: "Я расскажу вам о том, какой бывает погода в то или иное время года, чем занимаются дети и взрослые, а вы должны сказать, бывает ли так в это время года".

Ведущий: Выпал снег, и зацвели подснежники. Дети: так не бывает.

Ведущий: А почему? Когда идет снег? А когда цветут подснежники?

В дальнейшем можно использовать такие "путаницы": Мальчик поехал на лыжах собирать землянику.

В саду цветут розы, а дворник заметает на дорожках снег. Падают желтые листья, дети впервые пошли в школу.

Зацвели цветы, птицы улетели, на деревьях распускаются почки. Мальчик был в лесу и видел в норе петуха.

ЦВЕТА

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий предлагает всем играющим по очереди назвать пять предметов одного цвета (синего, желтого, красного и т. д.)- Так он переберет разные цвета.

Тот, кто не сможет за одну минуту припомнить пять предметов названного цвета, выходит из игры. Повторять уже названные предметы не разрешается.



КТО БОЛЬШЕ НАЗОВЕТ ПРЕДМЕТОВ

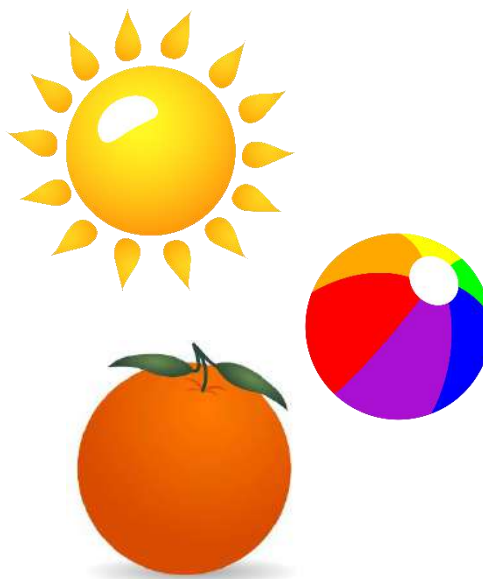
Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Все игроки делятся на две команды.
Ведущий ставит перед детьми задание
назвать предметы:

- а) Определенной величины (высокие, низкие, широкие, узкие);
- б) Определенной формы (треугольные, круглые, прямоугольные);
- в) Изготовленные из определенного материала (стекла, дерева, металла).

За правильные ответы команды получают фишки.



ЧЕМ МЫ ЭТО ДЕЛАЕМ?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Выберите какой-нибудь глагол (рисовать, кушать, играть и т.п.) и спросите ребенка: "Чем можно рисовать?" Попробуйте привести некоторые примеры: карандашами, красками и кистями, мелом... Пусть малыш пофантазирует и предложит свои варианты.

Чем можно кушать? (ложкой, вилкой, палочками, руками...) С чем можно играть? На чем можно ездить, летать?

Постарайтесь найти как можно больше самых разных ответов на эти простые вопросы.



ХОРОШО – ПЛОХО

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Дети сидят в кругу. Ведущий задает тему обсуждения. Дети, передавая мяч по кругу, рассказывают, что, на их взгляд, хорошо или плохо в природных явлениях.

Ведущий: Дождь.

Дети: Дождь — это хорошо: смывает пыль с домов и деревьев, полезен для земли и будущего урожая, но плохо — намочит нас, бывает холодным.

Ведущий: Молния.

Дети:.....

КАК МОЖНО УЗНАТЬ...

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Задавайте детям вопросы типа:

Как можно узнать, холодно ли на улице или нет? (посмотреть на градусник за окном)

- ... сварилась картошка или нет? (потыкать вилкой или попробовать)
- ... высохла ли рубашка? (потрогать)
- ... сладкий ли чай? (попробовать)
- ... пишет фломастер или нет? (попробовать писать)
- ... крепко ли завязана веревка? (потянуть)
- ... есть ли вода в стакане? (посмотреть)
- ... есть ли мячик в закрытой коробке? (потрясти)
- ... есть ли кто дома? (позвонить в дверь или по телефону)
- ... работает ли пылесос? (включить)
- ... одинаковой длины полосочки нарисованы? (измерить линейкой)
- ... интересная ли книжка? (прочитать)
- ... мягкий ли хлеб? (пощупать)
- ... любит ли собачка кашу? (дать попробовать съесть) Победит тот, кто даст больше правильных ответов.

ДЕРЕВО – ЭТО...

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

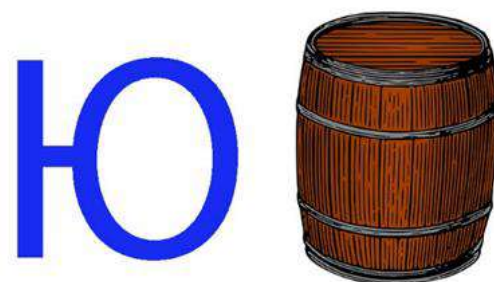
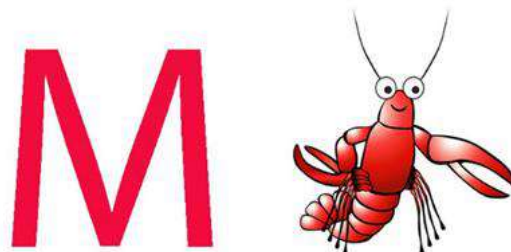
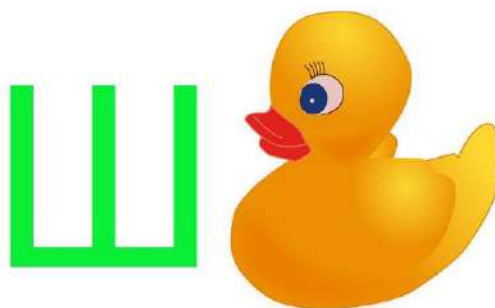
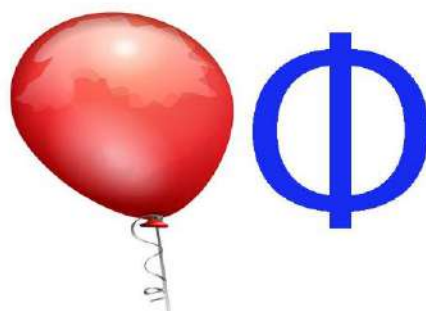
Эта игра развивает мышление, актуализирует опыт ребят, их знания, позволяет взглянуть на один и тот же объект с разных точек зрения.

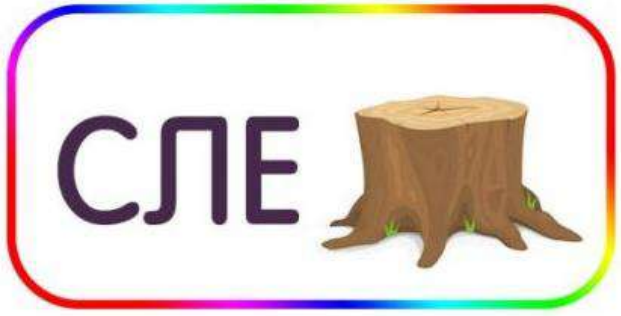
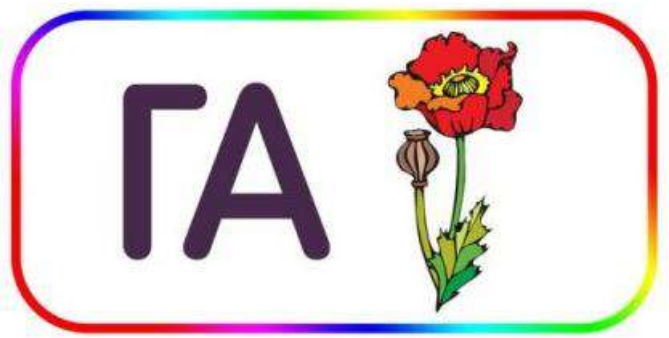
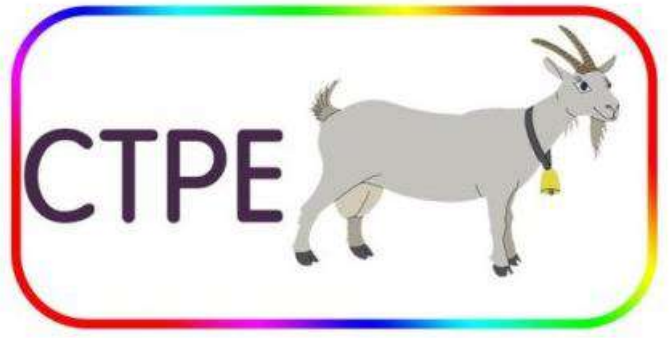
Ведущий предлагает детям определить, какое значение имеет то или иное дерево для жизни разных животных, людей и т.п. Например : «Для птицы дерево — это...» (варианты ответов ребят: столовая; место для постройки гнезда; место, где она может спрятаться, и т.п.). «Для жука наш дуб — это...» (его жилище; место, где он откладывает личинки, где может найти добычу). «Для художника дерево — это...» (объект для картины, источник вдохновения). «Для усталого путника раскидистое дерево — это...» (место, где в жаркий день можно укрыться от знойного солнца, отдохнуть...). «Дерево для мебельщика — это...» (древесина, из которой можно сделать много разных предметов). «Дерево для зайца это...» (пища — кора зимой, укрытие). «Дерево для горожанина это...» чистый воздух; прохлада в зной; «зонтик» от дождя; место для отдыха и т.п.).

Слово «дерево» можно заменять, другими словами.

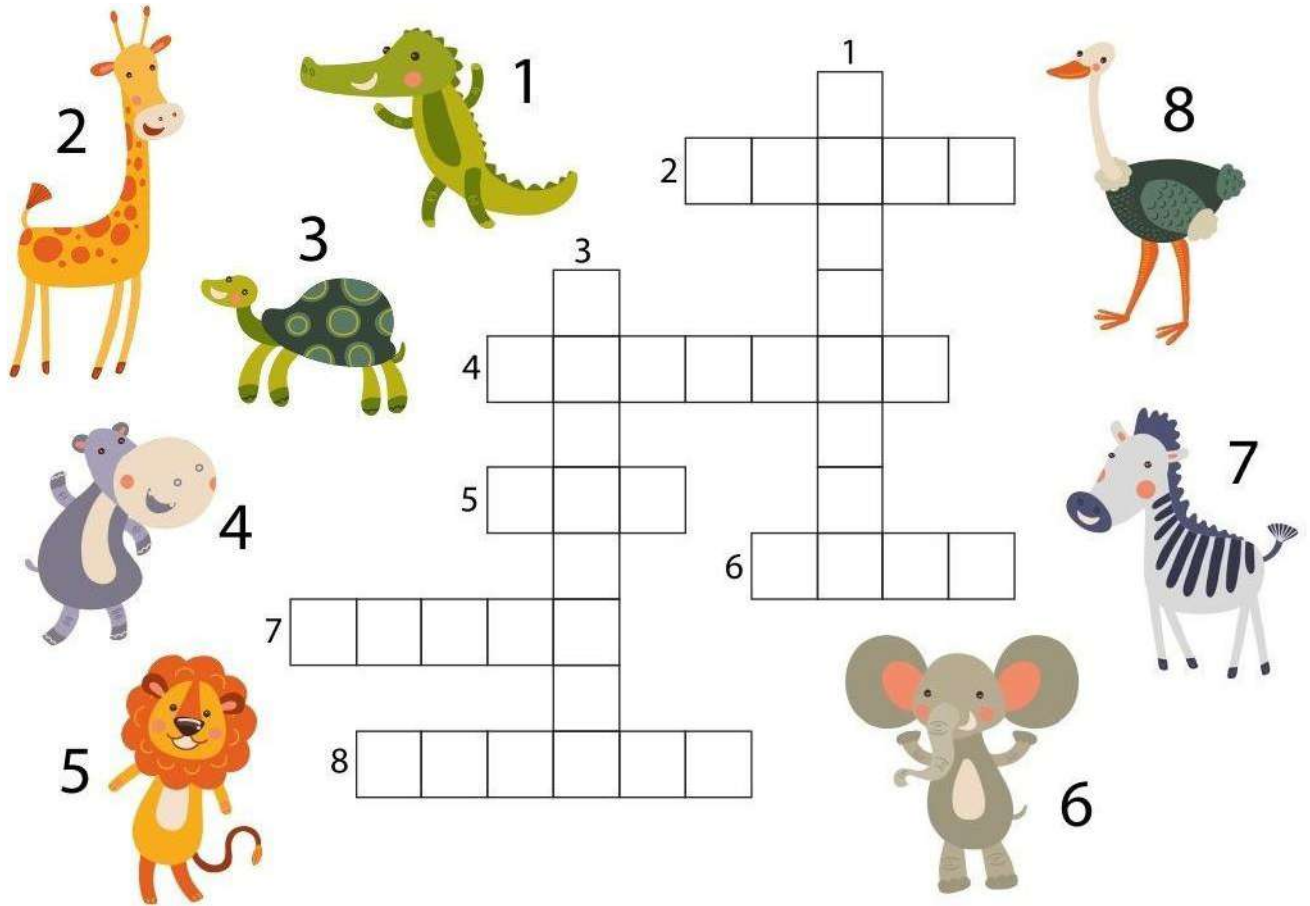
Печатные головоломки

РЕБУСЫ





КРОССВОРДЫ



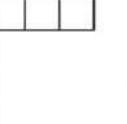
По вертикали:

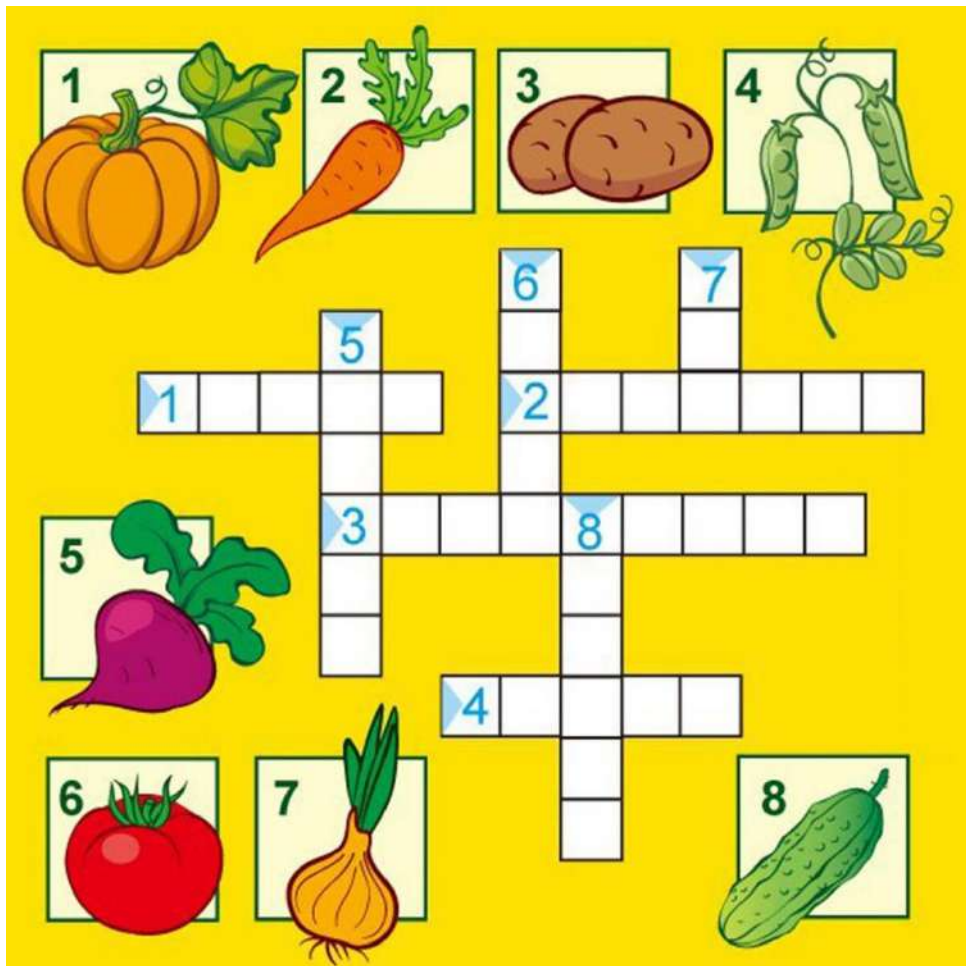
1. Зверёк, в хрустальном доме
2. Круглый, сделанный из теста, непослушный пирожок
4. Героиня, которая жила у 7 гномов
6. Как звали самого длинноносого мальчика
8. Героиня, которая убегая с бала, потеряла туфельку
10. Золотоволосая королева
12. Мальчик-луковица



По горизонтали:

2. Друг Бабы Яги
3. Джин, который дружит с пионером
5. Сказочная героиня, которая полюбилась Морозу Ивановичу
7. Птица-разбойник
9. Мальчик в синей шляпе, который живёт в солнечном городе
11. Тот, кто выпил воды из козьего копытца.
13. Кем был дядя Степа?
14. Друг Чебурашки
15. И осталась она у разбитого корыта...

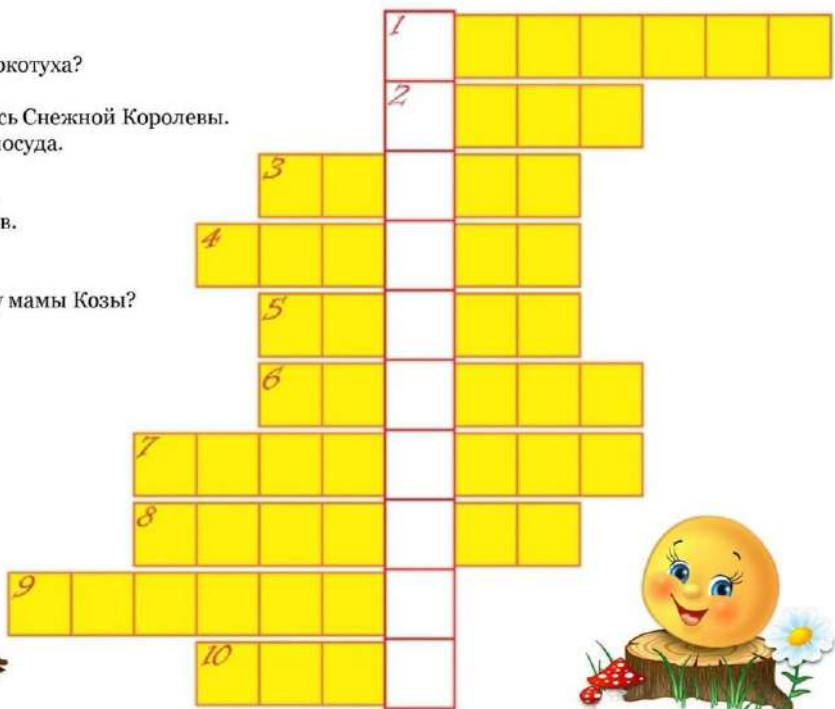


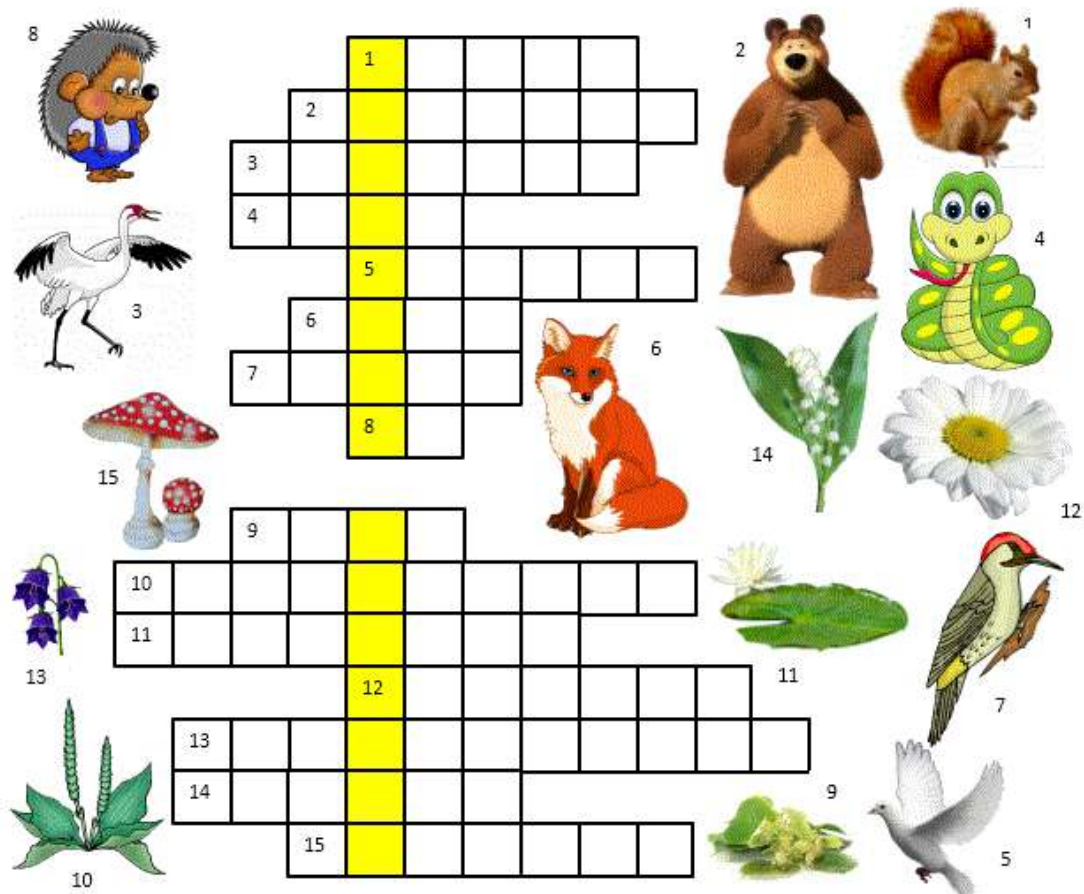


Кроссворд "Сказочный"

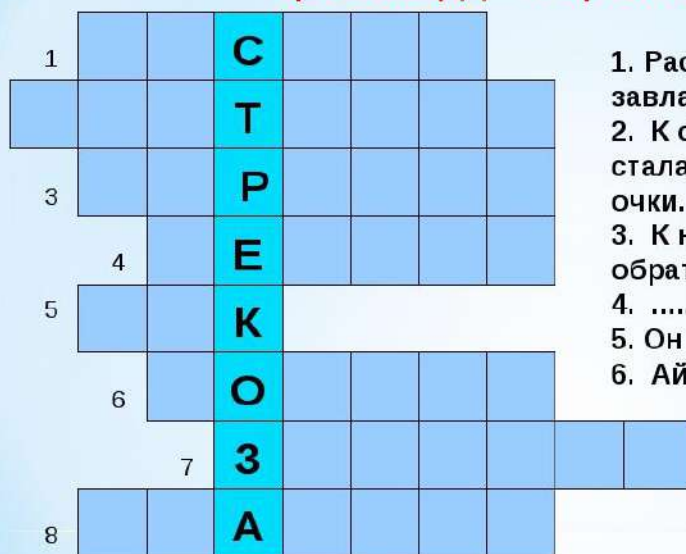
Если ты разгадаешь кроссворд, то узнаешь, какое качество в человеке самое важное.

1. Что купила на базаре Муха-Цокотуха?
2. Жених Дюймовочки.
3. Девочка, которая не испугалась Снежной Королевы.
4. Бабушка, у которой сбежала посуда.
5. Он победил злодея-паука.
6. Весёлый поросёнок из цирка.
7. Начальник всех умывальников.
8. Он живёт на крыше.
9. Добрый доктор.
10. Сколько деток-козлят было у мамы Козы?





Кроссворд « Герои Крылова»



1. Расхваливая ворону, завладела сыром.
2. К старости слаба глазами стала, поэтому решила завести очки.
3. К нему за помощью обратилась Стрекоза.
4., Щука и Рак.
5. Он пятился назад.
6. Ай,! зная, она сильна, Что лает на Слона!
7. Обезьяна смотрелась в него не понимая, что видит в нем свое отражение.

8. Четверка музыкантов.
9. Она пропела все лето.

ШАРАДЫ

С буквой М — сладкая,
А с буквой К — горькая.

Ответ

(малина — калина)



С буквой «У» — на мне
сидят,
С буквой «О» — за мной
едят.

Ответ

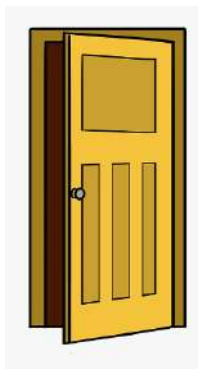
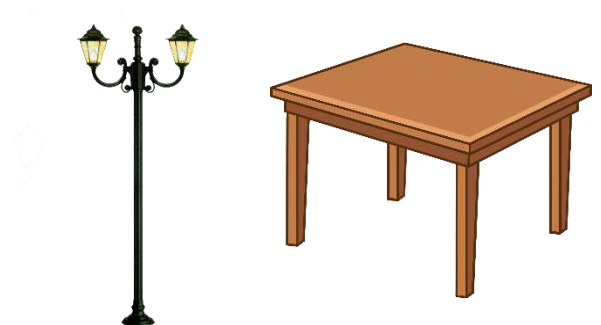
(стул — стол)

С буквой «Б» — я одноногий, и
стою я у дороги.

А без «Б» — ног аж четыре, и
стою в твоей квартире.

Ответ

(столб — стол)



С буквой «Д» — вас в дом
пускает,
С буквой «З» — рычит,
кусает.

Ответ

(дверь — зверь)

С буквой «Т» — это символ
защиты,
А без «Т» — вам в тарелку
налиты.

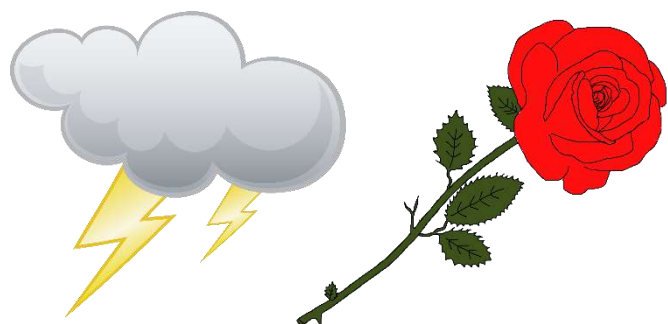
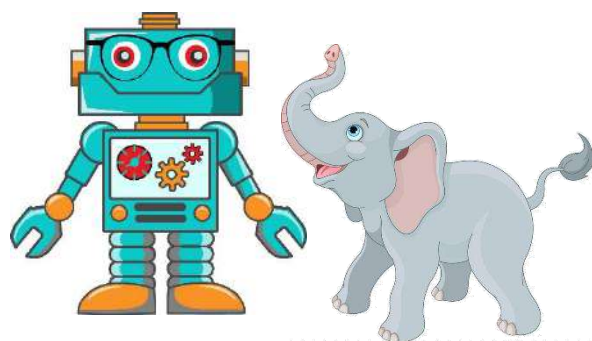
Ответ
(щит — щи)



С буквой «Р» — помощник-
автомат, труд любой он
облегчить вам рад.

С буквой «Х» — его имеет слон,
знаменит длиной своею он.

Ответ
(робот — хобот)



С буквой «Г» — вас громом
напугает,
А без «Г» — на клумбе
расцветает.

Ответ
(гроза — роза)

С буквой «Г» — я по небу лечу,
С буквой «В» — детишек я лечу.

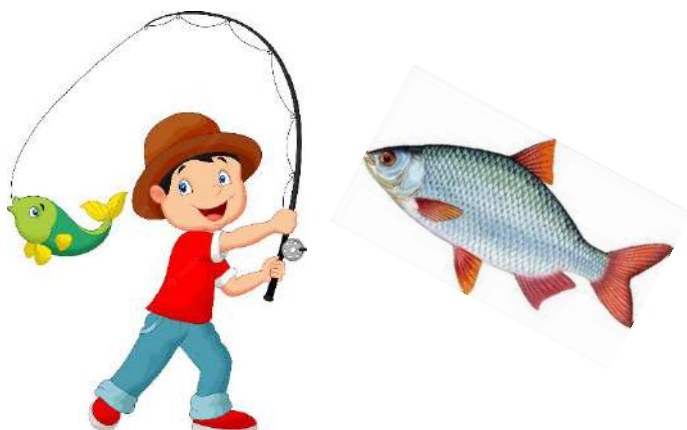
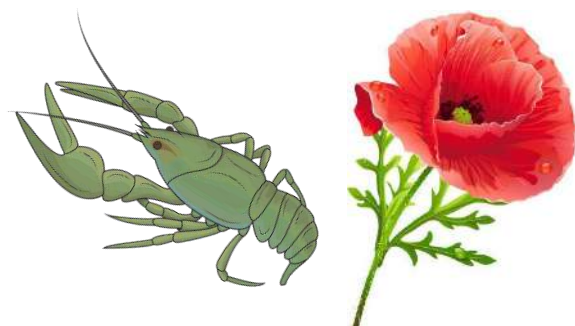
Ответ
(грач — врач)



С буквой «Р» — я задом пачусь,
С буквой «М» — я в булке
прячусь.

Ответ

(рак — мак)



С буквой «К» — плюёт на
червячка,
А без «К» — на кончике крючка.

Ответ

(рыбак — рыба)

С буквой «Б» — я ёмкость для
солений,

С буквой «Т» — в конце я
предложений.

Ответ

(бочка — точка)



С буквой «М» — пчела несет
домой,

С буквой «Л» — на речке он
зимой.

Ответ

(мёд — лёд)

С буквой «Н» — он детям ночью
снится,

С буквой «К» — в жару даёт
напиться.

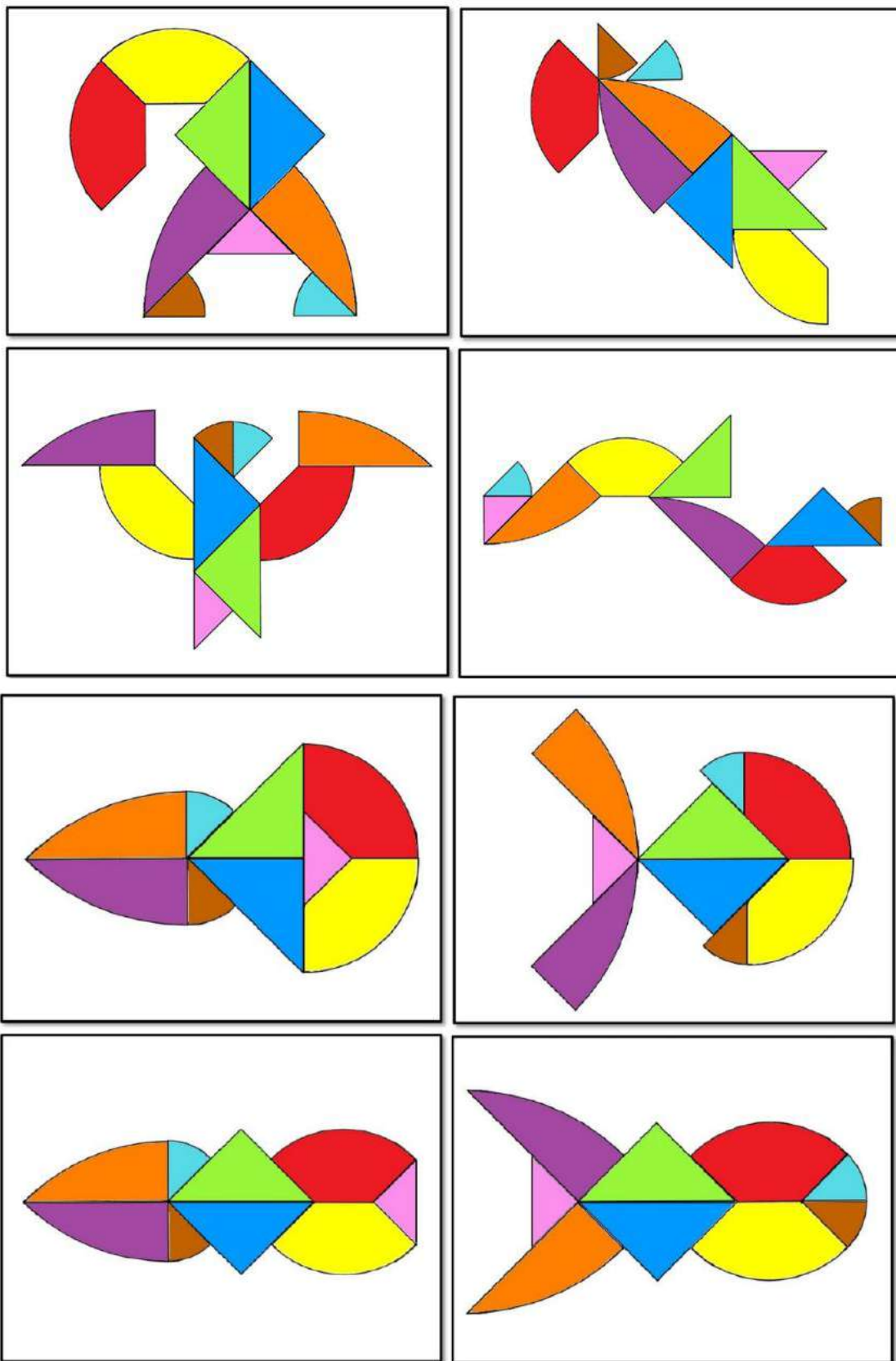
Ответ

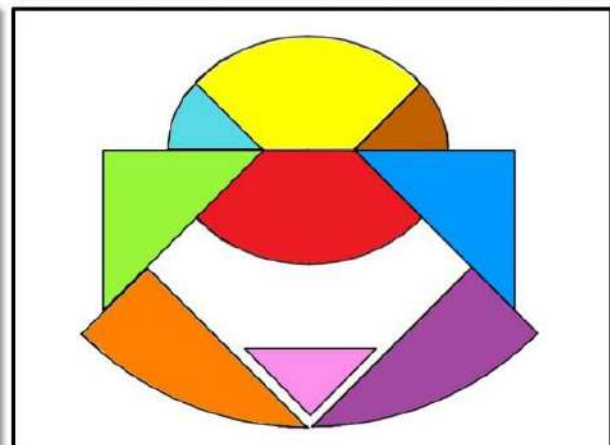
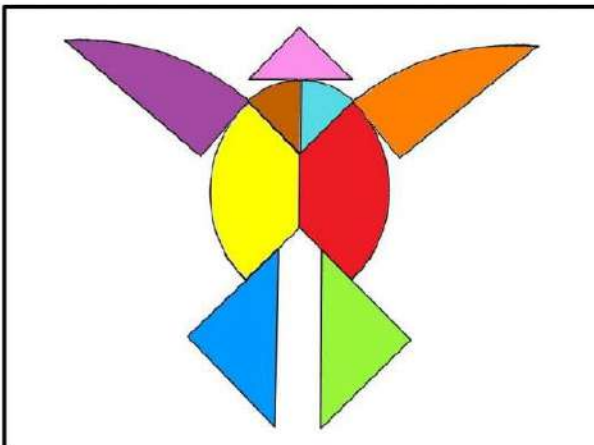
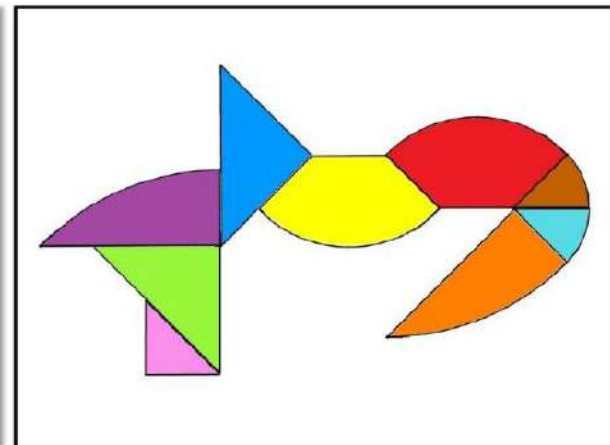
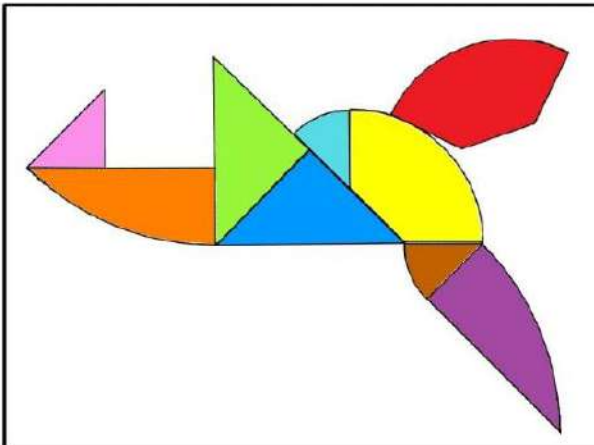
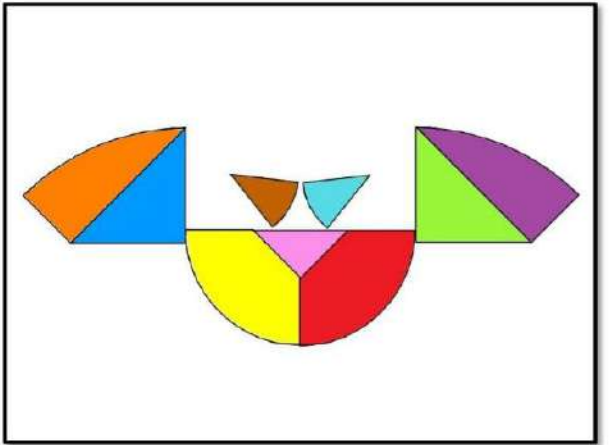
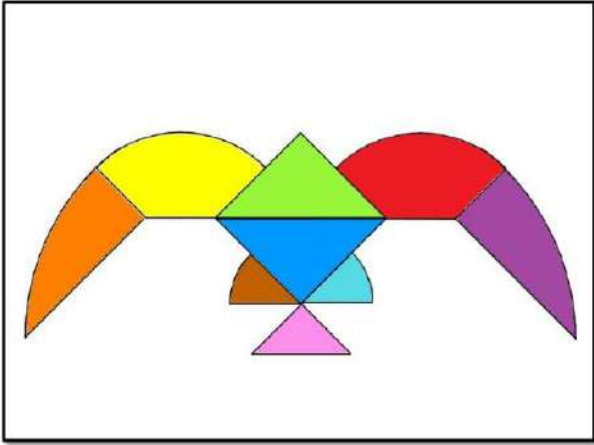
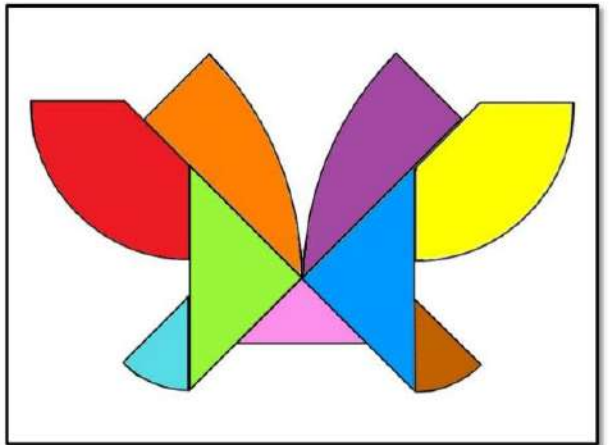
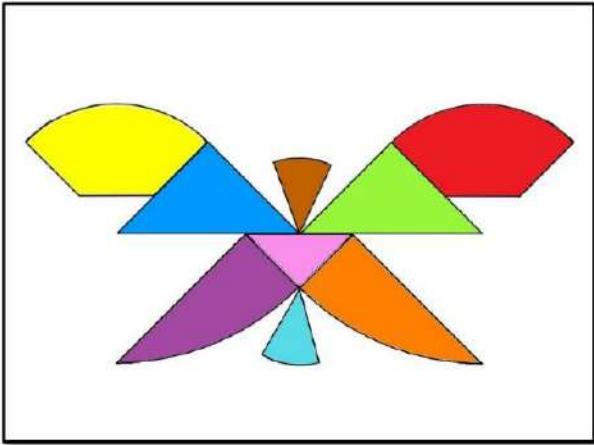
(сон — сок)



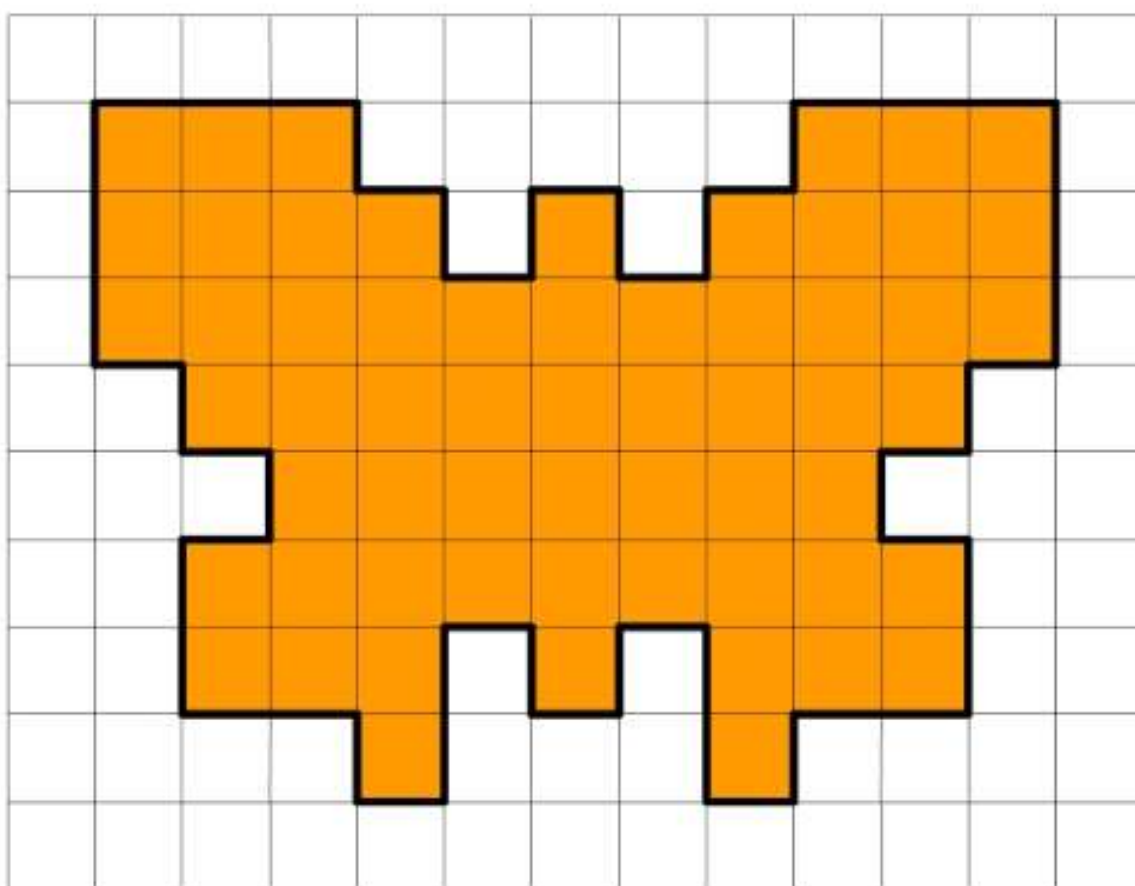
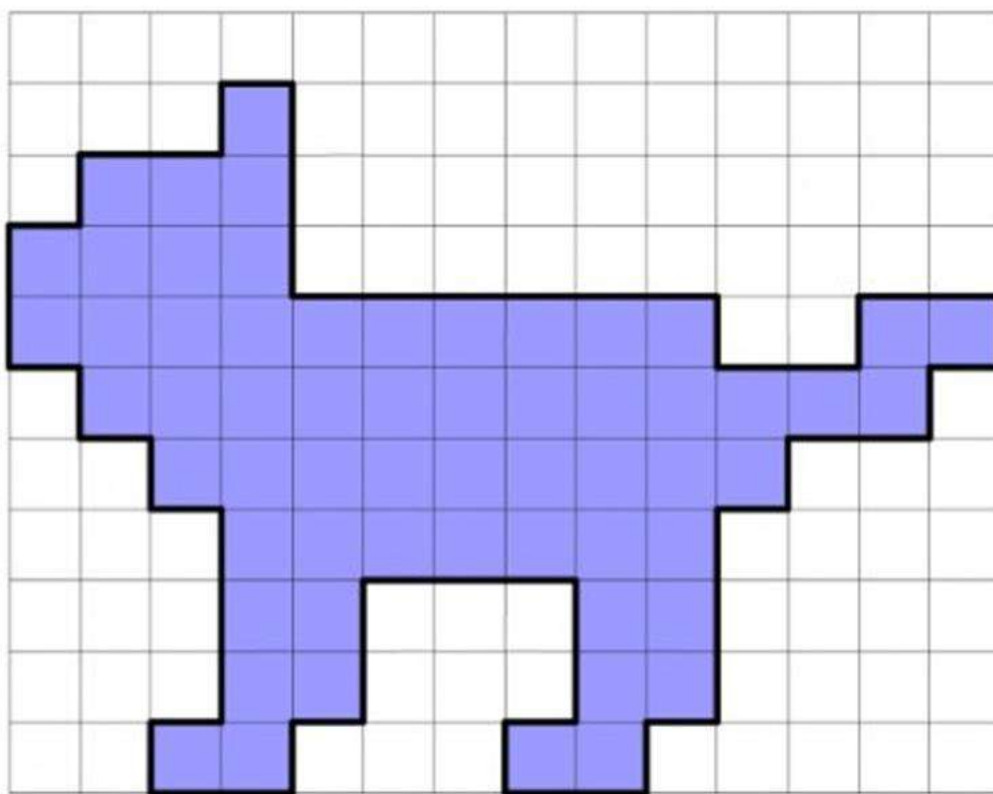
Головоломки направленные на решение геометрических задач

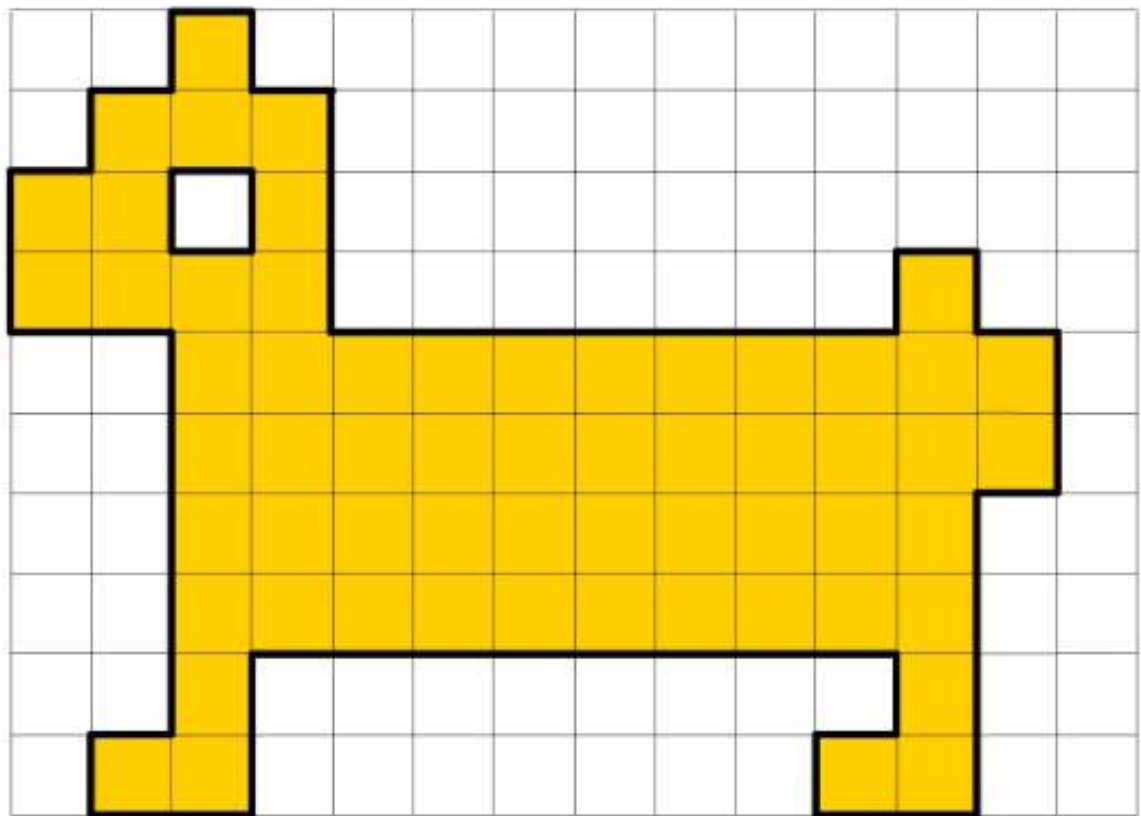
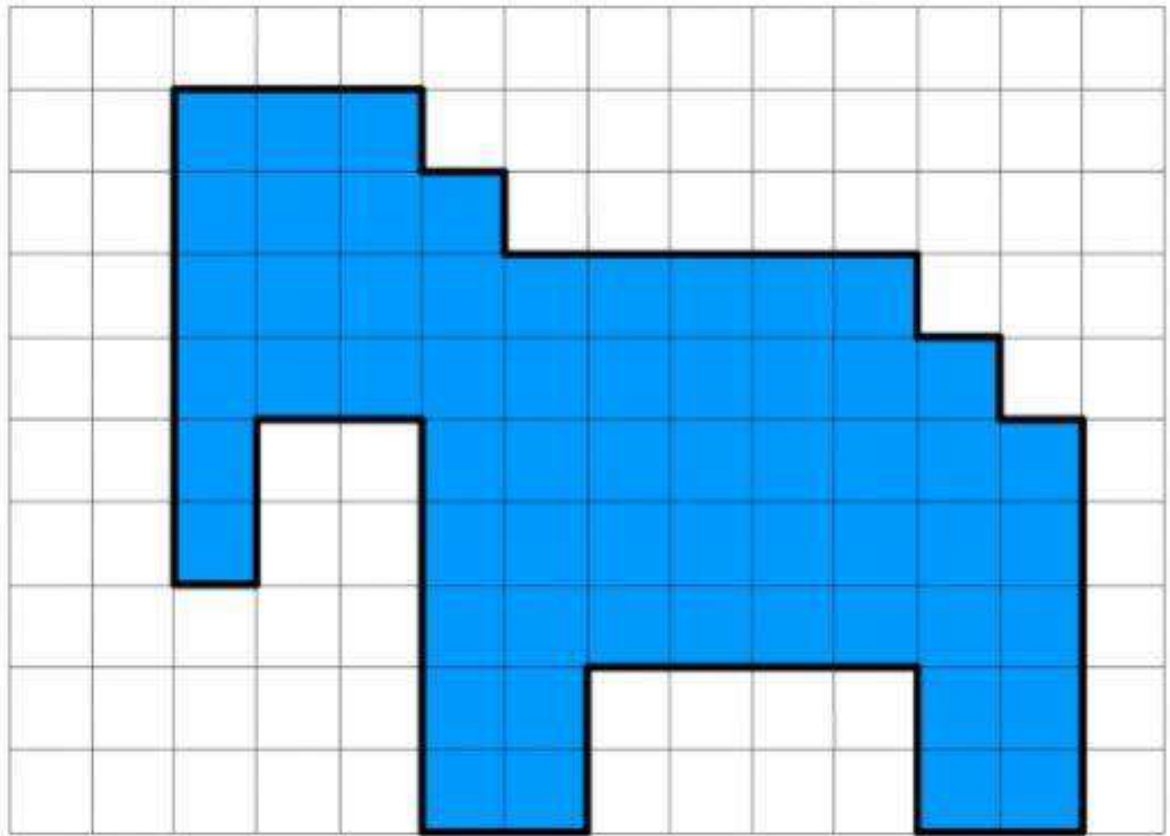
Схемы для игры – головоломки «Вьетнамская игра»

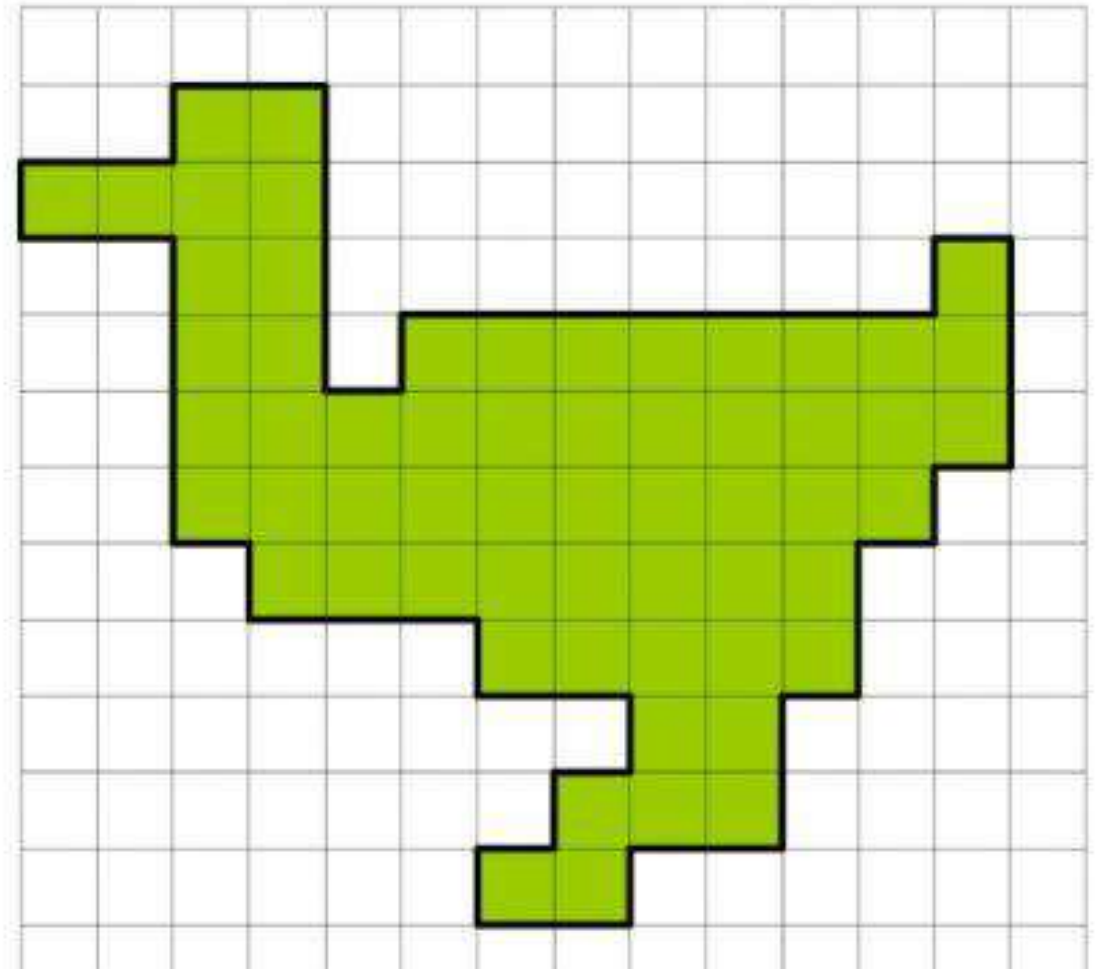
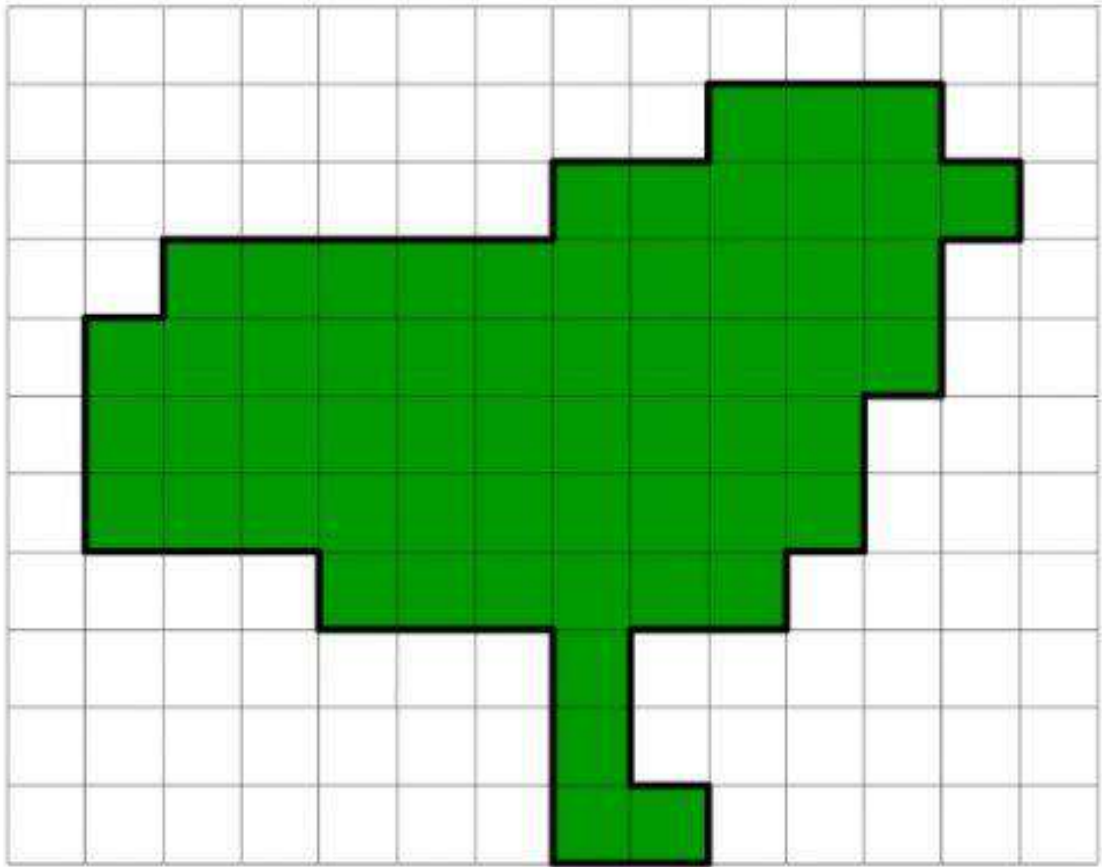




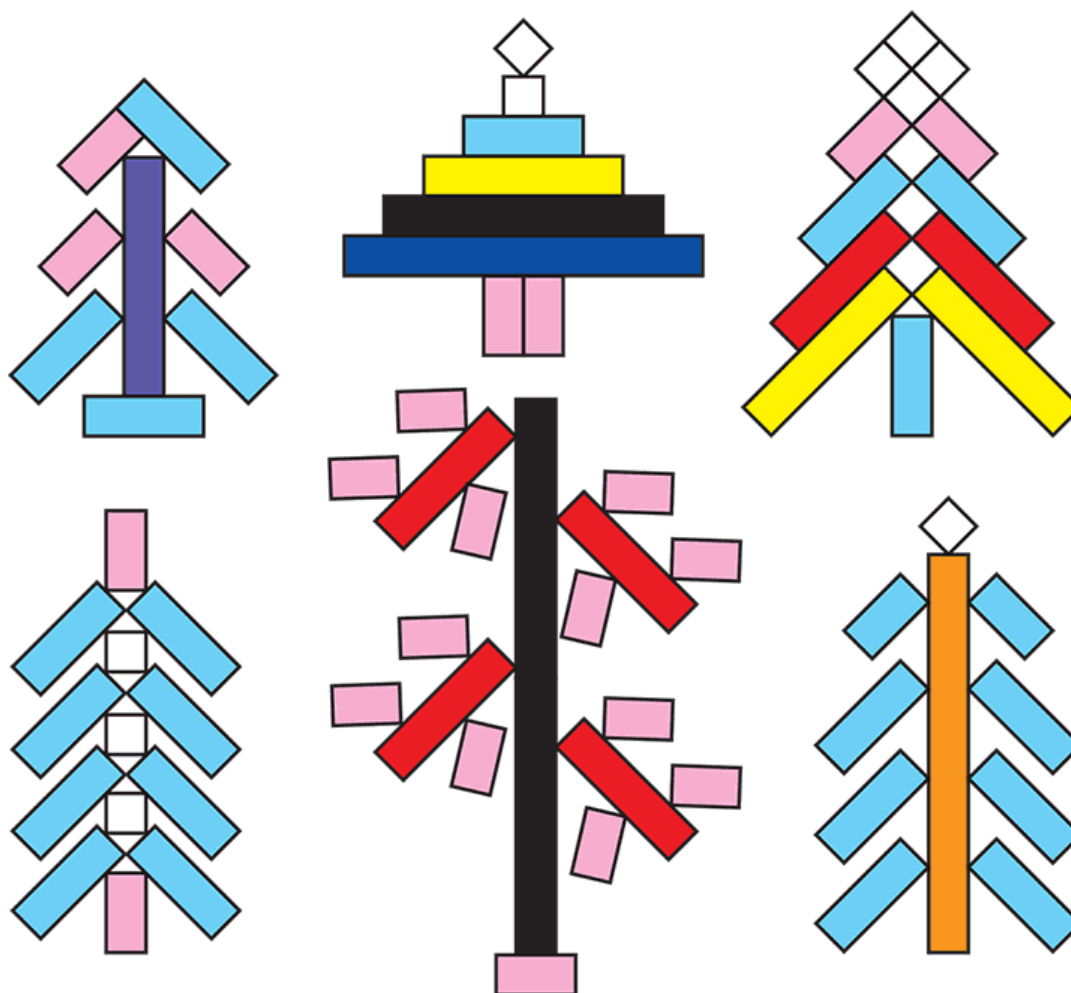
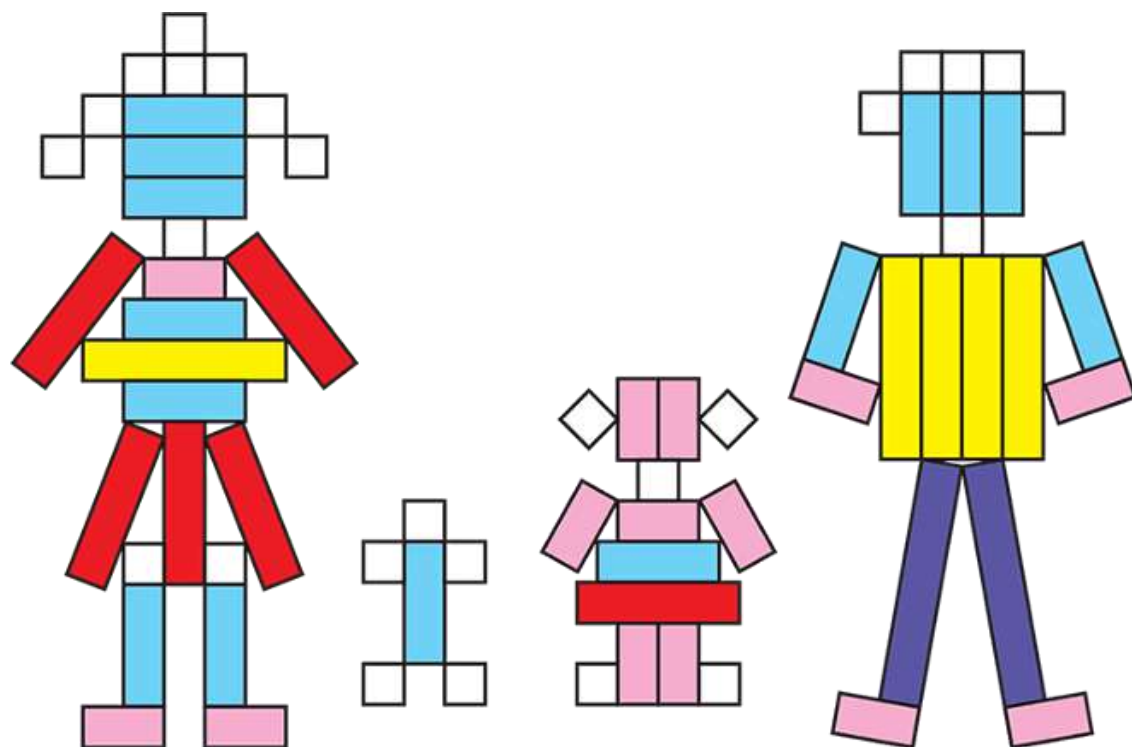
Схемы для игры – головоломки «Пентамино»

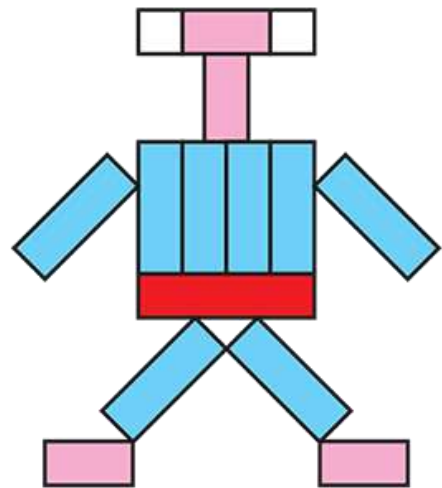
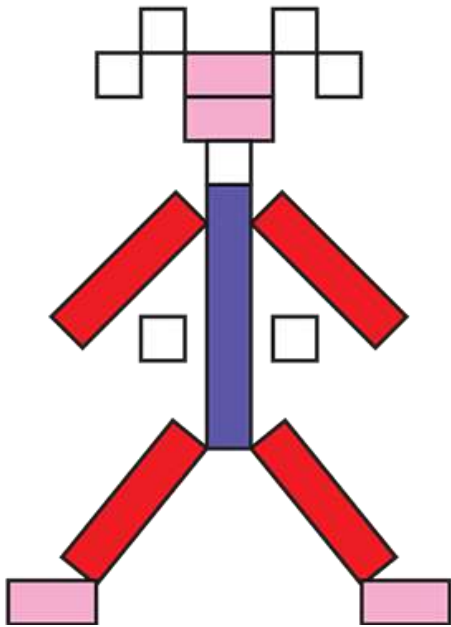
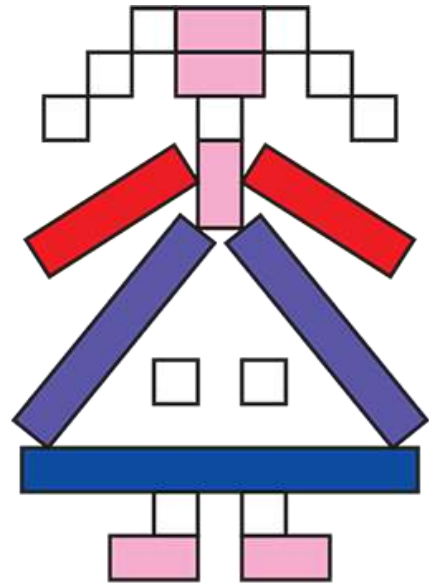
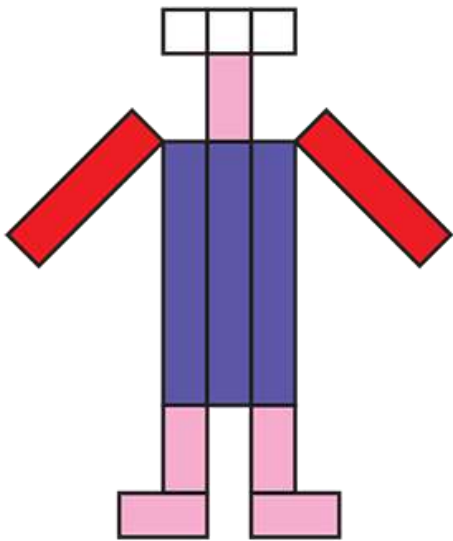
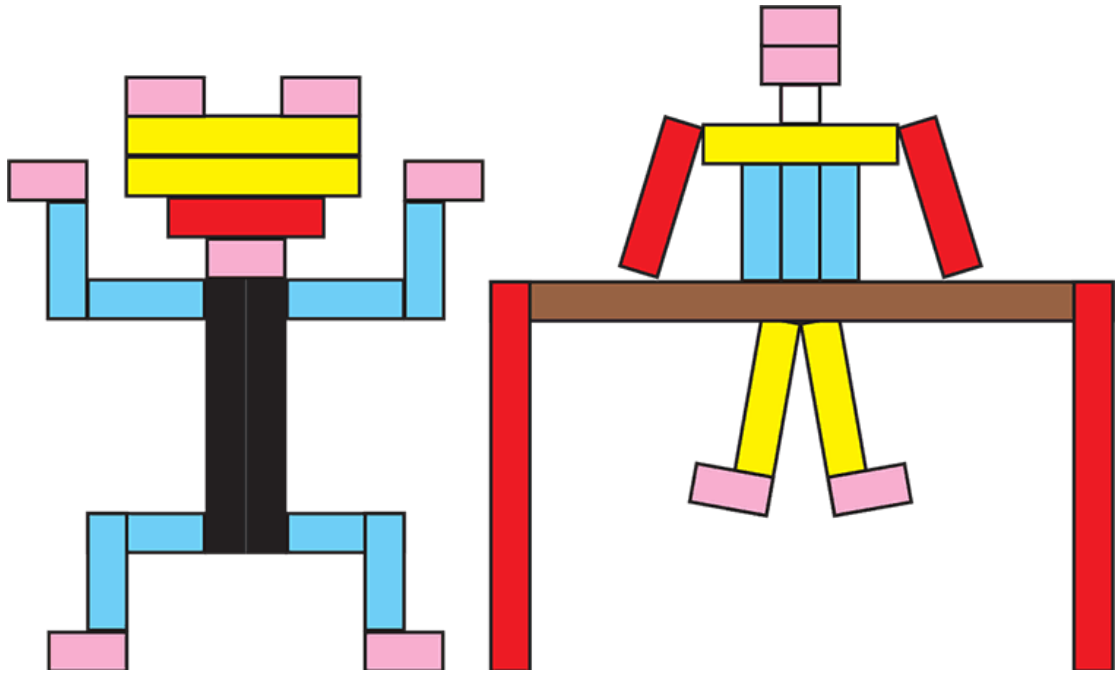




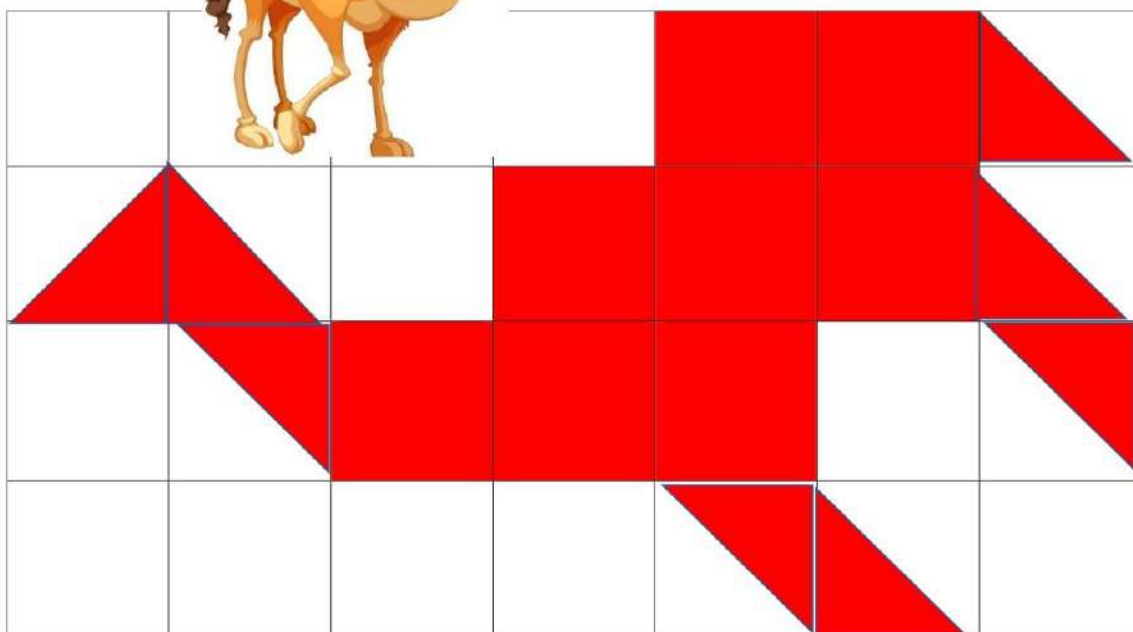
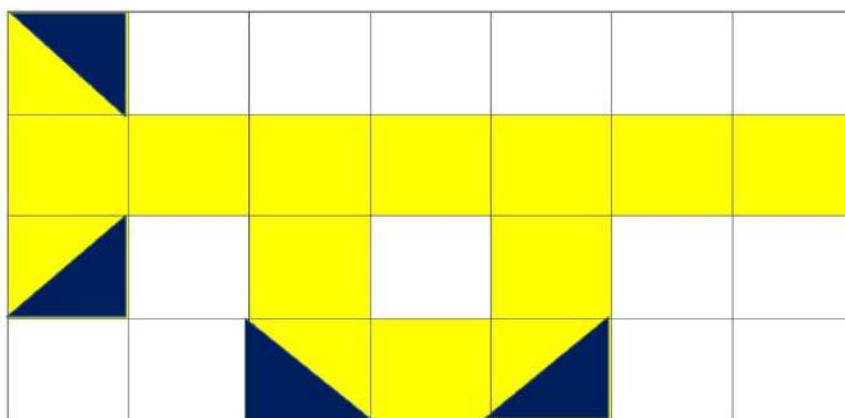
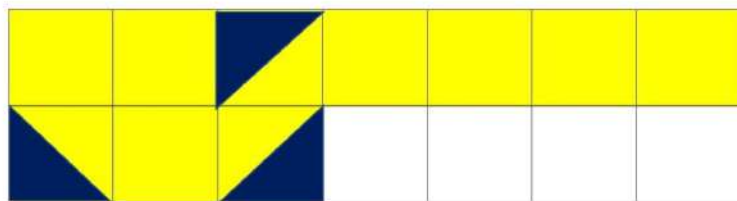


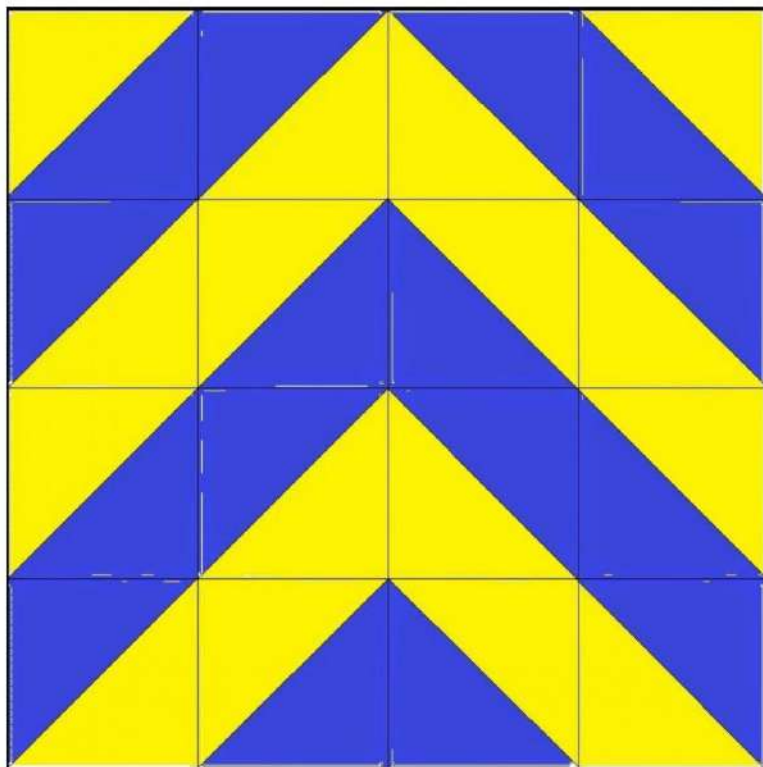
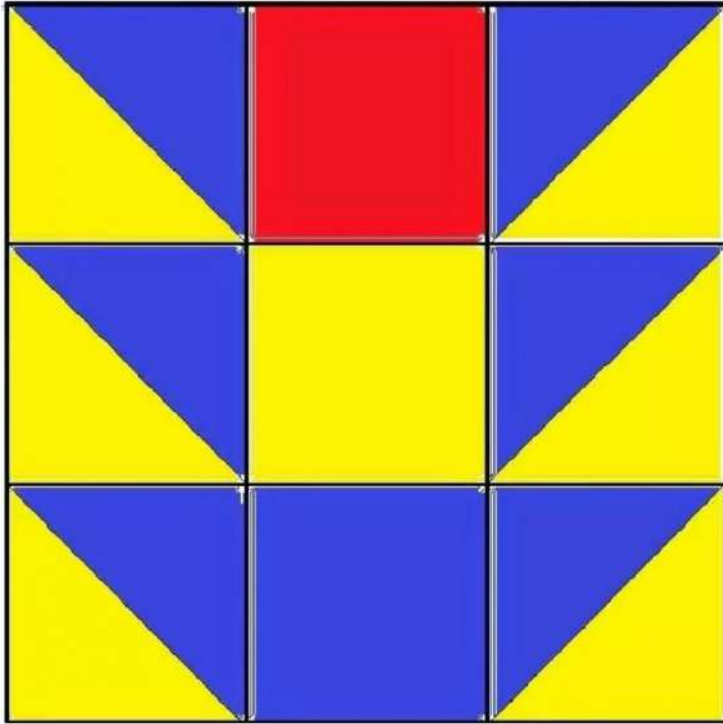
Схемы игры с палочками Кюизенера

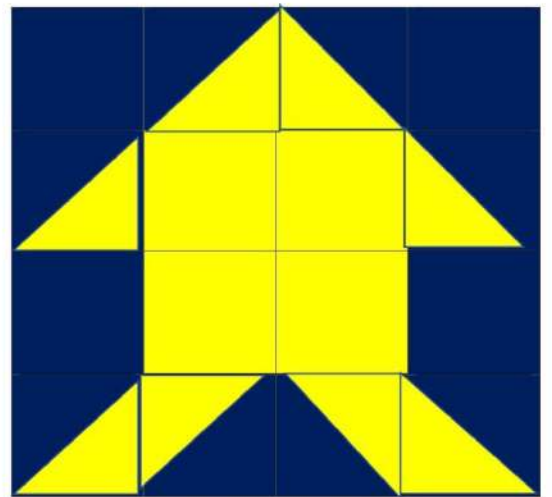
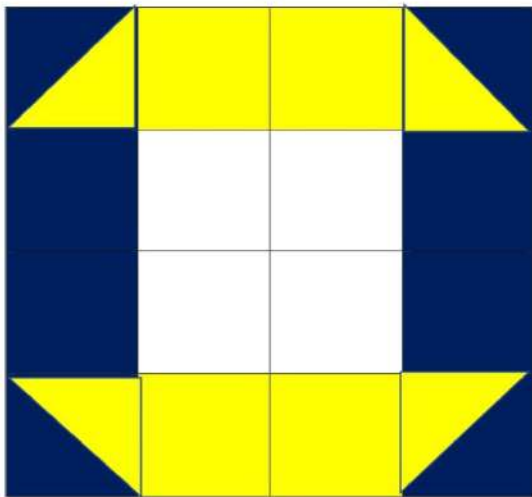
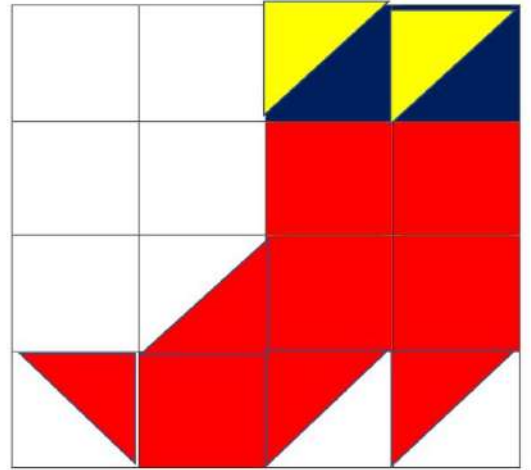
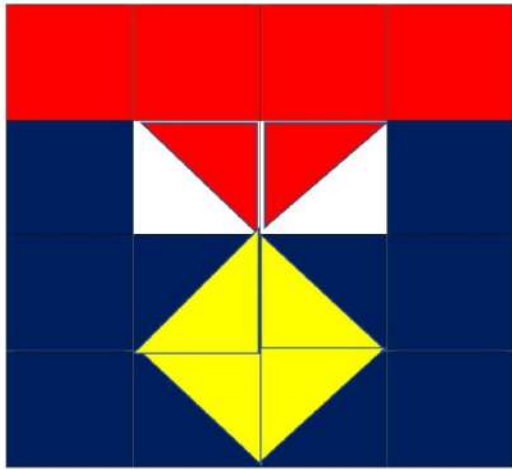


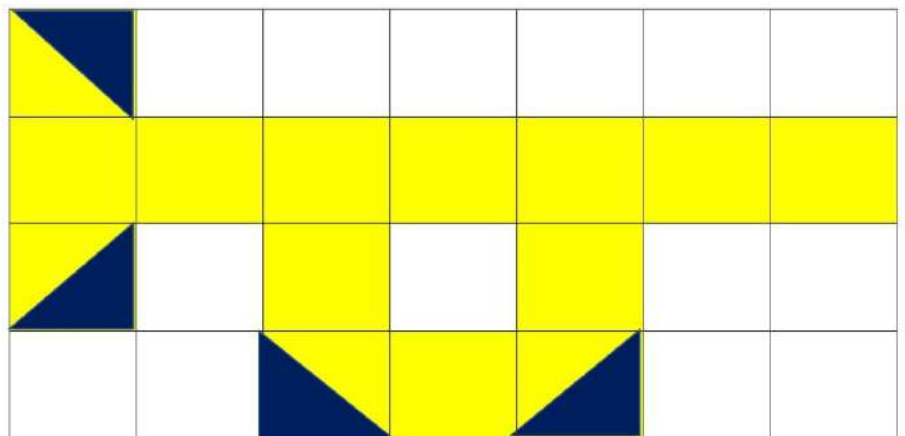
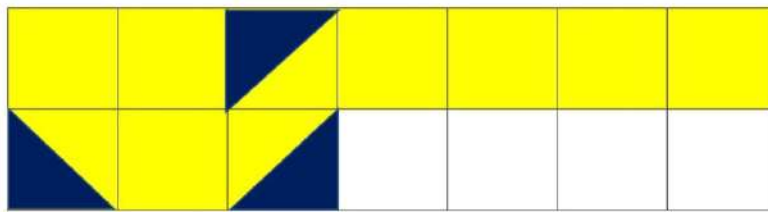
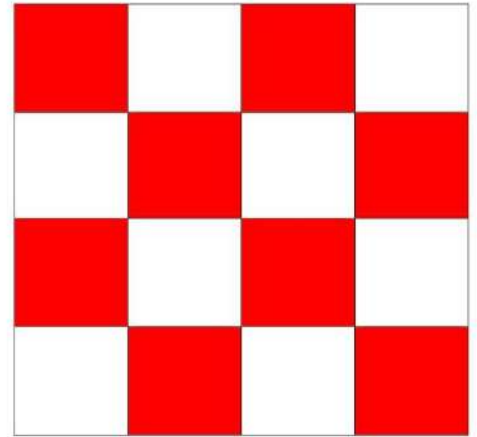
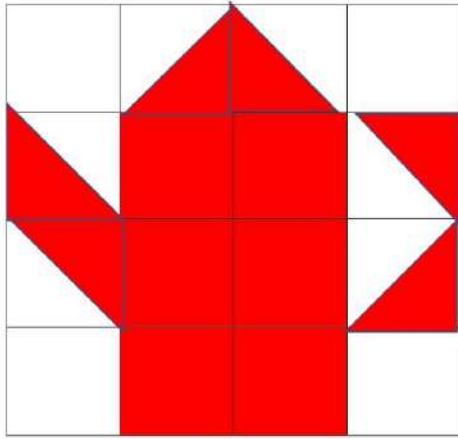


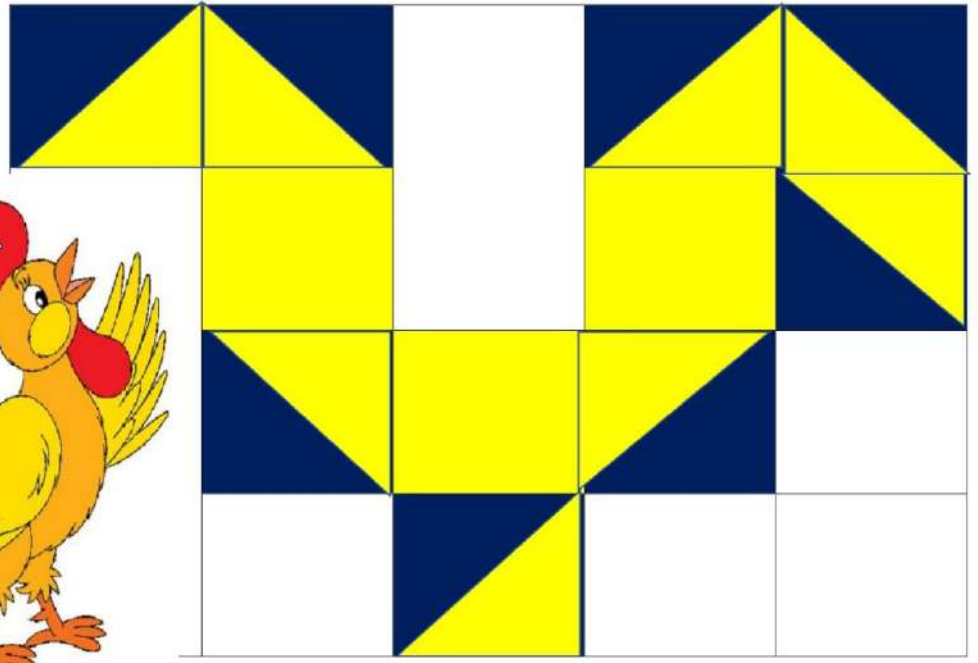
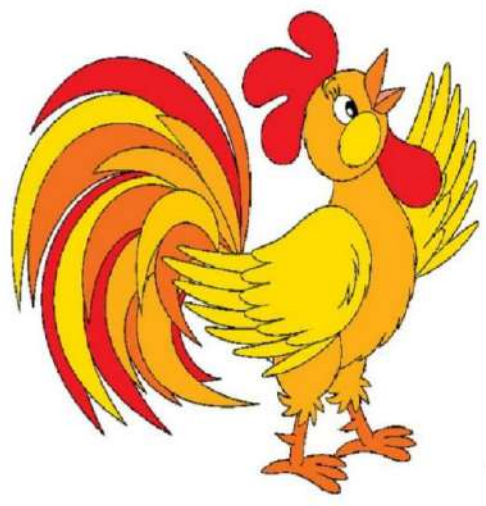
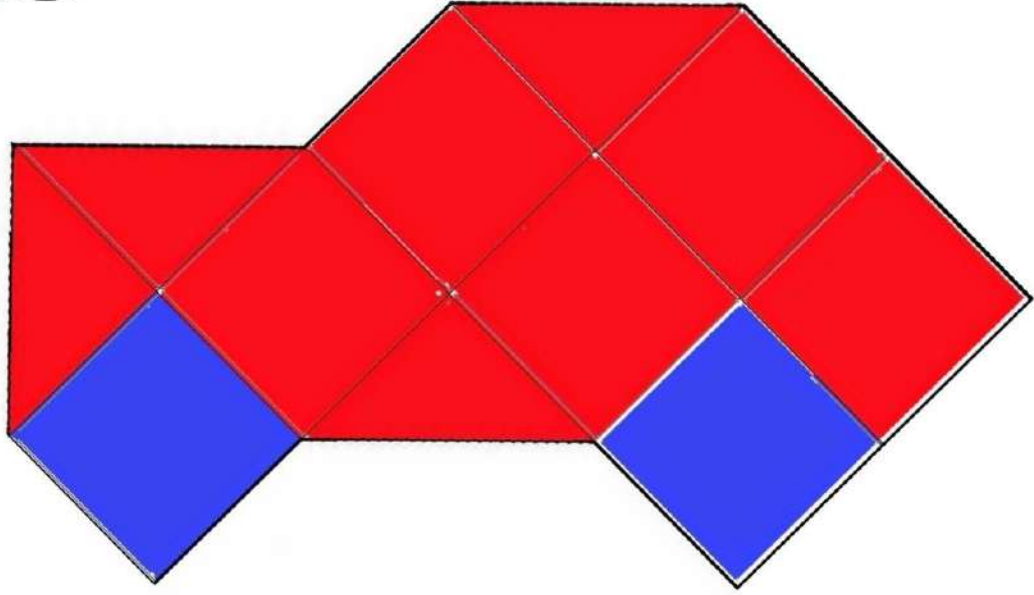
Схемы- картинки кубики Никитиных



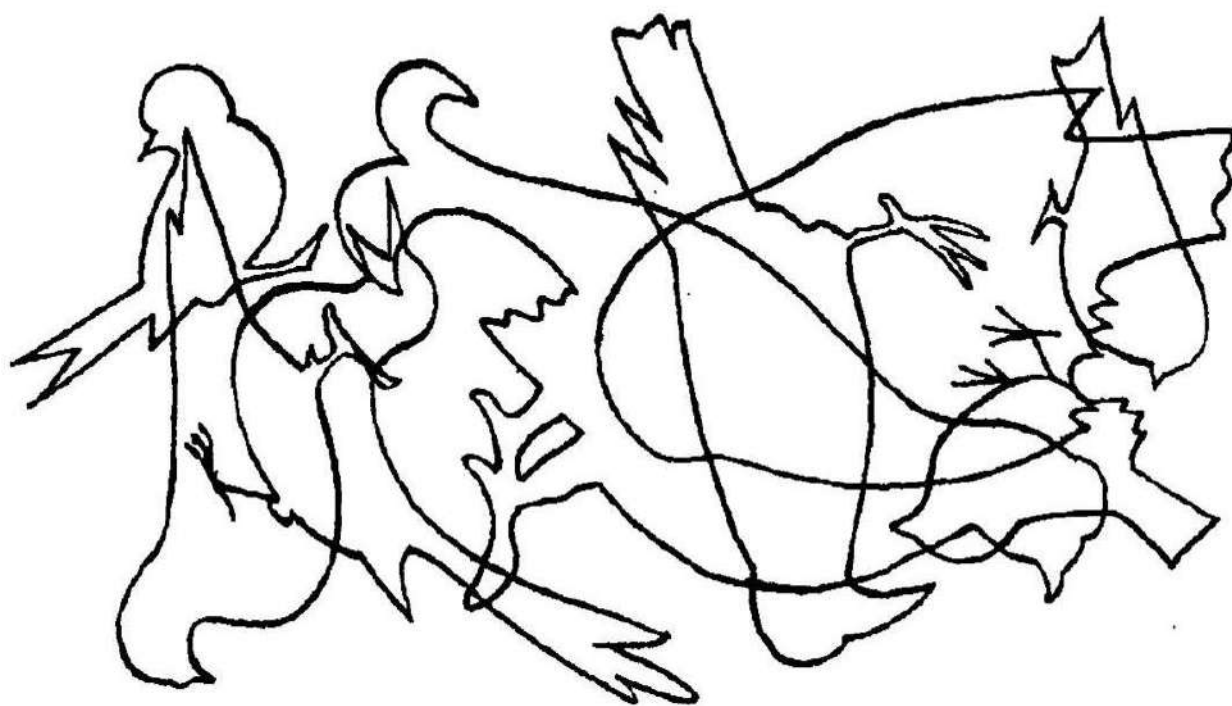
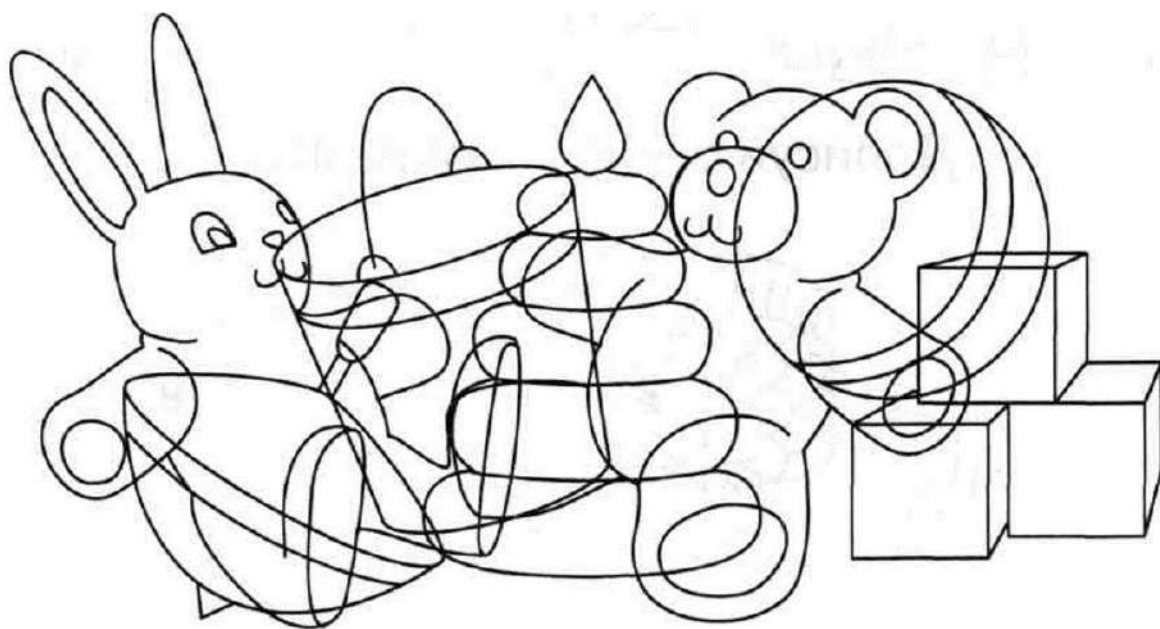


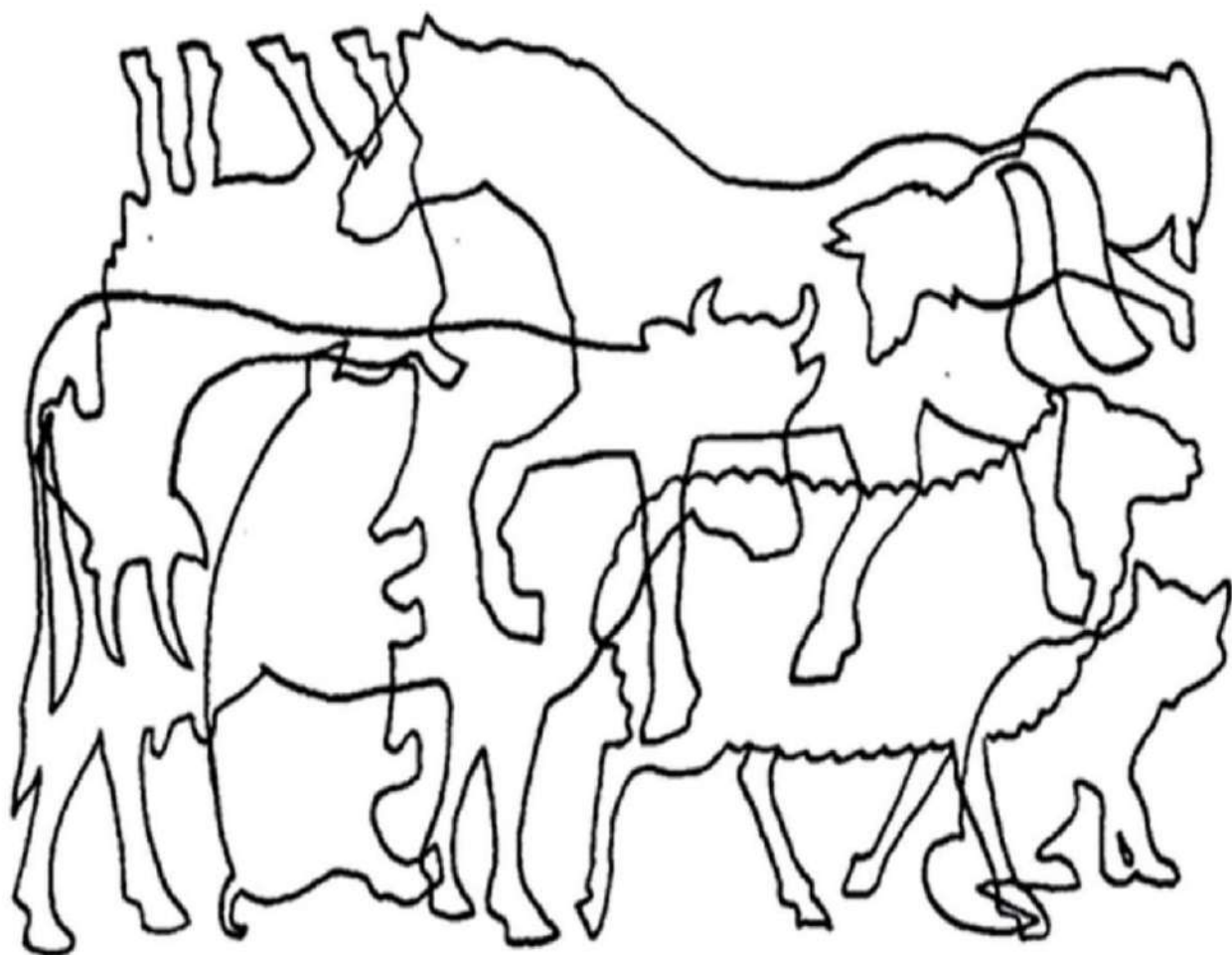
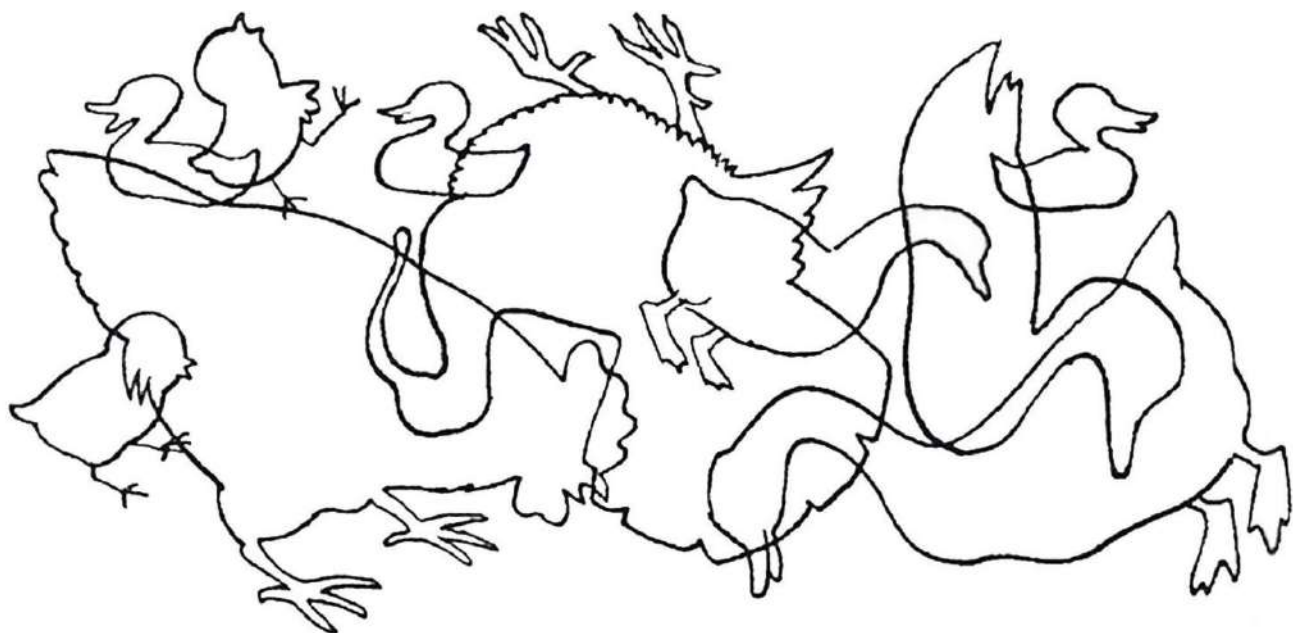






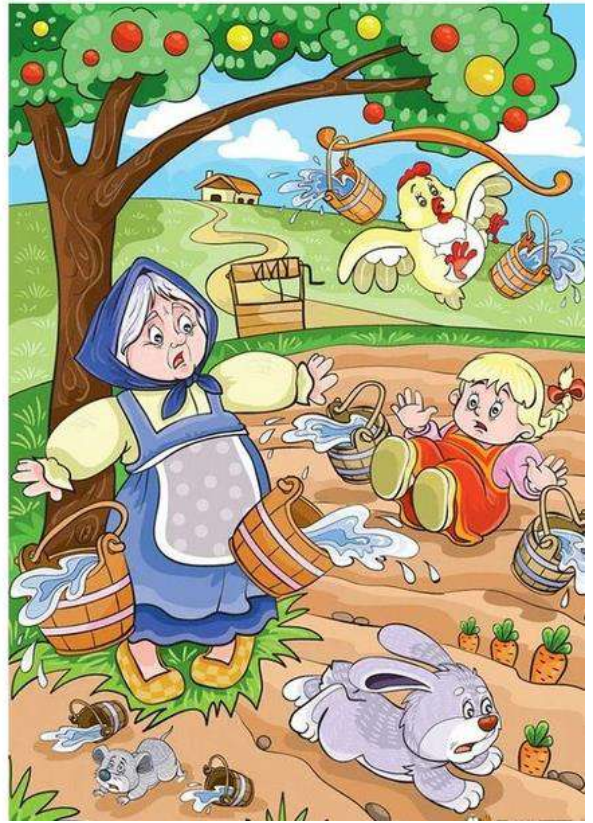
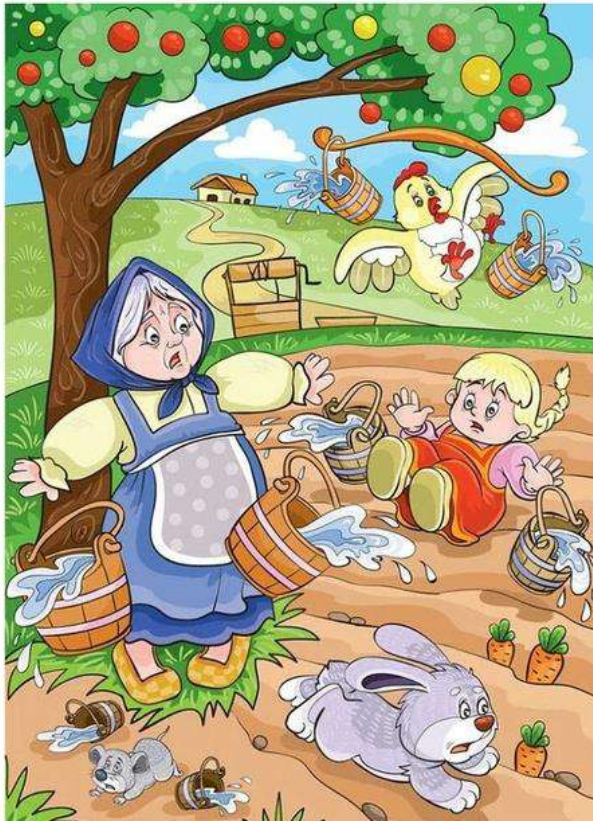
Игры - путаницы «Кто спрятался на картинке?»





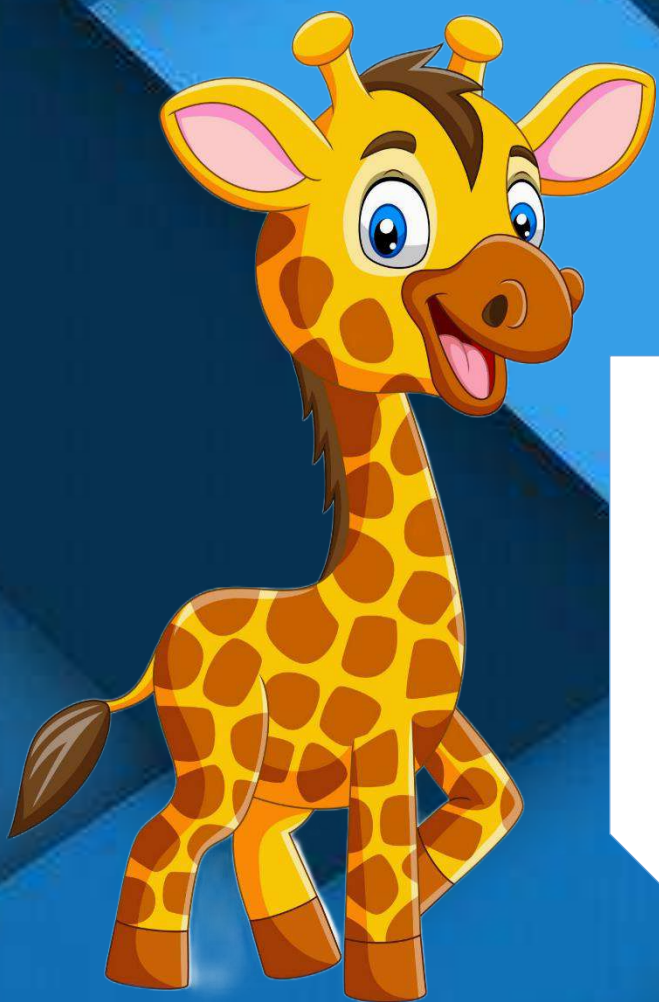
Найди отличии



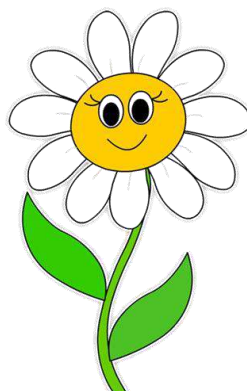








Авторы пособия:



**С.В. Скобелкина
О.В. Липовая
Е.Г. Иващенко
Н.А. Головань**