

МДОУ ДС № г. Белинского

*Консультация для родителей на тему:*

***«ИГРЫ – СМЕКАЛКИ»***

*для развития логического мышления детей старшего  
дошкольного возраста*

**Подготовила:**  
**учитель-логопед Фрунзе О.Н.**

**декабрь 2022 г.**

Среди всех логических игр выделяются игры на развитие смекалки. Они помогают детям проявить скорость своего индивидуального мышления, развивают логику. Кроме того, дети, особо выдлившиеся и победившие в этих играх, могут показать своим сверстникам, на что они способны.

При помощи этих игр дети быстро переключаются с одной на другую деятельность (например, от занятий в школе), так как игры такого рода увлекательны, интересны им, из них можно узнать много нового. Игры идеально подходят и для того, чтобы растормозить нерасторопных и ленивых ребяташек, заставить их думать, проявлять себя путем проб и ошибок.

Таким образом, логические игры на развитие смекалки очень полезны для общего развития детей.

### **«Отгадай, чей голосок»**

Играющие идут по кругу и говорят: «Мы составили все круг, повернемся разом вдруг», – на последние слова поворачиваются вокруг себя и продолжают идти по кругу со словами: «А как скажем – скок, скок, скок» (слова «скок, скок, скок» говорит один из играющих по договоренности или указанию ведущего), – все останавливаются и заканчивают игру словами: «Отгадай, чей голосок?»

Ведущий открывает глаза и угадывает, кто сказал слова «скок, скок, скок». Если он не отгадал два раза, его сменяет следующий игрок.

Чем больше ребяташек участвует в этой игре, тем труднее отгадать, кто сказал «скок, скок, скок», но, с другой стороны, тем интереснее сама игра.

### **«Кто подходил»**

Эта игра чем-то похожа на предыдущую и также рассчитана на смекалку детей, умение догадываться. Она предназначена для детей младшего и среднего возраста.

Все ребяташки образуют круг. Один из играющих становится в середину круга и закрывает глаза (лучше завязать ему глаза платком). Кто-либо из детей по договоренности или по указанию вожатого тихо подходит к водящему, слегка дотрагивается до его плеча и подает голос, имитируя какого-либо животного, или, изменив свой голос, называет водящего по имени. Затем он возвращается на свое место. Все говорят: «Отгадай, кто подходил?» И ведущий, открыв глаза, должен ответить на вопрос правильно. Если угадал, то меняется местами с тем, кто к нему подходил. Не угадал – продолжает водить.

### **«Цепочка слов»**

Играющие усаживаются в кружок. Один из ребяташек называет какое-либо слово, его сосед слева сейчас же должен сказать другое слово, начинающееся на последнюю букву сказанного, затем третий говорит свое слово, начинающееся с той буквы, на которую заканчивалось предыдущее, например: капуста – аквариум – море – елка – арбуз – зверь и т. д.

Повторять ранее произнесенные слова нельзя. Если слово заканчивается на «ь» или на «й», значит, следующее должно начинаться с предпоследней буквы предыдущего. Например: зверь – рама и т. д.

Если играющий задержался с ответом (допустим, по счету до пяти) или неправильно назвал слово, ему засчитывается проигрышное очко, и «цепочку слов» продолжает следующий.

Можно также условиться, что тот, кто скажет слово вне очереди, проявляя свое нетерпение и желание выделиться, тоже получает штрафное очко. Выигрывает тот, кто не

имел ни одного штрафного очка.

Эту же игру можно усложнить, если условиться называть слова на определенную тему (например, города, реки или названия растений и т. д.).

#### **«Десять слов»**

Играющие садятся вокруг стола. У каждого карандаш и листок бумаги. Договариваются, на какую букву будут писать слова. Начинают писать по сигналу. Когда все напишут по 10 слов, каждый зачитывает свои. У кого все слова записаны правильно и быстрее, тот и выиграл. Нужно заранее решить, любые ли слова писать или только имена существительные.

Если играют подростки, можно при чтении вычеркивать одинаковые слова. Тогда выигрывает тот, у кого останется больше незачеркнутых слов.

#### **«Составь слова»**

Это очень известная игра, больше подходящая для детей школьного возраста, начиная примерно с 5 класса. Каждому участнику игры необходимы ручка и бумага. Ведущий называет или пишет крупными буквами слово, состоящее более чем из 7 букв (чем длиннее слово, тем лучше). Игрокам необходимо составить из имеющихся в слове букв другие слова (причем использовать одну букву можно один раз: если в ключевом слове одна «о», в составленном тоже должна быть одна «о», а если в ключевом слове две «а», в составляемом тоже может быть две «а»). Чем больше слов каждый из игроков успеет записать за определенное количество времени, тем лучше.

Выигрывает самый смекалистый и быстрый. Приоритет отдается тем игрокам, которые при составлении своих слов использовали максимальное количество букв ключевого слова (записывали длинные слова).

#### **«Буквомешалка»**

Ведущий пишет на листке бумаги короткое слово, в котором буквы переставлены местами. Ребята должны отгадать, что это за слово. Кто быстрее всех смекнет – тот и выиграл. К концу игры подсчитывается общее количество очков за правильные ответы. У кого их окажется больше – тот и победил.

#### **«Пропущенные буквы»**

Для ребят маленького возраста можно устроить похожую игру. Только нужно не переставлять буквы местами, а просто пропустить одну или две буквы в слове (в зависимости от их количества). Дети должны догадаться, что это за слово.

#### **«Сколько имен ты знаешь?»**

Ведущий предлагает ребятишкам по очереди называть полное имя, делая при каждом названном имени шаг вперед. Первый называет мужские имена, второй – женские, третий опять мужские, четвертый – женские и т. д. Важно, чтобы дети не повторялись. Кто дальше всех продвинется, тот и выиграл.

#### **«Светофор»**

Воспитывает смекалку, внимательность, быстроту реакции детей и приучает их правильно реагировать на цвета светофора.

Играющие строятся в две шеренги, одна против другой на расстоянии 8—15 шагов. Ведущий становится между шеренгами сбоку. В руках у него два кружка (на палочке):

один желтого цвета, а второй с одной стороны красного, с другой зеленого цвета – это и есть «светофор».

Ведущий читает ребятам стихи С. Михалкова:

Если свет зажегся красный,  
Значит, двигаться... (опасно).  
Свет зеленый говорит:  
«Проходите, путь... (открыт)».  
Желтый свет – предупрежденье —  
Жди сигнала для... (движенья).

Слова, поставленные в скобках, произносят все ребята хором, таким образом эта игра еще и веселая, увлекательная.

Затем ведущий показывает зеленый кружок светофора. Увидев его, все начинают маршировать на месте. Если ведущий покажет кружок желтого цвета – хлопают в ладоши, а увидев кружок красного цвета, стоят неподвижно. Тот, кто ошибется и неправильно выполнит движение, делает шаг вперед и продолжает играть уже вне общего строя. Движения на сигналы должны выполнять все играющие. Кто не выполнит, значит, он ошибся и должен сделать шаг вперед. За ошибку считается даже попытка к неправильному движению. Ведущий меняет сигналы произвольно и в разном темпе.

Игра длится 5—8 минут. Кто остался в итоге стоять на месте, тот и выиграл. Ребята, сделавшие несколько шагов вперед, считаются проигравшими. Эту игру можно сделать и командной.

В какой команде останется больше детей на месте в конце игры, та и выиграла.

### **«Не собьюсь» («Мимо»)**

Игра рассчитана на школьников старших классов и на взрослых.

Все становятся в круг. Ведущий указывает на одного из игроков и говорит: «Начали!» По этой команде тот, на которого указал ведущий, начинает счет. Счет ведется по часовой стрелке, ребята называют числа по порядку, но заранее договариваются (или ведущий ставит условие), что вместо некоторых чисел играющие должны говорить «Не собьюсь» или «Мимо».

Какие это числа? Одно из простых и все остальные, которые содержат это простое число или кратные ему. Например, выбрали число 5. Это значит, что счет ведется так: один, два, три, четыре, «мимо», шесть, семь, восемь, девять, «мимо», одиннадцать, двенадцать, тринадцать, четырнадцать, «мимо», шестнадцать, семнадцать, восемнадцать, девятнадцать, «мимо» и т. д.

Кто ошибется, а счет нужно вести быстро, тот выбывает из игры, и счет начинается сначала, со стоящего следом игрока. После новой ошибки выбывает еще один игрок, потом еще и еще, пока не останется один – он и победитель.

Играть с числом 5 очень просто. С этого числа лучше начинать знакомство с игрой. Но в следующий раз лучше выбрать другое число, скажем, 3 или 7, – с ними играть труднее, и выбывать из игры участники будут чаще.

Пример счета для числа «3» – один, два, «мимо», четыре, пять, «мимо», семь, восемь, «мимо», десять, одиннадцать, «мимо», «мимо», четырнадцать и т. д. Когда счет дойдет до

тридцати, тут придется десять раз подряд повторить «мимо», и только потом – сорок, сорок один, «мимо» и т. д.

### **Игра «3, 13, 30»**

Играющие образуют круг или выстраиваются в шеренгу (если играющих меньше 8—10 человек). В центре круга или перед серединой строя встает ведущий. Обговариваются условия, что когда ведущий назовет какое-нибудь из чисел, входящих в название игры, ребята должны выполнить определенное упражнение. Например, названо число 3 – все хлопают в ладоши, 13 – приседают, 30 – маршируют на месте. Можно условиться и о любых других действиях.

Ведущий игры называет эти числа не по порядку, а так, как ему вздумается, при этом еще и хитрит, растягивая первые слоги: «Три-и-и-надцать!», «Три-и-идцать!», «Три-и-и-и!» – и после окончания слова делает еще отмашку рукой. Сначала играют медленно, потом темп ускоряется. Кто ошибется и отреагирует на названное число неправильно, тот делает шаг вперед и продолжает игру уже вне общего строя. Совершит вторую ошибку – еще шаг вперед, третью – еще.

Победителем игры объявляется тот, кто окажется самым внимательным, смекалистым, быстрым и не допустит ни одной ошибки, оставшись стоять на месте, или совершит ошибок меньше других. Проигравшими объявляются самые рассеянные, после совершенных ошибок вышедшие из строя дальше других. Желательно, чтобы при повторных играх выбирались новые ведущие.

### **«Не забудь соседа»**

Все играющие садятся в круг. Выбирается ведущий, он выходит в центр круга. Далее он может подойти к любому игроку и задать ему простой вопрос, например: «Как ты себя чувствуешь?», «Нравится ли тебе сегодняшняя погода?», «Кто твой лучший друг?» и т. п. Отвечать на этот вопрос должен не тот, к кому обратился ведущий, а его сосед справа. Кто ошибется, тот получает штрафное очко или отдает ведущему свой фант – какой-нибудь лично ему принадлежащий предмет: ручку, расческу, ластик, булавку и т. д.

В конце игры подсчитываются штрафные очки. У кого больше, тот и проиграл, у кого их нет – тот победитель игры. Если игроки штрафуются фантами, в конце проводится разыгрывание фантов – их владельцы должны выполнить пожелания играющих: прочитать стихотворение, спеть песню, исполнить танец, прокукарекать и т. п.

### **«Не спеши!»**

Выбирается ведущий. Остальные игроки образуют полукруг. Ведущий, стоя напротив ребят, делает самые разные движения руками, головой, корпусом, ногами. Все его движения играющие должны повторять, но с опозданием на один счет, то есть игроки выполняют первое движение тогда, когда ведущий уже показывает второе, второе движение – тогда, когда он показывает третье и т. д. Допустивший ошибку отходит на один шаг назад и продолжает играть уже вне строя. В итоге игроки, оставшиеся на месте, считаются выигравшими, а проигравшими – те, кто дальше всех отступил назад. Можно поставить игроков в шеренгу, а ведущему встать перед нею, отступив от нее на 5—8 шагов.

### **«Вопрос – ответ»**

Все играющие сидят в круге – на каждом стуле по двое. Каждый по очереди называет букву алфавита: первый – «а», второй – «б», третий «в» и т. д. Каждый должен запомнить

свою букву. Заранее выбирается ведущий (лучше, если им будет вначале кто-то из взрослых). Он обращается к одному из сидящих в паре играющих с вопросом: «Доволен ли ты своим соседом?» Сосед может ответить: «Нет!» или «Да!». А на вопрос «Почему?» он должен ответить: «Потому что он...», а продолжить так, чтобы одно из слов в том или ином ответе начиналось на его букву. Например: «...он любит арбузы» («а»), или «...он очень хороший бегун» («б») и т. д.

Совершившие ошибку, то есть указавшие причины словами, начинающимися не с той буквы, платят фант. В итоге разыгрываются фанты.

### **«Разыгрывание фантов»**

Разыгрывание фантов может стать заключительным этапом любой другой игры. Эта известная и любимая всеми забава тоже рассчитана на смекалку.

Фантами называют мелкие предметы (карандаши, ручки, камушки и т. д.), которые отдает играющий, нарушивший какое-либо правило.

Разыгрывают фанты так: одному из ребят завязывают глаза, а фанты-предметы кладут в шапку, корзинку, мешочек. Затем, поочередно вынимая фанты, предлагают игроку с завязанными глазами сказать, что делать тому, чей это фант. Задания надо давать такие, которые ориентированы на проявление смекалки.

Например, изобразить животное так, чтобы все отгадали, что игрок имел в виду, и т. д.

### **«Где палочка?»**

В этой игре принимают участие не менее восьми человек, разделенных на две команды. Берут две гладкие палочки. Одна из них помечается краской (яркой наклейкой).

Две команды сидят друг против друга на расстоянии метра. Палочки у капитана одной из команд. Он отводит руки за спину и меняет в них палочки. Потом протягивает руки вперед, и находящийся напротив игрок должен догадаться (смекнуть), в какой руке помеченная палочка. Одновременно может отгадывать лишь один член команды. Если он отгадает, команде засчитывается очко, он получает палочки и вступает в игру как ведущий. Если он ошибся, команда прячущих получает очко и право снова прятать палочки. В таком порядке меняется роль команд. Внутри команд роль прячущего и отгадывающего каждый раз достается другому игроку. Команда, раньше других набравшая 15 очков, выигрывает.