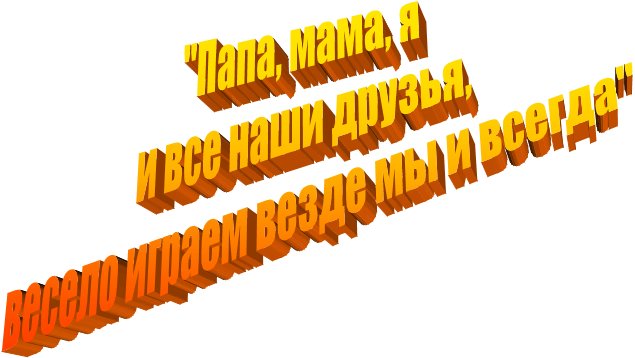
****

**Основа  познавательного интереса** – активная мыслительная деятельность. Под ее влиянием ребенок оказывается способен к более длительной и устойчивой сосредоточенности внимания, проявляет самостоятельность при решении умственной или практической задачи. Переживаемые при этом положительные эмоции – удивление, радость успеха, в случае если проявил догадку, получил одобрение взрослых, - создают у ребенка уверенность в своих силах.

Познавательный интерес связан с деятельностью памяти. Ребенок легче и прочнее запоминает интересный материал, быстрее его воспроизводит.

Между развитием   интереса ребенка и его знаниями об окружающем мире существует взаимная связь. Интерес побуждает ребенка к приобретению знаний. Прочные знания  -  основа активности ребенка. Они способствуют проявлению живого интереса к действительности. Недаром народная мудрость гласит: «Любить – значит знать».

Познавательный  интерес дошкольника отражается в его играх, рисунках, рассказах и других видах творческой деятельности. Поэтому в семье следует создавать условия для такой  деятельности.

Вопросы детей – показатель развития их мышления. Вопросы о назначении предметов дополняются вопросами о причинах явлений и их последствиях. Появляются вопросы, направленные на то, чтобы получить знания. Все они помогают детям ориентироваться в окружающем мире, уточняют и систематизируют представления о нем. К таким вопросам необходимо относиться внимательно и бережно. Отвечать на них рекомендуется таким образом, чтобы поддержать и углубить любознательность и познавательные интересы ребенка.

Встречный вопрос взрослого: «А ты как думаешь сам? – побуждает ребенка к самостоятельным размышлениям, укрепляет веру в свои силы.

**Картотека игр для развития познавательного интереса.**

Соединив 4-5 игр вместе и придумав игровой сюжет , можно всей семьей поиграть в модное на сегодняшний день направление «Квест»

Принимая участие в квесте, дети открывали в себе новые способности и черты характера, получая при этом яркие эмоции и незабываемые впечатления.

**Упражнение «Смысловые ряды»**  
Цель: развитие мышления  
Инструкция: Я назову тебе три слова, а ты догадайся, какое будет четвертое.  
1. птица-гнездо, собака -…  
2. куртка-ткань, сапоги-…  
3. лошадь-жеребенок, корова-…  
4. книга-обложка, дом -…  
5. собака- щенок, человек-…  
6. каша-ложка, мясо-…  
7. лодка-вода, поезд-…  
8. белка-дупло, человек — …  
9. цветок-стебель, дерево-…  
10. окно-подоконник, шкаф — …  
11. береза-листья, сосна — …  
12. солнце-светло, ночь-…  
13. шуба-пуговица, ботинок -…

**Игра "Выполни движения"**  
Цель – развитие внимания.  
Инструкция: Постарайся правильно выполнять движения: если услышишь название животного - подпрыгни, если услышишь название птицы - взмахни руками, если услышишь название предмета для школы – сядь за стол и положи руки на стол.  
Слова: линейка, корова, рюкзак, сова, книга, медведь, лось, тетрадь, ворона, ласточка, ручка, лиса, голубь, волк, глобус, карандаш, коза, утка, сорока, пенал, свинья, ножницы.

**«Работа с текстом»** – развитие внимания.

Ребенку предлагается в течение определенного времени (не более 5 минут) находить и зачеркивать в тексте определенную букву. Со временем задание усложняется: в течение минуты ребенок зачеркивает одну букву, затем другую и так чередует до окончания времени. Можно зачеркивать сразу две буквы, но разными способами. Рекомендуется проводить ежедневно

**«Заблудившийся рассказчик»** – развитие концентрации и устойчивости внимания.

Ведущий рассказывает известную детям сказку, иногда намеренно ошибаясь, путая имена, заменяя героев. Дети внимательно слушают, услышав ошибку, хлопают в ладоши.

**«Ну-ка, отгадай!** – развитие мышления и речи.

Цель отгадать загаданный предмет, задавая вопросы. На эти вопросы можно отвечать только «да» или «нет». «Оно живое?», – первый ребенок из первой подгруппы отвечает: «Да»; затем задает вопрос второй ребенок из второй подгруппы: «Я его видел?», – второй ребенок их первой подгруппы отвечает: «Да» и т.д. После угадывания ищут этот предмет поблизости, там следующая подсказка.

**«ЧТО ВЫШЕ»**

Цель: Развитие логического мышления.

Инвентарь: бумага, карандаши цветные.

Участие взрослого: Желательно

Содержание: На поляне росли 3 дерева: дуб, сосна и береза. Сосна выше дуба, а дуб выше березы. Какое дерево самое высокое, а самое низкое? Подсказка под самым низким, или высоким деревом.

**«Ночной сторож».** Тренировка внимания, и координацию движений.

Игра проводится на открытом воздухе или в зале. Двое ребят по жребию или по желанию становятся «сторожами». Каждому завязывают платком глаза. Они становятся на расстоянии примерно одного шага друг от друга, лицом друг 9 к другу, и берутся за руки. Остальные играющие встают за несколько метров от «сторожей». По очереди они приближаются к «сторожам» и стараются проползти и забрать подсказку между ними так, чтобы их не заметили. Если они коснуться сторожей или те их почувствуют и схватят, то остаются без подсказки. Если «разведчикам» удаётся собрать все подсказки незаметно проползти между «сторожами», то они из полученных подсказок находят нужную.

**«Тёмный лабиринт».** Все участники игры, кроме ведущего, выстраиваются в линию и крепко зажмуривают глаза. Затем с закрытыми глазами они начинают выполнять команды ведущего: «Два шага вперёд, поворот налево, два шага вправо, поворот кругом, шаг влево, поворот налево, четыре шага прямо, два шага назад и т.д.». Затем по команде ведущего «Открыть глаза!» – все открывают глаза и смотрят, кто как стоит. Тот кто дошел правильно в этом месте ищет подсказку.

**Игра «Я знаю...»** развития интеллектуальных способностей ребёнка .

В данной игре ребёнку предлагается общее название, понятие, для которого нужно назвать слова более частые, к нему относящиеся. Например, просим ребёнка назвать 5 имён мальчиков. При этом, называя имена, ребёнок должен одной рукой бить мяч об землю. Слова ребёнка: Я знаю пять имён мальчиков: Саша – раз, Миша – два, Серёжа – три, Алёша – четыре, Денис – пять. Для игры рекомендуем использовать следующие общие понятия: имена девочек, названия деревьев, страны, города, реки, фрукты, овощи, ягоды, продукты, одежда, мебель и др. Если игра организована для нескольких детей, то дети, делающие ошибки, выбывают.

**Игра «На что похожа буква?»** Цели: развивать внимание, воображение, тренировать ассоциативное мышление, учить устанавливать ассоциативные связи. Оборудование: карандаши, бумага.

Ход: игра проводится индивидуально или с группой детей. Педагог рисует какую – либо букву и предлагает ребенку подумать, нарисовать и сказать, на что она похожа? Например, Ж похожа на жука, Ш – на расческу, В – на половинку бабочки и т.д. Речевой материал: смотри внимательно, на что похоже?, назови букву, что это?, верно – неверно. Молодец

**«Свяжи-ка!»** способствует развитию мышления.

Материалы и оборудование: скакалка (толстая веревка).Игра может проходить как на улице, так и в помещении.  
Ведущий кладет на стол скакалку и просит участника взять один ее конец правой рукой, а другой – левой. Задача игрока: завязать узел, не отпуская рук от скакалки.   
Правильный ответ: участнику необходимо скрестить руки и взять скакалку за концы. Выполнив правильно можно забрать подсказку.

**«Найди лишнее слово».**  
Птица, самолѐт, пчела, машина, бабочка.  
(В каждом ряду даѐтся 4-5 слов. Их можно классифицировать различным образом.  
Имеется качество или характеристика, которым подходят все слова, кроме одного,  
которое и должно быть вычеркнуто). Затем задача игроков найти это слово поблизости(Картинка)

**«Говори наоборот».** Игра для обучения детей умению находить предметы, явления, слова с противоположным смыслом.

Ведущий называет первое слово пары. Ребѐнок должен подобрать к нему слово, имеющее противоположное значение или смысл.  
Начинать можно с наиболее простых пар, например: большой – маленький, короткий длинный (чтобы дети лучше разобрались в условиях игры). Потом перейти к более сложным парам, например: плакать – смеяться, опускаться – подниматься, открывать – закрывать, нападать - защищаться, начинать – заканчивать,близко – далеко. Отгадав все слова (3-4) найти рядом место похожее на описание.

**«Противоположности».** В этой игре задаются противоположные свойства или признаки, а дети должны догадаться, какие предметы или явления могут этими  
свойствами обладать.

Острый – тупой (нож).  
Горячий – холодный (утюг).  
Добрая – злая (собака).  
Весѐлый – грустный (человек).  
Глубокое – мелкое (море, озеро).  
Слабый – сильный (ветер, человек, животное)  
Быстрый – медленный (автомобиль, поезд).  
Идут – стоят (часы, люди).

**«Загадки Шляпника»** Развитие логического мышления и смекалки

В шляпе записки загадки. Задача игроков отгадать загадку, которую он вытянет из шляпы. Если ответ правильный ведущий дает подсказку к следующему заданию. Загадки типа: Какую воду можно перенести в решете.(Замороженную); Сколько минут нужно варить крутое яйцо(Оно уже сварено).

**«Найди меня»** развитие смекалки и внимания.

Дается описание человека. Пример: цвет глаз, родинка на правой щеке, курносый нос, цвет волос. Задача игроков найти этого человека по описанию и выиграть у него подсказку-ключ.

Игры для взрослых и детей на развитие логического мышления вы можете найти на сайте : m.treningmozga.com/tasks.html