

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
№ 47 «Гусельки»

**Картотека игр для развития памяти, внимания,
мышления**

Составила:
Педагог-психолог
Ошева А.В.

Игра "Фотоаппараты".

1-ый вариант: детям на секунду показывается карточка с любым изображением, должны как можно подробнее описать его.

2-ой вариант: показывается картинка с изображением какого-либо сюжета (30 секунд), после чего дается другая, подобная первой картинка, но на ней некоторые предметы отсутствуют или заменены на что-то другое. Надо сказать, что изменилось

3-ий вариант: на столе раскладываются любые предметы, игрушки и т.п. (в количестве не больше 7 штук для ребенка 5-6 лет, если ребенок младше, то число предметов должно быть меньше). Ребенку дается 30 секунд, чтобы запомнить, что и где лежит. Затем он отворачивается. Взрослый переставляет предметы, либо что-то убирает совсем или замещает на другой предмет. Ребенок должен определить, что изменилось.

4-ый вариант: игра проводится с группой детей. Выбирается один человек, внешний вид которого дети должны запомнить. Затем он выходит из комнаты и что-то изменяет в своей внешности (взрослый может помогать ребенку). После чего он возвращается и дети должны найти отличие.

5-ый вариант: может проводиться как с группой детей, так и индивидуально.

Игра "Опиши соседа".

В принципе, описывать можно что угодно, а не только соседа. Игра удобна тем, что проводить ее с ребенком можно где угодно - на прогулке, дома. Можно устроить что-то типа соревнования. Вы вместе с ребенком выбираете знакомый вам обоим предмет, человека...все, что угодно. И нужно припомнить как можно больше отличительных его свойств, признаков. Называть можно по одному признаку, по очереди. Проигравшим считается тот, кто не сможет вспомнить что-нибудь об этом предмете, когда будет его очередь.

Игра "Кукловод".

Вариант 1. Воспитатель-"кукловод" завязывает глаза ребенку и "водит" его, как куклу, по несложному маршруту, держа за плечи, в полном молчании: 4-5 шагов вперед, остановка, поворот направо, 2 шага назад, поворот налево, 5-6 шагов вперед и т. д.

Затем ребенку развязывают глаза и просят самостоятельно найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения.

Вариант 2. Дети могут делать такие упражнения парами: один человек - "кукловод", другой - "кукла".

Вариант 3. Движения постепенно можно усложнять, увеличивая продолжительность маршрута и включая ряд несложных физкультурных упражнений: наклонить "куклу", согнуть руки, заставить присесть, сделать полный оборот через левое плечо и т. д.

"Сделай, как я!" (со спичками) .

Дети играют парами. Первоначально у каждого ребенка по 6 спичек. Один, ведущий, выкладывает из 6 спичек произвольную композицию, затем на одну-две секунды показывает ее партнеру.

Партнер из своих спичек выкладывает точно такую же фигуру по памяти. Затем дети меняются ролями. При успешном выполнении условия количество спичек постепенно увеличивается до 12-15.

Примечание: в принципе, использовать можно не только спички, но и счетные палочки, пуговицы, бусинки, карандаши, руки и т.д.

Игра "Подарки".

Одного из участников игры выбирают водящим.

- Мы слышали, что вы отправляетесь в путешествие, - говорят ему, - и побываете в разных городах?

Водящий подтверждает это и спрашивает, не будет ли ему каких-либо поручений.

Да, поручений будет много. Все играющие поочередно обращаются к нему с личными просьбами.

- Будете в Костроме, - говорит один, - загляните к моей бабушке. Передайте ей привет. Если от нее будет посылочка, не откажите в любезности прихватить с собой.

- У меня дядя в Саратове, навестите его, - просит другой. - Он мне обещал что-то прислать, так уж будьте добры.

Каждый называет тот или иной город и своего родственника или приятеля, к которому просит зайти. По условиям игры города называются общеизвестные, и начальные буквы в их названиях должны быть разные.

Водящий - человек на редкость отзывчивый и, выслушав просьбы играющих, обещает все выполнить. Попрощавшись, он отправляется в свой далекий путь, то есть выходит из комнаты.

"Путешествие" водящего продолжается не более 5 минут. Этого вполне достаточно, чтобы придумать, кому что привезти. Выбирая подарки, водящий руководствуется следующим правилом, нужно, чтобы название подарка начиналось с той же буквы, что и название города, откуда он привезен, а передать подарок нужно тому, кто этот город назвал. Так, например, назвавшему город Кострому можно привезти кошку или калоши и т.п., а племяннику от его дядюшки из Саратова - самовар, скажем, или свисток. Чем смешнее подарок, тем с большим удовольствием будет принят он играющими.

Главная забота водящего, таким образом, состоит в том, чтобы твердо запомнить, кто из играющих какой город назвал, а подарок ему придумать - это дело несложное.

"Путешествие" закончено. Все поздравляют водящего с благополучным возвращением. Начинается раздача подарков.

- Был у вашего дедушки, - обращается водящий к кому-либо из играющих. - Он прислал вам ошейник.

Если тот, кому предназначается этот подарок, называл Орел или Омск, то, следовательно, ошибки нет и подарок вручен правильно. Остается только поблагодарить любезного путешественника. Если же водящий ошибается, то играющий не примет у него подарка. Когда играет больше 5 человек, то одна ошибка в расчет не принимается. Но за две ошибки водящего штрафуют: он снова собирает поручения и вторично отправляется в свое "дальнее путешествие".

Игра "Пуговица".

Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Начинающий игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц.

Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.

Эту же игру можно использовать в работе на развитие памяти, пространственного восприятия и мышления.

МЫШЛЕНИЕ

(с 5 лет).

1. «Описываем различные свойства предметов».

Описать любой предмет или игрушку.

Вопросы: какого цвета? Из чего сделана? Для чего предназначена? и т.д.

Усложнение: рассказать сказку или историю об этом предмете.

Например: "яблоко". Какое оно? В каких сказках, известных тебе, речь идет о волшебном яблоке? Расскажи эти сказки.

"Попробуй придумать какую-нибудь новую сказку или историю, где речь идет о яблоке или о яблоках.

2. «Продолжаем знакомство со свойствами предметов».

Прячем игрушку. Описываем ее ребенку (внешний вид, свойства спрятанного предмета). Ребенок должен назвать, что это за предмет (игрушка).

3. «Кто летает?»

Цель: выделить существенные признаки предметов. Задание: если ведущий называет кого-либо или что-либо умеющее летать - дети разводят руки в сторону, если нет - не поднимают руки.

4. «Съедобное – несъедобное». (с мячом).

"Я буду называть предметы, например: "яблоко, апельсин, сыр, мяч, окно, кукла, мел, лук, книга и т.д. Если названный предмет съедобный, то вы должны поймать брошенный мяч, если несъедобный - мяч не ловим.

5. Знакомимся с признаками предметов с помощью загадок.

«Мохнатенькая, усатенькая, молоко пьет, песенки поет».

«Спереди - пяточок, сзади - крючок, посередине - спинка, а на спине – щетинка».

«Нет ног, а хожу, рта нет, а скачу, когда спать, когда вставать, когда работу начинать». «Голубой платок, алый колобок, по платку катается, людям улыбается». «Комочек пуха, длинное ухо, прыгает ловко, любит морковку».

«Без крыльев летят, без ног бегут, без паруса плывут».

6. Знакомство со способами применения или использования предметов.

Цель: перечислить как можно больше способов применения предмета.

Пример: "Газета используется для чтения. Ты можешь придумать другие способы ее использования?" (варианты задания: книга, тетрадь, консервы, банка, ведро, лопата, табуретка).

7. «Ищем одинаковые свойства предметов».

Задания:

1. В мешочек положить несколько мелких вещей. Определить на ощупь, что это за вещи. Есть ли среди предложенных вещей одинаковые..

2. Среди нескольких игрушек или вещей отыскать одинаковые.

8. «Ищем различные свойства предметов».

Необходимо найти предмет, фигуру, отличающуюся от других.

Определить, чем отличается предмет или фигура.

9. «Сравнение предметов».

1). *Сравнивать предметы между собой*, искать четыре сходства и различия.

Материал: геометрические фигуры: треугольник, квадрат, круг, прямоугольник; 4-х цветов и 2-х размеров. (16 геометрических фигур больших 4-х видов и 4-х цветов; 16 геометрических фигур маленьких 4-х видов и 4-х цветов).

- подобрать фигуры, отличающиеся одним признаком;
- фигуры, отличающиеся двумя признаками;
- тремя признаками (подбери самые непохожие).

2). "Сравнение слов".

Для сравнения даем пары слов:

- муха и бабочка;
- дом и изба;
- стол и стулья;
- книга и тетрадь;
- вода и молоко;
- топор и молоток;
- пианино и скрипка.

Вопросы: Ты видел муху? А бабочку? Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?

3). Сравнение предметов.

Игра "На кого похож?" (вербально) На какого животного похож кролик? (зайца). В чем их сходство и различие? Какое дерево похоже на ель? (сосна). В чем их сходство и различие?

По каким признакам можно отличить оленя от других животных? и

т.д. 10. «Классификация»

1). Разложить предметные картинки по группам.

2). Разложить предметные картинки с изображениями животных на группы: те, кто живет в воде; кто живет в лесу, те, кто живет в жарких странах.

3). Из набора карточек выбрать то,

а) что можно есть (съедобное);

б) что сделано человеком;

в) те, на которых изображено 6 (9,7,5) предметов и т.д.

4). Сложить в одну коробку все шишки, а в другую - все ракушки.

5). Положи в одну коробку маленькие ракушки (пуговицы), а в другую - большие.

6). Сложить в одну кучку длинные палочки, а в другую - короткие.

7). Из всех пуговиц выбрать только круглые.

8). Рассортировать пуговицы по цвету. В одну кучу - красные, в другую - зеленые и т.д. (аналогично ленты).

11. Классификация по известным признакам: те, что не видны непосредственно, но появляются при взаимодействии предметов друг с другом.

- а) выбрать предметы, которые тонут;
- б) выбрать предметы, которые не тонут;
- в) выбрать предметы, которые могут разбиться и т.д.

12. Игра.

Приготовить 15 различных предметов.

Например: чашка, тарелка, сумка, хлеб, сахар, полотенце, вилка, ложка, носовой платок, кухонная досочка, скалка, гвоздь, крючок, ключ, карандаш.

Отобрать:

- металлические предметы,
- съедобные,
- тяжелые,
- мягкие,
- белые,
- круглые,
- длинные,
- деревянные,
- маленькие,
- прямоугольные,
- которые можно повесить за нитку.

13. Дома работа по классификации:

- разобрать покупки (рассортировать);
- что нужно положить в холодильник?
- что нужно положить в морозилку?
- что положить на полочку в ванной?
- куда положить стиральный порошок?
- куда крупу?
- стирка: рассортировать белье на белое и цветное;

14. «Слово на ладошке»

«Я найду слова везде, и на небе, и в воде, на полу, на потолке, на носу и на руке. Вы не слышали такого? Не беда! Играем в слова!» Давайте поищем слова в.....воде (рыбы, водоросли, ракушки, камешки..).

15. «Классификация геометрических фигур» (цвет, форма, величина).

16. «Найди предметы такого же цвета».

У каждого ребенка по листу цветной бумаги. Подобрать колечки от пирамидки соответствующего цвета.

17. «Большой - маленький».

Маленькая и большая кукла. Одежда обеих кукол лежит рядом. Дети сортируют одежду и кладут около соответствующей куклы.

18. «Форма».

Раздаются картинки с изображениями прямоугольника, треугольника, круга, квадрата. Дети ищут предметы определенной формы.

19. «Обобщение-исключение».

- 1). Поиск лишней картинки
- 2). Последовательность работы:
 - Ø «3 лишний» (с картинками);
 - «4 лишний» (с картинками);
 - «3 лишний» (на словесном материале);
 - «4 лишний» (на словесном материале). Вопрос: «Почему лишняя?» «Как можно одним словом назвать оставшиеся предметы?»

НАБОРЫ СЛОВ:

1. Стол, стул, кровать, чайник.
2. Лошадь, собака, кошка, щука.
3. Елка, береза, дуб, земляника.
4. Огурец, репа, морковь, заяц,
5. Блокнот, газета, тетрадь, портфель
6. Огурец, арбуз, яблоко, мяч.
7. Волк, лиса, медведь, кошка.
8. Фиалка, ромашка, морковь, василек.
9. Кукла, машина, скакалка, книга.
10. Поезд, самолет, самокат, пароход.
11. Воробей, орел, оса, ласточка.
12. Лыжи, коньки, лодка, санки.
13. Стул, молоток, рубанок, пила.
14. Снег, мороз, жара, лед.
15. Вишня, виноград, картофель, слива.
16. Автобус, трамвай, самолет, троллейбус.
17. Река, лес, асфальт, поле.
18. Пожарник, космонавт, балерина, милиционер.
19. Парта, доска, учебник, ежик.
20. Змея, улитка, бабочка, черепаха.
21. Краски, кисти, чайник, полотно.
22. Шляпа, крыша, дверь, окно.
23. Молоко, чай, лимонад, хлеб.
24. Нога, рука, голова, ботинок.
25. Храбрый, злой, смелый, отважный.
26. Яблоко, слива, огурец, груша.
27. Молоко, творог, сметана, хлеб.
28. Час, минута, лето, секунда.
29. Ложка, тарелка, кастрюля, сумка.
30. Платье, свитер, шапка, рубашка.
31. Мыло, метла, зубная паста, шампунь.
32. Сосна, береза, дуб, земляника.
33. Книга, телевизор, радио, магнитофон.

20. «Нужно - не нужно»

«Я хочу посадить огород. Капуста нужна? Нужна! Груша нужна?» - «Нет».
Засадив огород, сажают сад.

21. «Овощи - фрукты»

Раздаются картинки с овощами и фруктами. По команде нужно быстро соединиться в соответствии с понятием.

22. «Назови одним словом».

Перечисляем несколько предметов, просим сказать, что их объединяет, как их можно назвать одним словом:

1. суп, каша, гуляш, кисель;
2. лошадь, корова, овца, свинья;
3. курица, гусь, утка, индейка;
4. волк, лиса, медведь, заяц;
5. капуста, картофель, лук, свекла;
6. пальто, шарф, куртка, костюм;
7. туфли, сапоги, кроссовки, босоножки;
8. шапка, кепка, тюбетейка, берет;
9. липа, береза, ель, сосна;
10. зеленый, синий, красный, желтый;
11. шар, куб, ромб, квадрат;
12. телевизор, утюг, пылесос, холодильник;
13. автомобиль, трактор, трамвай, автобус;

23. «Живое - неживое»

Игра с мячом: если ведущий называет «живое» - все хлопают, «неживое» - не хлопают. (Аналогично: овощи-фрукты, дикие -домашние животные и т.д.).

24. «Отвечай одним словом».

Яблоня, дуб, каштан это (деревья) Окунь, щука, карась это (рыбы и т.д.)

25. «Назови три предмета».

- 1) Я назову одно слово, например «мебель», а тот, кому я брошу мяч, назовет три предмета, которые можно объединить с этим словом (стол, стул, диван...).
- 2) Наоборот: Я скажу три слова, а вы скажете, как эти слова можно объединить одним словом. Например, «смородина, клубника, крыжовник-«ягоды»

26. «Поезд»

Материал: 10 карточек одинакового размера. Каждая картинка - «вагончик».

Все «вагончики» должны быть разными. Берем пять картинок и говорим:

«Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку. Потом ты положишь свои и так будем класть по очереди. Получаются вагончики у поезда. Но у настоящего поезда вагончики скрепляются друг с другом, чтобы не отцепиться ходу. Наши > вагончики тоже должны быть скреплены.

Кладем **ЛОЖКУ**, за ней можно положить любую картинку, например:

картинку на которой **ТАРЕЛКА**. Мы скрепим ложку и тарелку потому, что это **ПОСУДА**. После этого кладем картинку, на которой **ВАЗА ДЛЯ**

ЦВЕТОВ. Мы скрепили тарелку и вазу, потому что они сделаны из одинакового материала, **ФАРФОРА**. А теперь будем по очереди класть свои картинки и объяснять, как их скрепить.

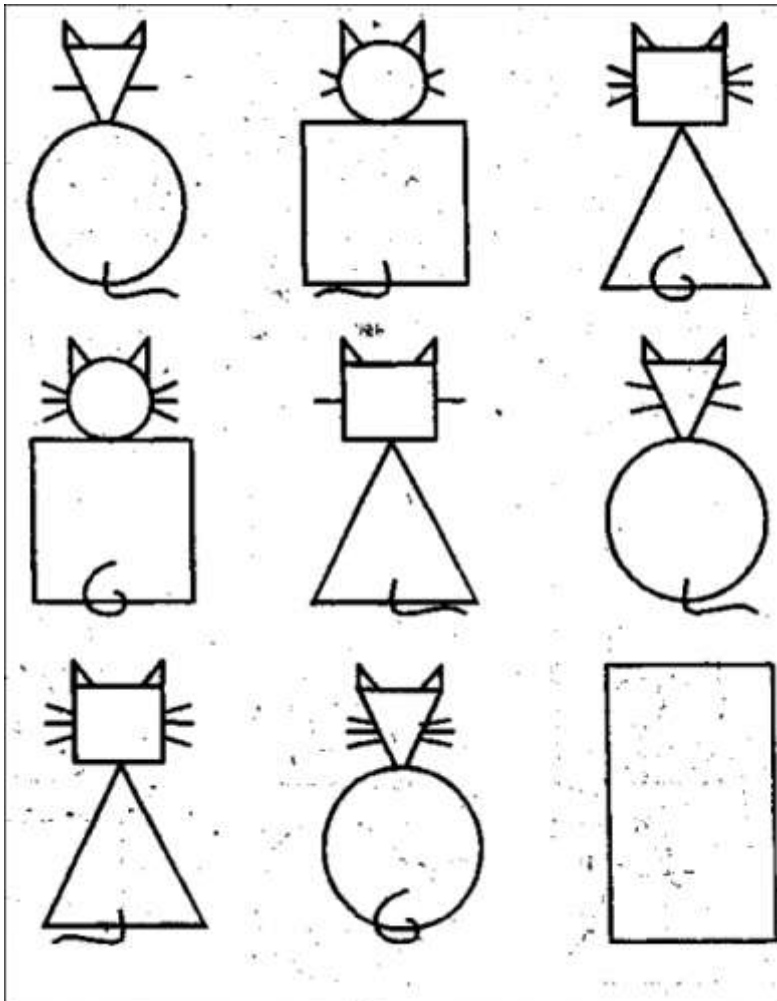
26. «Назови слова» (развитие гибкости мышления).

1. Назови слова, обозначающие деревья (береза, сосна, ель, кедр, рябина...).

2. Зверей.
3. Домашних животных.
4. Наземный транспорт.
5. Воздушный транспорт.
6. Водный транспорт.
7. Фрукты.
8. Назовите слова, относящиеся к спорту (футбол, хоккей...)

27. Анализ-синтез

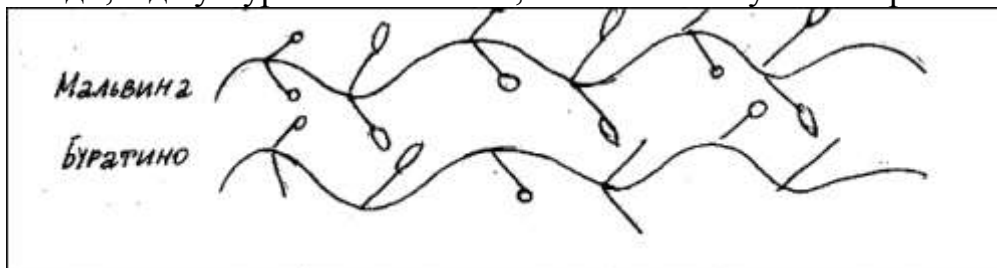
1. «Логические таблицы». «Логический квадрат».



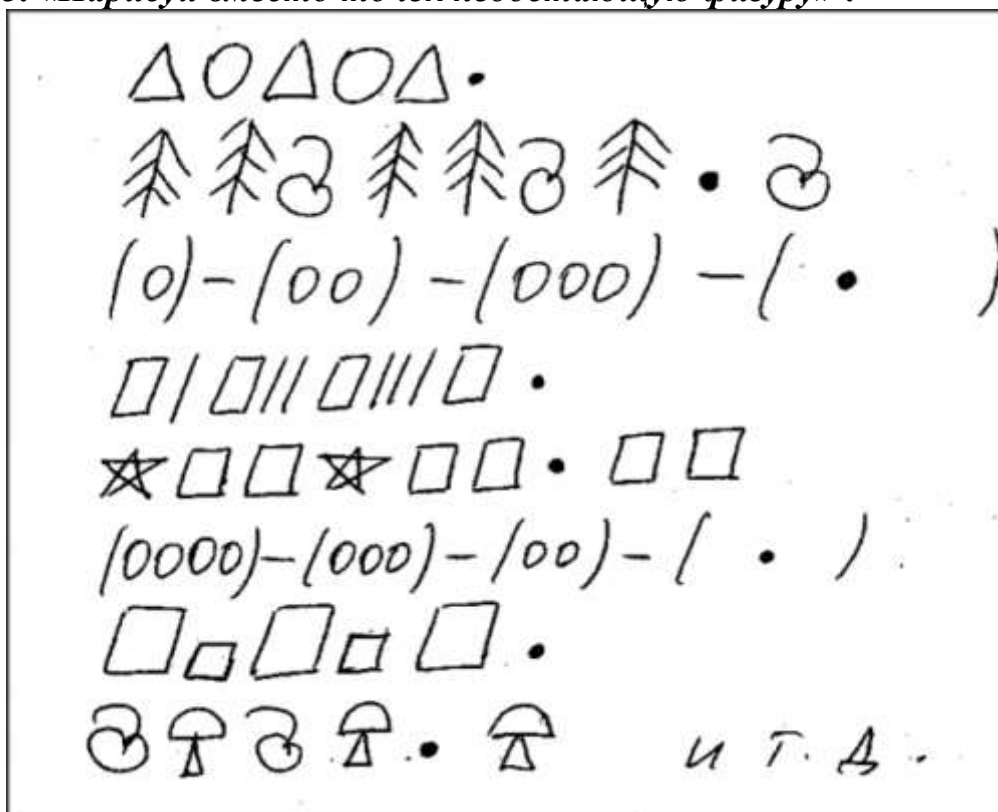
2. «Где ошибка Буратино».

«Мальвина хотела научить Буратино рисовать красивые узоры. Она нарисовала узоры и сказала ему: «Нарисуй точно такой же». А Буратино все время отвлекался, и у него получалось то правильно, то неправильно.

Найди, где у Буратино ошибки, и помоги ему их исправить.



3. «Нарисуй вместо точек недостающую фигуру» .



4. Работа по образцу: рисование, лепка, аппликация,

конструирование. Учить анализировать образец, соотносить его элементы с тем, что уже сделано ребенком, находить и исправлять ошибки..

5. «Ну - ка, отгадай».

Материал: карточки с изображением различных предметов.

1). Водящий загадывает один из них. Дети должны угадать, какой предмет он загадал, задавая любые вопросы, кроме прямого вопроса о названии.

Вопросы:

Из этого предмета можно пить? Нет.

У него есть ручки - ножки? Нет.

На нем можно плавать по морю? Нет.

На нем можно ездить? Да.

Он ездит по рельсам? Да.

Это паровоз? Да.

Количество вопросов 8-10. Если не угадали - менять.

2). То же, только две подгруппы детей, одни загадывают - другие отгадывают. Отвечать только «Да» или «Нет».

3). Описать предмет на картинке, не показывая его. Дети должны отгадать. Например: «Он висит на улице. У него три глаза разного цвета. Ему подчиняются и люди и машины».

4). Тоже, как и в третьем варианте, только у детей на руках 2-4 карточки. Нужно найти нужную картинку по описанию.»Желтого цвета, туловище круглое, голова круглая клюв острый».

6. «Найди предметы».

Ведущий называет 1-2 общих признака, 2-3 предметов и просит показать их.

«Растет на дереве, можно есть» - «яблоки и вишни».

7. «Найди общие признаки у предметов».

«Рыбка и лодочка - плавают».

8. «Узнай по описанию, что это?»

«Колеса, кабина, кузов, руль. Это что?» (машина)

9. «Загадки».

«Солнце печет, липа цветет, рожь созревает. Когда это бывает?»

(перечисление признаков - отгадка). Описание - «анализ», отгадка - «синтез».

10. «Описание предмета».

Описать дерево, его размер, цвет, форму листьев, наличие семян, плодов.

Отгадать, что это за дерево.

28. Затрудненные ситуации. (Принятие решения и планирование).

1. Миша пролил варенье на пол. Что ему теперь делать? Как поступить лучше всего?

2. В очереди Саша втиснулся перед Таней. Как ей быть?

3. Таня пошла гулять и заблудилась. Что ей делать? Перечислить все варианты. А как поступить лучше всего? Что нужно знать, чтобы никогда больше не заблудиться?

29. Подбор слов по аналогии

1) корова-теленок
курица-(цыпленок)
кошка-(котенок)

2) ночь – луна
день-(солнце)

3) снег- лыжи
лед-(коньки)

4) начало – конец
день –(ночь)

5) морковь-огород
яблоко-(сад)

6) футбол - мяч
хоккей – (шайба)

7) заяц-кролик
рысь-(кошка)

8) паром – море
самолет – (небо)

9) зима- холодно
лето-(тепло, жарко)

10) лошадь – скачет
заяц- прыгает

30. Выведение: угадывание, додумывание на основе уже имеющихся данных.

1. Человек ел котлету. Он пользовался вилок?

2. Маша испекла папе пирожок. Она его пекла в духовке?

3. Мама помешала кофе в чашке. Она пользовалась ложкой?

31.Сериация.

- 1). Вова выше Пети. Вася выше Вовы. Кто выше всех.(Вася).
 - 2). Волосы у Вовы светлее, чем у Пети. А у Коли светлее, чем у Вовы. У кого самые светлые волосы? (Коля)
 - 3). Маша выше, чем Нина. Нина выше, чем Лиза. Кто выше всех? (Маша).
 - 4). Галя веселее Оли, а Оля веселее Лизы. Кто самый веселый? (Галя)
- Если этот тип задач вызывает затруднение, то в начале даем более простые задачи:

- 1). Миша сильнее, чем Коля. Кто слабее?
- 2). Марина веселее, чем Катя. Кто печальнее?
- 3). Костя выше Пети. Кто ниже?
- 4). Петя темнее, чем Нина. Кто светлее?
- 5). Катя внимательнее,, чем Света. Света внимательнее, чем Зина. Кто внимательнее всех? (Катя).
- 6). Полкан лает чаще Жучки. Жучка лает чаще Барбоса. Кто лает меньше (реже) всех? (Барбос)
- 7). Мурка мяукает тише Барсика. Барсик мяукает тише Пушка. Кто мяукает громче всех? (Пушок).

32.Критичность познавательной деятельности.

«Бывает - не бывает»

Ведущий называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет, то мяч ловить не нужно.

1. Папа ушел на работу.
2. Поезд летит по небу.
3. Кошка хочет есть.
4. Человек вьет гнездо.
5. Почтальон принес письмо.
6. Зайчик пошел в школу.
7. Яблоко соленое.
8. Бегемот залез на дерево.
9. Шапочка резиновая.
10. Дом пошел гулять.
11. Туфли стеклянные
12. На березе выросли шишки.
13. Волк бродит по лесу.
14. Волк сидит на дереве.
15. В кастрюле варится чашка.

33.Понятийное мышление.

«Закончи предложение»

1. Лимоны кислые, а сахар...
2. Собака лает, а кошка...
3. Ночью темно, а днем....
4. Трава зеленая, а небо...

5. Зимой холодно, а летом....
6. Ты ешь ртом, а слушаешь...
7. Утром мы завтракаем, а днем...
8. Птица летает, а змея...
9. Лодка плывет, а машина...
10. Ты смотришь глазами, а дышишь...
11. У человека две ноги, а у собаки...
12. Птицы живут в гнездах, а люди...
13. Зимой идет снег, а осенью...
14. Из шерсти вяжут, а из ткани...
15. Балерина танцует, а пианист...
16. Дрова пилят, а гвозди...
17. Певец поет, а строитель...
18. Композитор сочиняет музыку, а музыкант....

34.Последовательность событий.

1). «Кто кем (чем) будет?»

Кем (чем) будет: яйцо, мальчик, семечко, гусеница, цыпленок, желудь, икринка, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, большой, девочка, почка, щенок, шерсть, кожа, теленок, доска, птенец, козленок, ягненок.

2). «Кем (чем) был?»

кем (чем) был раньше:

- цыпленок - яйцом;
- лошадь - жеребенком;
- корова- теленком;
- дуб -желудем;
- рыба -икринкой;
- яблоня - семечком;
- лягушка -головастиком;
- бабочка - гусеницей;
- хлеб -мукой;
- птица -птенцом;
- овца -ягненком;
- шкаф -доской;
- велосипед -железом;
- рубашка -тканью;
- ботинки -кожей;
- дом -кирпичом;
- сильный -слабый;
- мастер -ученик;
- листок -почкой;
- собака -щенком;
- шуба -мехом;
- козел -козленком.

35.Мышление и фантазия.

1). Материал: две карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит название 2-х задуманных предметов.

2). Две картинки, на которых изображены предметы. Придумать слово, находящееся между 2-х задуманных предметов и служащих как бы переходным мостиком между ними.

«гусь» - «дерево»

- «взлететь». Гусь взлетел на дерево.
- «вырезать». Из дерева вырезали гуся.
- «спрятался». Гусь спрятался за дерево.
- «представь». Представь, что все игрушки заговорили. Что бы они сказали?

36. Вопросы для развития мышления.

1. Почему вода в холодильнике замерзает?
2. Почему зимой включают отопление?
3. Для чего нужны печки и плиты?
4. Откуда мы узнаем, сколько время?
5. Зачем нам книги?
6. Что делают ножницами?
7. Что (кто) может летать?