МАДОУ – детский сад № 254

г. Екатеринбург

Антоненко Мария Юрьевна,

воспитатель.

«Игровые технологии в развитии логического мышления в поликультурной среде».

« Игра является ценным средством воспитания умственной активности детей» В.М.Букатов.

Все мы знаем, что ведущая роль дошкольном возрасте это игра. Грамотное применение игровых технологий в ДОУ обеспечивает эффективную подачу информации и успешное освоение навыков воспитанниками, облегчает самореализации детей, мотивирует их на само обучение. Как следствие удаётся добиться следующих результатов:

1. Развитие внимания, памяти и мышления, а так же речевых и творческих навыков.
2. Повышение физической активности, усилению интереса к познанию и проявления интереса.
3. Формирование выстраивать причинно- следственные связи.
4. Развитие критического и логического мышления, а так же умение решать задачи нестандартными способами.

Игра как правило инициатива детей, поэтому педагог при организации игровой деятельности должен следовать требованиям:

1. Выбор игры( соответствует возрасту, интересам ребенка).
2. Объяснение игры( правил).
3. Игровое оборудование.
4. Организация игрового коллектива
5. Развитие игровой ситуации.
6. Окончание игры.

Основная цель игр – дать дошкольника возможность провести детство в играх, одновременно мотивируя их и формируя знания и необходимые навыки.

Хочу предложить несколько несколько настольных игр, которые можно сделать самим вместе с ребёнком дома, в садике. Для изготовления этих игр необходимо: картон, цветная бумага, предметные картинки. Эти игры можно дополнить в любой момент, изменить, усложнить.

**Игра 1 « Домики"**

Поле состоящее из 9 окошек (3 строки, 3 ряда), над каждым рядом крыша цветная ( цвет может быть любой). 8 фишек ( можно использовать цветные крышки от бутылок),соответственно цвета крыши, например: 3 синих, 3 зелёных, 2 красных. Фишки перемешиваются на поле, расставляются .

Ход игры. Необходимо ставить фишку каждый раз на пустое окошко, тем самым стараться выстроить в ряд одного цвета с крышей, т.е крыша зелёная, под ней земные фишки. Так же цветные крыши можно заменить на любые другие картинки: одежда, мебель, цветы, животные, овощи, цифры и т.д.

**Игра 2 «Что сверху, что снизу"**

Так же эту игру можно сделать вместе с ребёнком.

Карточки, некоторых изображены геометрические фигуры, одна фигура снизу а другая сверху. Ребенку необходимо повторить так же из своих геометрических фигур. Усложнить игру можно добавив оттенки цветов, размер, количество геометрических фигур.

**Игра 3 «Повтори узор"**

Эта игра направлена на развитие ориентироваться в пространстве логической мышление. В этой игре могут принимать участие сразу несколько детей. Должен быть ведущий.

Карточка, поле с окошком ( любое количество), фишки – геометрические фигуры ( очень много, разные по цвету, форме, величине). Ведущий на своём поле выкладывает узор из геометрических фигур, а дети на своих полях должны повторить рисунок ведущего. Для малышей используется небольшое количество фигур, постепенно усложняя.

**Игра 4 «ОДЕНЬ КУКЛУ»**

**Материал:**куклы бумажные, элементы одежды национальной одежды.

**Ход игры.**Элементы одежды перемешаны. Ведущий определяет национальный костюм для куклы для каждого игрока и предлагает детям на скорость одеть куклы в национальные костюмы. Побеждает тот игрок, который первым правильно одел куклу.

**Игра 5 «ПОДБЕРИ КАРТИНКУ»**

**Материал:**рисованные куклы в национальных костюмах, флаги, картинки растений и животных, предметов прикладного искусства, национальное блюдо и элементы одежды, природные ресурсы, флаг.

**Ход игры.**Каждому играющему выдается кукла и предлагается подобрать ней соответствующие картинки. По окончании задания каждый игрок рассказывает о своей кукле по картинкам: как зовут, в каком государстве живет, флаг, чем богато государство, животные и растения, национальное блюдо и т.д. Национальности в игре исходят из национального состава группы.