

«5 интеллектуально-развивающих ИГР» для детей и их родителей

Интеллект, так же, как и тело, нуждается в постоянной тренировке. Если тело (мышцы, сухожилия) не тренировать, не давать ему постоянных усилий, то оно постепенно начнёт деградировать, разрушаться. Интеллект без постоянного решения всевозможных задач, требующих задействования обоих полушарий мозга (памяти, внимания, логики, воображения, гибкости, оригинальности, быстроты, точности мышления и т.п.), также перестанет развиваться и начнёт деградировать.

Сегодняшнее увлечение подрастающего поколения всевозможными гаджетами, компьютерными играми, социальными сетями в интернете и т.п. практически не требует интеллектуальных усилий. Ведь сегодня даже запоминать особо не требуется, так любую информацию можно практически мгновенно найти в интернете. Но, при этом, стремительное ускорение процесса развития цивилизации говорит о том, что современным детям придётся жить в мире, существенно, кардинально отличающемся от сегодняшнего.

Следовательно, сегодня важно не просто дать готовое знание (которое в будущем может не пригодиться или даже оказаться вредным), но, в первую очередь, научить детей мыслить в ситуации неопределённости – мыслить творчески, неожиданно, нестандартно, но, в то же время, логично, опираясь на память, широкий кругозор и эрудицию. Для тренировок интеллекта идеально подходят интеллектуально-творческие игры.

Желаю успеха вам, уважаемые родители!

Игра № 1 (развивается логика + креативность + эрудиция + внимание + память)

«Ты плаваешь в перчатках»

Эта простая игра может быть очень веселой.

Один из участников задумывает слово (глагол). Другие пытаются его угадать, задавая вопросы, в которых заменяют неизвестное слово глаголом «плавать». Например, слово «спать». Игроки могут пытаться угадать его, задавая следующие вопросы: «Ты плаваешь в перчатках?», «Ты плаваешь ночью?». Игрок, задумавший слово, должен кратко отвечать: «Да», «Нет», «Не знаю», «Иногда».

Побеждает игрок, первым отгадавший слово. Он же подбирает слово для следующего раунда.

Вариант:

Слово задумывают все вместе, а отгадывает его, задавая вопросы с глаголом «плавать», один игрок. Поскольку последний не знает, о каком слове идет речь, то его вопросы могут оказаться очень забавными.

**Игра № 2 (развивается быстрота мышления + эрудированность
+ юмор)
«Круглое, твердое, кислое»**

Ведущий, бросая мячик, называет какое-либо качество предмета, а участники в ответ должны называть сами предметы, которым присущи эти качества. Например: круглое – мяч, твердое – камень, кислое – яблоко и т.д. В данном случае педагог может поощрять оригинальные ответы, например, кислое – лицо, твердое – сердце (у кого-то из знакомых) и т.п.

При этом ведущий может несколько раз подряд повторять одно и то же качество. Игроки, соответственно, должны давать разные варианты ответов, например, кислое – яблоко, настроение, молоко, лимон и др.

Можно также использовать и такую хитрость – ведущий называет качество, близкое тому слову, которое перед этим было названо одним из игроков, например, «кислое – яблоко, зелёное ...» или «зелёное – ёлка, колючее ...» и др. В таких случаях игроки часто не могут сразу переключиться с предыдущего образа. Поэтому, когда им называют качество, подходящее к только что названному образу, им бывает сложно назвать какой-либо другой образ. В этом варианте игра особенно развивает абстрактное мышление и способность концентрировать своё внимание.

Можно сделать и наоборот, то есть ведущий называет какой-либо предмет, а поймавший мячик называет его качество.

Игра № 3 (развивается логика + внимание + память)

«Три вопроса»

Участники игры задумывают и записывают на своих листах по одному не простому (простыми называются числа, делящиеся без остатка только сами на себя или на 1, например числа 1, 2, 3, 5, 7 и т.д.) целому числу в интервале от 4 до 100 (начинающие игроки могут выбрать интервал поменьше, например - от 4 до 50).

Игроки договариваются об очередности ходов и игра начинается.

Сделать «ход» в этой игре - значит или задать сопернику один из трех указанных ниже вопросов, или попытаться назвать искомое число.

Соперники поочередно делают по одному «ходу».

Определение задуманного числа ведется с помощью вопросов трех типов:

- а) Больше или меньше задуманное число «X» некоего числа «N»?
- б) Делится ли число «X» на число «M»? (имеется в виду деление без остатка)
- в) Есть ли в составе задуманного числа «X» цифра «Y»?

Соответственно, возможны следующие ответы:

- а) «Больше» или «Меньше» (для вопросов первого типа).
- б) «Делится» или «Не делится» (для вопросов второго типа).
- в) «Есть» или «Нет» (для вопросов третьего типа).
- г) «Угадал». Этот ответ можно услышать, задав вопрос первого типа в том случае, если число «X» окажется равным предложенному для сравнения числу «N».

Этот же ответ может прозвучать и тогда, когда игрок, делая свой «ход», не задает вопроса, но пытается назвать задуманное число. Если попытка окажется удачной, следует ответ «Угадал».

Участники игры задают вопросы именно в той, и только в той последовательности, которая приведена выше.

Победителем считается тот, кто отгадает число соперника за меньшее число «ходов». При одинаковом количестве затраченных на поиск числа соперника ходов, игра считается ничейной.

Игра № 4 (развивается *логика + внимание + память + эрудиция*) **«Последняя и первая»**

Первый участник называет слово на определенную тему, например, «еда» (цветы, животные и т.д.). Следующий должен назвать слово на ту же тему, но начинаться оно должно на последнюю букву предыдущего слова. Допустим, если первое слово – «сыр», то второе будет «рулет».

Игра идет по кругу, и каждому участнику дается только пять секунд на то, чтобы назвать очередное слово.

Повторять уже названные слова нельзя. Тот, кто за пять секунд не сумеет придумать слово или ошибется в его подборе, выбывает из игры. Любые споры должны разрешаться ведущим или судьей.

Игра № 5 (развивается *воображение + креативность + память + внимание + логика + быстрота мышления*) **«Сказка по кругу»**

Участники игры сидят в кругу. Ведущий или любой из участников игры (по желанию, по выбору ведущего или остальных участников) начинает рассказывать сказку: «Однажды, много лет тому назад, в далёкой-далёкой стране ...», «Жили-были ...» и т.п. Сказав несколько фраз, он неожиданно останавливает рассказ (в том числе посреди фразы), и передаёт эстафету следующему (по кругу) участнику (можно передавать при этом какой-либо предмет, о котором, к примеру, и может сочиняться сказка). Участник, принявший эстафету, также говорит несколько фраз, после чего также передаёт эстафету дальше по кругу. Последний участник (им может быть тот, кто начинал сказку) логически завершает сказочное повествование.

При небольшом количестве участников можно сделать несколько кругов. Также, можно принять условие, по которому любой участник может закончить сказку (как вариант – тут же начав рассказывать другую). Можно также ограничить заранее сюжет какими-либо рамками, обозначив количество и состав персонажей, примерное содержание сказки и т.п.