**Тренинг с педагогами «Логические игры и задачи» по развитию мышления**

Шомина Татьяна Ивановна, педагог-психолог МБДОУ №47 пос. Эльбан

**Задачи:**

**-** Средствами игр, способствующих развитию мышления, развивать способности педагогов,

- Способствовать применению полученных знаний о программах и технологиях в своей практике;

**-** Снять эмоциональное напряжение.

**Ход тренинга:**

**1. Игра «Кот в мешке» (тренируем навыки анализа и синтеза)**

*Суть игры в том, что игроки берут карточку и по очереди иносказательно описывают то, что на ней изображено, не показывая её другим игрокам. При этом сам предмет называть нельзя! Остальные игроки должны угадать, исходя из описания, что изображено на карточке.*

*Например: Он маленький, гибкий, может быть розового, красного и коричневого цвета, любит влагу и темноту, работает под землей, боится рыбаков и рыбалку. (червяк)*

Карточки: мультиварка, пенсне, акула, коврик перед дверью, горшок.

**2. Игра «Задачи на смекалку»**

Ну, а сейчас мы с вами, уважаемые коллеги, потренируем свое логическое мышление. Я буду задавать вам вопросы, а вы должны дать на них правильные ответы.

- Это дается нам трижды. Первые два раза бесплатно. А вот за третий придется заплатить. (зубы)

- Гуси шли на водопой гуськом (один вслед за другим). Один гусь посмотрел вперёд – перед ним 17 голов. Посмотрел назад – за ним 42 лапы. Сколько гусей шло на водопой? (39. 17 впереди, 21 позади, да и сам гусь, который головой вертел.)

- Сколько месяцев в году имеют 28 дней? (Все месяцы.)

- Вы сидите в самолете, впереди вас лошадь, сзади автомобиль. Где вы находитесь? (На карусели.)

- При каком условии 3 мальчика и 2 девочки, 4 взрослых, 1 собака и 1 кот не намокнут, став всего под 1 зонт? (При условии, что дождя не будет.)

**3. Игра «Найди отличия» (между 2-мя командами)**

Прочитайте следующие пары слов и укажите как минимум 3-5 отличий между явлениями/предметами: «Солнце – луна», «Ель – береза», «Стих – рассказ», «Медведь – тигр», «Автомобиль – велосипед», «Кардиган-жакет».

**4. Игра «Банка»**

Я называю букву алфавита, а задача участников – по очереди называть любые предметы, начинающиеся на эту букву, которые можно поместить в трехлитровую банку. Имейте в виду, что предмет должен пройти через горлышко банки.

**5. Игра «Инструкция»**

Придумайте несколько обычных и несколько необычных ситуаций и попросите, чтобы он рассказал вам последовательность действий в них (дал инструкции).

Примеры ситуаций: «Как пропылесосить дома?», «Как собраться гулять?», «Как лечь спать?», «Как подстричь когти коту?», «Как выпросить у мужа дорогой подарок?», «Как разозлить начальство?» и т.д.