**Развивающие логическое мышление игры для детей старшего дошкольного возраста**

**Консультация для родителей**

**Игра «Логические концовки».**

*Цель:* развивать логическое мышление, воображение, способность к анализу.

*Описание:*детям предлагается закончить предложения:

• Лимон кислый, а сахар... (сладкий).

• Ты ходишь ногами, а бросаешь... (руками).

• Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).

• Если два больше одного, то один... (меньше двух).

• Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши).

• Если река глубже ручейка, то ручеек... (мельче реки).

• Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры).

• Если правая рука справа, то левая... (слева).

• Мальчики вырастают и становятся мужчинами, а девочки... (женщинами).

**Игра «Что бывает...».**

*Цель:* развивать логическое мышление.

*Описание*: предложить ребенку поочередно задавать друг другу вопросы следующего порядка:

- Что бывает большим? (Дом, машина, радость, страх и т. п.)

- Что бывает узким? (Тропа, лепта, лицо, улица и т. п.)

- Что бывает низким (высоким)?

- Что бывает красным (белым, желтым)?

- Что бывает длинным (коротким)?

**Игра «Что я загадала?».**

*Цель:* развивать мышление.

*Игровой материал и наглядные пособия:* 10 кругов разного цвета и размера.

*Описание*: разложить перед ребенком 10 кругов разного цвета и размера, предложить ребенку показать тот круг, который загадал воспитатель. Объяснить правила игры: отгадывая, можно задавать вопросы, только со словами больше или меньше. Например:

- Это круг больше красного? (Да.)

- Он больше синего? (Да.)

- Больше желтого? (Нет.)

- Это зеленый круг? (Да.)

**Игра «Волшебники».**

*Цель*: развивать мышление, воображение. Игровой материал и наглядные пособия: листы с изображением геометрических фигур.

*Описание:* детям раздаются листы с изображением геометрических фигур. На их основе необходимо создать более сложный рисунок. Например: прямоугольник - окно, аквариум, дом; круг - мяч, снеговик, колесо, яблоко. Игру можно провести в форме соревнований: кто придумает и нарисует больше картинок, используя одну геометрическую фигуру. Победителю вручается символический приз.

Пример: