

Картотека игр по развитию творческого воображения «Цепочка слов».

Цель игры:

Развитие творческого воображения, путем вызова звуков и образов, ассоциаций и воспоминаний, представлений и мечт.

Ход игры:

Детям предлагается составить длинный поезд из слов – каждое слово – вагончик. Вагончики, как и слова, должны быть соединены между собой, то есть каждое слово должно тянуть за собой следующее.

Пример:

Воспитатель: Зима – какая? (ставит вагончик - зима).

Дети: Снежная, холодная (ставят два вагончика).

Воспитатель: А что бывает еще холодным?

Дети: Мороженное, лед, снег, ветер (на каждое слово ставится вагончик).

Воспитатель: (отталкиваясь от последнего слова) А ветер какой?

Дети: Северный, сильный...

Воспитатель: А кто еще может быть сильным? И т.д. пока детям не надоест или не закончатся вагончики.

Вариант игры:

Вагончики могут быть разного цвета. Каждый ряд столов или подгруппа детей имеет свой цвет. Во время ответов детей помощник воспитателя или более старший ребенок ставит вагончик определенного цвета. В конце игры подсчитывают, какая подгруппа или ряд набрали больше вагончиков (у кого поезд длиннее), те и выиграли.

«Бином фантазии».

Цель игры:

Активизировать воображение, стремясь установить между

двумя, чуждыми друг другу, словами родство, создать единое, в которых оба чужеродных элемента могли существовать. В «биноме фантазии» слова берутся не в их обычном значении, а высвобожденными из языкового ряда, в котором они фигурируют повседневно.

Ход игры:

На столах лежат карточки (рисунком вниз). В каждой стопке разные картинки: одежда, животные, мебель и т.д.

Вызванные двое детей берут из стопочки по одной карточке и показывают детям. Воспитатель предлагает соединить слова, обозначающее нарисованное на картинке.

Самый простой способ их соединить – это прибегнуть к предлогам. Чтобы было наглядно. Можно манипулировать карточками.

Пример:

Дети вытащили карточки «пес», «шкаф». Карточка «пес» располагается в середине, а карточка «шкаф» то сверху, то внизу, то справа, то слева и т.д. Дети называют расположение карточек, могут придумать и свои сочетания слов: «шкаф пса», «пес в шкафу» и т.д.

Каждое из этих словосочетаний может служить основой для рассказа или ситуации, придуманной детьми.

Можно использовать оператор РВС – увеличим пса до колоссальных размеров: он будет охранять шкаф, нося его в зубах. Или у пса на шее вместо медалей висят шкафы.

Шкаф огромный – пес сидит в замочной скважине, никого не пускает в шкаф и т.д.

Дети могут составить свой рассказ или выбрать любое сочетание слов. Можно предложить нарисовать иллюстрации к рассказу. По ходу рисования рассказ обростает новыми подробностями.

Можно использовать коллективный способ обучения – двое

или несколько детей составляют один рассказ, иллюстрируют его, затем один из детей рассказывает его остальным детям.

«Полиномы фантазии».

Цель игры:

Развитие фантазии, творческого воображения. В отличие от «Бинома фантазии» в этой игре «отстранения» слов доводится до крайности.

Ход игры:

I вариант:

У детей на столах самые разнообразные предметы и сюжетные картинки, рисунком вниз. Воспитатель задает вопрос, дети по очереди переворачивают карточку, стараясь, исходя из того, что на ней изображено, ответить на вопрос.

Несправившемуся помогает сосед. Воспитатель задаёт второй вопрос – порядок ответа такой же. Вопросы:

Кто (что) изображён? (изображено?)

Где находится?

Из чего состоит?

Что делает?

Что говорит? (Что отвечает?)

Эти же вопросы можно отнести к прошлому и будущему (предполагаемому) состоянию рассматриваемого предмета (объекта).

В конце игры можно попытаться придумать один рассказ на всех, используя ответы детей.

II вариант:

Дети загадывают любое слово из трех букв. Можно использовать опять карточки с предметами. Делим это слово на звуки и придумываем слова, только на этот звук.

Придуманные слова записываются на доске столбиком под

каждой буквой, или обозначаются символом, или выставляется картинка. Потом произвольно выбираются слова по одному из каждого ряда и с ним составляется предложение. Это предложение может быть опорным для сочинения рассказа (составить несколько предложений, попытаться объединить их одним сюжетом).

Когда дети усвоят эту игру её можно усложнить: для первого звука подбирают слова, обозначающие предмет (существительное); для второго звука – слова, обозначающие свойства или состояния предметов (прилагательное или образованное от него наречие), при этом детям говорим «какой?», «как?»; для третьего звука – слова, обозначающие действие и отвечающие на вопрос «что делает?» (глаголы).

Этот вариант игры лучше проводить в подготовительных группах или в логопедических группах, когда дети знакомятся со звуковым анализом слов.

Пример:

Дети придумали слово «Дом».

Д	О	М
Дым	Ослик	Мыло
Диван	Оса	Мяч
Душ	Окно	Маска
Дырка	Огонь	Магазин

Д	О
Дорога	Огромный
Дым	Очаровательный
Дерево	Открытый

Дача	Обманутый
Диван	Осторожно

Дети составляют предложения или из слов по заданию, или произвольно по желанию детей, например – 1,3,2: «дорога», «открытый», «мяукает». Далее придумывается предложение с этими словами, например: «На открытой дороге во время дождя мяукает котенок». Или, например, для сочетания 5- 5- 5 («диван», «осторожно», «мигает») придумать фантастический рассказ, оттолкнувшись от этого сочетания.

«Произвольный префикс».

Цель игры:

Развитие воображения, одним из способов словотворчества – деформирование слова за счет ввода в действие префикса-предлога.

Ход игры:

На одном из векторов (осей) морфологической таблицы расположите предлоги: не, зам, мини, макси..., на другом слова предложенные детьми, обозначающие предметы. Из сочетания, полученного соединением предлога и слова, сочиняется предложение и далее рассказ.

Пример:

слова	не	зам	мини
нож	ненож	замнож	мининож
кот	некот	замкот	миникот
бегемот	небегемот	замбегемот	минибегемот
одеяло	неодеяло	замодеяло	миниодеяло

Рассмотрим на примере: нож – ненож. Если рассмотреть функцию ножа – разделять, разрезать, значить ненож может добиться того же результата, но как-то иначе, например,

колет, прожигает. Как пользоваться таким «ножом»? Для чего мы будем его использовать? И т.д....

Можно придумать целую страну, используя отрицательные предлоги. Например: «замкот» - заместитель кота- это кто? Что он делает? Какой он?

«минибегемот» - как будет жить такой «бегемотик»? в реке? А что для него будет «рекой»? А что он будет есть?

«Максиодеяло»- это одеяло, укрывающее всех – что выполняет эту функцию? Вода в море, укрывающая все морские растения, снег - зимой, атмосфера - земной шар...

Можно в эту игру играть и на математике, прибавляя к произвольно взятым словам числительные: для коровы – «трёхкорова», это какая корова? Сколько у неё голов, ног, хвостов? Для чего ей нужны три хвоста?..

Неплохо повторить с детьми деление целого на части, добавляя к словам: полу -, четверть -, треть -... Например, ложка – полужелудок: это может быть полложки, а как ею пользоваться? Можно рассмотреть по функциям – содержит ложка еду только до половины, как быть? Или что-то может содержать, а что-то нет, почему? Для чего?...

«Творческая ошибка».

Цель игры:

Учить детей фантазировать, с помощью орфографических ошибок.

Ход игры:

У каждого ребенка есть слова, которые он в детстве (особенно раннем) произносил неправильно, иногда он их помнит, так как родители часто их вспоминают, как забавные. Предложить детям вспомнить их и подумать, что они могли означать в таком произношении?

Пример:

«каклетка» - прыгающая котлетка, «лесапед» - велосипед,

состоящий из веток; велосипед, который ездит только по лесу или только по деревьям...

Можно целенаправленно заменить одну букву в слове на другую: собака – «бобака», уже фантастическое животное, но характер собачий или совершенно другой?

Мыло – «дыло», это такое мыло, которое моет все до дыр или дышащее мыло, им мылишься, а оно дышит, становится ещё больше....

«Фантастические гипотезы».

Цель игры:

Развитие фантазии, творческого воображения.

Ход игры:

Детям задаются вопросы: «Что было бы, если...?» Для постановки вопроса берутся первые попавшиеся подлежащее и сказуемое. Их сочетание и дает гипотезу, на основе которой можно работать. Предложите детям поразмышлять: «Что было бы, если бы...?» дальше называется любой предмет и любое действие.

Можно предложить детям самим придумать нелепые вопросы, а желающие на них отвечают, придумывая свою историю.

Пример вопросов:

«Что было бы если внезапно исчезло солнце?»

«Что было бы, если бы исчезли все взрослые?»

«Что было бы, если бы к нам пришел крокодил? Слон?»

«Оживление предметов».

Цель игры:

Учить детей сочинять истории, рассказывая сказки или рассказы о тех предметах, которыми они учатся манипулировать.

Ход игры:

Можно играть с самыми маленькими детьми, но тогда сочинять придется самим, а вот с более старшими можно сочинять истории, только натолкнув их на объект оживления, или оттолкнуться от их наблюдения.

Необходимо подключать старших детей к рассказыванию сказок малышам.

Пример:

I вариант:

Рассмотрим на примере кормления детей.

Воспитатель рассказывает и показывает: «Жила- была ложка. Она была маленькая, не знала куда и как нести еду и все время попадала не туда, куда нужно. Вот пошла она за кашей для Тани (черпает кашу из Ваниной тарелки).

Правильно ложка берет кашу? (дети исправляют). А у вас ложки умные? Как они достают кашу? Из ваших тарелок? Ой, у Пети ложка пошла гулять и не попала в рот. Заблудилась? Пусть ваши ложки покажут Петиную, куда надо нести кашу».

Аналогично можно сочинить сказку про пуговицу, которая не знала, как попасть в свой домик, лезла в карман, под воротник.

С более старшими детьми можно оживлять любой предмет и предложить придумать сказку, рассказ.

Главная задача воспитателя в том, чтобы вовремя увидеть, на чем в данный момент сосредоточены интересы ребенка.

II вариант:

Можно назвать «Путешествие по собственному дому (группе)».

Как уложить малышей спать? Расскажите им сказку про кровать: «Жила была кровать, которая не давала мальчику спать, скакала под потолок, выбегала на площадку и падала

с лестницы. Бывают кровати с моторами, они ездят в дальние края охотиться за крокодилами. Бывает говорящая кровать, которая рассказывает разные истории...»
Ребенок плохо сидит на стуле постоянно раскачивается. Расскажите ему рассказ про стул, который перебирая 4 ножками, бегал за трамваем. Он опаздывал и очень спешил. Вдруг одна ножка отвалилась и стул потерял равновесие. К счастью, один прохожий вовремя подхватил отвалившуюся ножку и приставил её. «Кто же тебе сломал ножку?» - спросил он. «Хозяин» - опустив спинку, ответил стул. Можно придумывать интересные истории, составляя бином – оживший предмет + игрушка.
Главное в игре – предоставить ребенку придумывать историю самому, вовремя подключиться к игре, дать ей новое направление или сюжет. Но главное – желание ребенка творить.

«Создание лимерика».

Цель игры:

Развитие творческого мышления, воображения посредством создания лимерика (английский вариант организованной нелепицы).

Ход игры:

Детям объясняем технику создания стихотворения, но говорим, что оно должно быть немного сказочным, загадочным, можно использовать непонятные слова, но чтобы рифма сохранялась.

Первая строчка: выбор героя.

Вторая строчка: характеристика героя или его действие.

Третья строчка: реализация действий (как герой это сделал).

Четвертая строчка: выбор конечного эпитета или свое отношение к герою

Пример:

Вот стихи, сочиненные детьми:

«Красно – синий медвежонок
По небу летал,
Лапами, как крыльями махал,
Птичек всех перепугал»

(Вася Новоселов)

«Однажды серый добрый ежик
Иголки детям все раздал.

А чтоб от лисы спрятаться,
Иголки на спине нарисовал»

(Катя Коробкина)

«Снеговик пришел к нам в группу,
Сел за стол, поел посуду.

Потом съел наш весь обед
И растаял под конец»

(Старшая группа – все вместе)

«Лжезагадки».

Цель игры:

Учить детей отгадывать загадки, развивать внимание, творческое воображение.

Ход игры:

Предложить детям загадки, ответ которых содержится в самом стихе, но внимание отводится в сторону.

Само собой разумеется, что если загадывать детям 2-3 подобные лжезагадки, то на следующих они легко в ловушку не попадутся, ответ дают очень быстро. Но удовольствие получают огромное. Загадывают их потом товарищам, повторяют многократно и сами же смеются и наслаждаются замешательством отгадывающего.

Пример:

«Стоит дом, одна крыша пологая, другая с сильным скатом. В середине крыши гнездо. Оно дырявое. В гнездо петух снес яйцо. В какую сторону упадет яйцо?»

«Летит стая молотков в теплые края. Что они будут делать, когда прилетят?»

«Стоит «это». Идет мимо «этого» старуха, говорит: «Баба-Яга». Идет солдат, посмотрел на «это» и говорит: «Генерал». Идет девушка, посмотрела и говорит: «Василиса-Прекрасная». Что это?»(Зеркало).

«Стеклянный человечек».

Цель игры:

Развитие творческого воображения, фантазии.

Ход игры:

Из характерных особенностей знакомого или придуманного персонажа можно логически вывести и его приключения.

Героем рассказа или сказки можно предложить сделать человечка из какого - либо материала.(Например, стеклянного человечка) Он должен будет действовать, двигаться, заводить друзей, подвергаться всякого рода случайностям, быть причиной событий и т. д...

Используйте прием – «эмпатию» - предложите детям поставить себя на место этих человечков.(страна, где все из стекла) Здесь можно провести анализ материала.(стекло хрупкое, прозрачное, но оно может быть цветным, может мыться...)

Пример:

А теперь представьте себе жизнь в этом стеклянном городе. Так как все прозрачное – жизнь на виду у людей, можно не разговаривать, все мысли видны, так как голова прозрачная. А одежда? Цветная? А чем питаться?

Дети, знакомые с тризовскими приемами, сразу ответят: жидким стеклом, стеклянным порошком, мелкодробленным стеклом.

А транспорт из чего? Ведь необходимо предохранить человечков от острых углов, от толчков. А животные тоже из стекла? Растения?

Все это можно обыграть, обговорить, зарисовать, стараясь сделать жизнь этих человечков как можно комфортабельнее. Можно обыграть человечков из бумаги, которые живут в бумажном городе. Человечков из льда, снега, дыма, пластилина.

«Салат из сказок».

Цель игры:

Развитие творческого воображения, путем соединения знакомых персонажей из разных сказок в одну и придумывания своей – новой сказки.

Ход игры:

Интересно сочинять сказку, используя морфологическую таблицу, где по вертикальной оси перечисляются названия сказок, а по горизонтальной оси – их герои. Выбор героев может быть произвольным. Дети могут выбрать сразу всех героев, место действия, а далее соединяют все в один сюжет. Другой вариант: дети выбирают героев по ходу сочинения сказки, перемещаясь по осям таблицы как по лесенке.

Красная шапочка	Красная шапочка	Волк	Бабушка	Дровосек
Мальчик – с - пальчик	Мальчик – с - пальчик	Людоед	Отец	Дети людоеда
Дюймовочка	Фея	Жук	Жаба	Сын жабы
Колосок	Петух	Круть	Верть	Мельница

Репка	Дед	Баба	Внучка	Жучка
Колобок	Колобок	Дед	Заяц	Медведь

В качестве наглядного материала можно использовать иллюстрации книг, рисунки героев сказок (уже готовые), рисунки детей. Располагать их удобно на наборном полотне или на фланелеграфе. Можно предложить ребятам нарисовать рисунок, изобразив выбранных героев, добавив по желанию каждый своего любимого героя, а потом по рисунку рассказать товарищам свою сказку.

«Разновидность фантастического бинорма».

Цель игры:

Активизировать воображение, развитие способности детей реагировать на новый элемент по отношению к определенному ряду неожиданных факторов, учить использовать такое слово в известном сюжете, заставляя привычные слова реагировать на новый контекст.

Ход игры:

Предложите детям несколько (5- 6) картинок с изображением героев какой – либо сказки. Карточки можно заменить игрушками по сказке, настольным театром, опорными сигналами.

Определив из какой сказки герои, дети начинают рассказывать сказку (по одному или по очереди). И «вдруг» среди карточек (игрушек, театра, сигналов) появляется новая, изображение которой не имеет никакого отношения к этой сказке.

I вариант:

Сначала ребенок рассказывает настоящую сказку, а ближе к концу или в самом конце Вы вводите новый персонаж.

II вариант:

Сразу с набором карточек вводите тут же незнакомый и неучаствующий в реальной сказке объект.

Пример:

Ребенок выбрал 5 карточек: девочка, волк, бабушка, лес, цветы + вертолет

«Сказка -наизнанку».

Цель игры:

Игра состоит в перевертывании сказки или в выворачивании «наизнанку» сказочной темы. Эта игра аналогична игре «Наоборот».

Ход игры:

Вспомнить с детьми хорошо знакомую сказку и предложить поменять характер её героев. Положительный характер на отрицательный и наоборот. Предложить подумать и рассказать как изменятся герои, их характер, поступки, каким станет сюжет сказки. Предложение о смене характера может быть разным:

- 1.Злая Волшебница заколдовала героев...
- 2.В сердце доброго героя попал кусочек льда, а злому стало его жалко и он подобрел...
- 3.Герой проглотил волшебную таблетку, выпил волшебную каплю, сказал однажды плохое слово...

Все эти варианты предложены детьми, предложите детям придумать свои версии и почти у каждого будет своя, одна лучше другой.

С помощью принципа «выворачивания наизнанку» можно найти исходную точку для вольного рассказа, самостоятельно развиваемого в любом направлении.

«Перевертывание сказки».

Цель игры:

Развитие творческого воображения, фантазии, внимания.

Ход игры:

Наступает момент, когда сказки начинают надоедать, как старая игрушка, тогда сказку можно превратить в как – бы пародию – появляется другой угол зрения, на сказку можно посмотреть другими глазами, то есть, увидеть то, чего нет в реальной сказке.

Со сказкой работайте на уровне подсистемы, последовательно изменяя один из подсистемных элементов.

Пример:

Воспитатель: «Жила – была девочка, звали её Желтая шапочка...»

Дети: «Не Желтая, а Красная!»

Воспитатель: «Ах, да, Красная! Так позвал её папа и сказал...»

Дети: «Да нет же, не папа, а мама!»

Воспитатель: «Правильно! Позвала её мама и говорит, сходи - ка к тете...»

И так далее...

I вариант:

После того, как дети вас исправили, продолжайте рассказывать немного текста реальной сказки, а потом снова меняете её, но линию настоящей сказки ведете до конца.

II вариант:

Изменяя сказку в самом начале, ведете её за детьми, совершенно меняя сюжет настоящей сказки, включая в действие новых персонажей.

«Сказка в заданном ключе».

Цель игры:

Развитие творческого воображения, фантазии, посредством придумывания сказки в определенном ключе.

Ход игры:

Используя как бы разные ключи, открываем для детей сказку в другом направлении, месте действия.

Пример:

Жили - были старик со старухой у синего моря...в наши дни. Что будет просить старуха? Красная Шапочка живет сейчас...

Это мы изменили время действия. Можно использовать оператор РВС (размер- время- стоимость)- растянуть время до бесконечности, или сжать его до минимума и проследить, как у детей изменится сюжет сказки.

Можно поменять место действия:

Колобок живет на 10-м этаже с лифтом...

Теремок стоит на высокой- высокой горе или в море....

Козлята живут на острове, а вокруг глубокое море...

Старая сказка в новом ключе, приспособившись к новому сюжету, зазвучит совершенно неожиданно и для вас и для самих детей.

Можно предложить детям проиллюстрировать сказку: каждый самый интересный момент на его взгляд, получится иллюстрированная книга.

«Что было потом».

Цель игры:

Развитие творческого воображения, фантазии, посредством придумывания продолжения сказки.

Ход игры:

Дети очень любят продолжение сказки, с неохотой расстаются с любимыми героями. Можно в конце сказки, оттолкнувшись от самого интересного места или вопроса, предложить детям подумать: «А что было потом?»...

Если поработать по системному оператору, то продолжение

сказки можно вести и в надсистеме, в системе, в подсистеме. Работая в будущем надсистемы, мы изменяем и продолжаем всю надсистему сказки.

Пример:

Залез медведь на крышу теремка, теремок и рассыпался. Закачались, загудели деревья в лесу, прибежали лесные звери, осуждают поступок медведя, советуют как поступить дальше. Потом все вместе строят новый теремок для зверушек.

Золушка вышла замуж за принца и родился у них сыночек, который решил научиться волшебству у Феи и ушел к ней в ученики.

А что стало с туфелькой Золушки после её замужества? Золушка отдала её маленькому волшебнику и тот выручал много девочек, когда им нечего было надеть на бал. Но в 2 часов туфли всегда возвращались к Золушке.

«Фантастический анализ».

Цель игры:

Развитие творческого воображения, фантазии, посредством фантастического анализа сказочных персонажей.

Ход игры:

Если рассматривать в системе любой сказочный персонаж, можно увидеть, что подсистемные признаки у него в разных сказках одинаковые: у Бабы- Яги это всегда метла, ступа, черный кот и т.д. Детям можно сказать, что каждый персонаж имеет свои орудия волшебства, без которых их трудно представить.

Баба- Яга одна, а источников вдохновения и волшебства много – произведите фантастическое вычитание в подсистеме – поменяется сюжет сказки, поведение героя.

Пример:

Дед Мороз, подсистемные признаки: борода, посох, мешок с

подарками, шуба, валенки.....

Варианты, придуманные детьми:

- Дед Мороз без шубы, это в Африке. Африканские дети встречают Новый год, к ним пришел Дед Мороз. (Как он называется в Африке?). Принес подарки и среди них мороженое. (Как сохранить и донести, ведь мороженого надо много, на всех детей.)

Решение проблемы Деда Мороза, потерявшего посох, младшими детьми:

- Компьютер! Волшебная палочка. Дед Мороз сделает посох из дерева, дунет на него, он покроется инеем и станет волшебным. Потерявшийся посох найдут дети и будут творить чудеса вместо Деда Мороза. Детям захочется иметь каждому свой посох, они разделят его на много маленьких «посошков», получатся волшебные палочки. Когда дети наиграются, праздник кончится, они отдадут «посошки» Деду Морозу, а он сделает из них себе посох, а может быть, оставит их детям- пусть всегда у них будет праздник. Сколько детей, столько может быть вариантов.

В этой игре можно также предложить детям зарисовать все изменения, каждый свой вариант, потом рассказать по картинке товарищам. Собрав все рисунки вместе, можно выпустить «книжку» в которой будут все новые сказки, придуманные детьми.

«Карты Проппа».

Цель игры:

Развитие творческого воображения, фантазии, посредством карт Проппа.

Ход игры:

Советский фольклорист Владимир Яковлевич Пропп в своей книге «Морфологические сказки» и в своем исследовательском труде «Трансформация волшебных

сказок» проанализировал структуру народной сказки, особенно русской, выделил постоянные функции сказки, которые всегда находятся в одной и той же последовательности.

Согласно системе Проппа, этих функций тридцать одна, но понимается не во всех сказках наличествует все функции, строгая последовательность может нарушаться, возможны перекосы, добавления, синтез, однако это не противоречит основному ходу.

Сказка начинается с первой функции, с седьмой, или с двенадцатой, но вряд ли будет возвращаться вспять, восстанавливать пропущенные куски. Главных функций двадцать.

Так как дети – дошкольники часто не умеют читать, предлагаем символическое изображение каждой карточки, придуманной детьми.

Предложите своим детям – они нарисуют вам множество вариантов, а из нарисованных выберите с детьми наиболее понятные и приступайте к игре.

Детям раздаются «карты», лучше они сидят за одним столом или разделены на подгруппы, но с каждой подгруппой взрослый и свой набор «карт». Выбирается герой, о котором будут сочинять сказку.

В первые дни игры лучше карты держать по порядку (можно пронумеровать – цифры старшие дети знают хорошо) и сюжет сказки вести последовательно по картам.

Но ребята любят перемешивать карты и придумывать свои правила: например, строить рассказ на вытасненных наугад одной или двух картах. Или начать сочинять с конца.

Преимущество «карт Проппа» очевидно: каждая из них – целый срез сказочного мира и каждая «функция» изобилует переключками с собственным миром ребенка.

Лжезагадки – Лжезадачи.

1. Кто быстрее плавает: утенок или цыпленок?
2. Кто быстрее долетит до цветка бабочка или гусеница?
3. Летели над морем два голубя. Устали, опустились на воду отдохнуть, а потом полетели дальше. Сколько времени понадобилось голубям на отдых?
4. На одном берегу - утята, на другом – цыплята. Посередине островок. Кто быстрее доплывет до острова?
5. Над лесом летело три рыбки. Две приземлились. Сколько улетело?
6. Катиться по столу колесо разноцветное: один угол у него красный; другой – зеленый; третий – желтый. Когда колесо докатится до конца стола, какой цвет мы увидим?
7. По морю плыл большой красивый паровоз. На палубе было много людей, звучала музыка. Всем было хорошо. Как звали капитана?
8. Летели два крокодила – один – красный, другой – синий. Кто быстрее долетит?
9. Сколько весит килограмм асфальта, если открутить верхнюю гайку от левого крыла самолета?
10. У мамы есть кот Пушок, дочка Даша и собачка Шарик. Сколько детей у мамы?
11. Дети в лесу собирали шишки. У мальчиков были большие ведерки, красные, без дна. А у девочек – маленькие зелененькие. Кто больше соберет шишек?
12. На полке стоят детские книжки. Подбежала собачка, взяла одну книжку, потом ещё одну, потом еще две. Сколько книг она прочитает?
13. Что едят крокодилы на Северном Полюсе?
14. От папы пришла телеграмма: «Встречайте, еду

автобусом в пять». В каком вагоне летел папа?

15. Час пик. Переполненный автобус. Все пассажиры торопятся. Что Вы сделаете, если автобус сойдет с рельс?

16. Мама уронила поднос, на котором стояли две чашки с цветочками, две в горошек, две с ягодками. Сколько стало чашек?

17. Заяц пригласил на Новый год двух медведей, трех ежей. Сколько приборов он должен поставить? (Звери зимой спят, звери не едят из приборов).

18. На Машином платянице было нарисовано три яблока, две вишенки. Одну вишню и два яблока съели, сколько осталось?

19. Кукла Света съела три порции мороженого, потом ещё две. Врача надо будет вызывать?

20. Собака Жучка сказала, что видела сегодня на горке Сашу, Петю и Катю. Сколько детей видела на горке собачка?

21. Сколько на празднике будет поросят, если на день рождения к поросенку пришли два гуся, утка и свинья?

22. Стоит маяк. Мимо ночью в тумане проплывает корабль. А маяк то потухнет, то погаснет. Увидят ли на корабле свет маяка?

23. Встретились два быка и заспорили: кто больше даст молока? Чтобы их рассудить, во что молоко разлить?

24. Что является второй подушкой для щеки?

25. Четыре яйца варятся четыре минуты. Сколько варятся минут одно яйцо?

26. На одной ноге гусь весит 5 килограмм. Сколько весит гусь, стоящий на двух ногах?

27. От чего крокодил зеленый? (От носа до хвоста).

28. Шел солдат зимой лесом, полем, лесом, полем. Вдруг река. Как перейти реку?

29. У папы и мамы две дочки, а Юра родился первым.

Сколько детей у папы и мамы?

30. На столе лежало 4 яблока. Одно из них разрезали.

Сколько стало яблок?

31. На столе стоят 5 стаканов ягод. Вова съел один стакан ягод и поставил на стол. Сколько стаканов стоит на столе?

32. По двору гуляли петух и курица. У петуха 2 ноги, а у курицы – 4. Сколько ног вместе?

33. На трех ветках сидело по одной табуретке. Сколько всего табуреток сидело на ветках?

34. Сколько меду соберут две бабочки, если у них по одному ведру?

35. У собачки Микки родились котята – 3 беленьких и 1 – черненький. Сколько котят всего родилось?

36. Сколько грибов можно вырасти из семян ели?

37. Сколько цыплят вывел петух, если он снес 5 яиц?

38. Сколько весит килограмм жаренных гвоздей, если из 2 килограммов яблок только 20 граммов свежих?

39. 2 мальчика и 2 девочки шли домой под одним зонтом. Почему они не промокли? (не было дождя).

40. Чем больше Вы меня берете, тем больше я остаюсь? (Дырка)

41. На каком языке будут разговаривать между собой немецкая и шотландская овчарка?

42. У 9-го мальчика была кошка с коротким хвостом. Она съела мышку с длинным хвостом, а мышка проглотила соломинку вместе с зернышком. А зернышко было единственное. Сколько лет мальчику, у которого жила кошка?

43. Плывет по пустыне бегемот, он быстро движется вперед. Как много елок он везет?

44. Прилетели 2 чижа, 2 стрижа и 2 ужа. Сколько стало птиц

всего возле дома моего?

45.Сидели 5 зайчишек на розовом суку. К ним 2 –е прилетели и крикнули: «ку – ку». Раз «ку - ку». Два «ку - ку». Сколько зайцев на суку.

46.На дереве сидели три тетерева. Охотник выстрелил в одного из них. Сколько птиц осталось на дереве?

47. Пошли две девочки в лес за грибами, а на встречу два мальчика. Сколько всего детей шли в лес?

48. Плывут два цыпленка, один лапками гребет, другой крылышками. Который раньше доберется до берега?

49. На столе лежат два яблока и три груши. Сколько овощей лежит на столе?

50. Упали два горшка: железный и глиняный. Каких осколков будет больше?

51.Что будет с мухой, если она налетит на сосульку?

52.У одного пациента болело 6 зубов. На приеме у врача ему вырвали 3 здоровых и 2 больных зуба. Сколько здоровых зубов осталось у пациента, если он падая в обморок, выбил врачу еще один здоровый зуб?

53.Вася Пташечкин обычно выбивает в день по 3 стекла стоимостью 300 рублей каждое. Сколько стекол может позволить себе выбить Вася, если папина зарплата 1200 рублей? Хватит ли папиной зарплаты на 4 обычных дня?

54.Из 500 эскимо, что прислал волшебник, 350 съел крокодил Гена. Сколько понадобилось Гене Чебурашек, чтобы справиться с эскимо, если один чебурашка съедает 10 порций?

55.Как угостить быстро и поровну трех пингвинов двумя страусиными яйцами?

56. Сколько яиц накопиться в гнезде кукушки за три дня, если в день она сносит по одному яйцу?

57.У прыжонка виляйка длиннее, чем у топтыжонка. У

летужонка виляйка длиннее, чем у попрыжонка. Чей хвост длиннее?

58.Сели на воду три воробья. Один улетел. Сколько осталось?

59.Вареный рак красного цвета. Какой он будет, если его сварить?

60.У двух хваталок по пять тыкалок. Что это?

61.Кто громче замычит: петух или корова?

62. Мельник пришел на мельницу. В каждом углу он увидел по три мешка, на каждом мешке сидело по три кошки, каждая кошка имела по три котенка. Сколько ног было на мельнице?

63.Горело девять свечей, одна потухла. Сколько свечей осталось?

64. в теплые края летели птицы: два журавля и две синицы. Сколько птиц летело в теплые края?

65.Как лучше и быстрее сорвать арбуз с дерева?

66. Весной с юга кто раньше прилетает: ласточки или воробьи?

67. У стола четыре угла. Если один угол отпилить, сколько углов останется?

68.Когда собака бывает в конуре без головы?

69. Как петух кукарекает? А в Англии?

70. Наталья Ивановна попросила Сашу нарисовать два синих треугольника и три красных квадрата. Сколько кругов нарисовал Саша?

71.Один банан падает с елки каждые пять минут. Сколько их упадет за один час?

72. Ехал автомобиль. Только завернул за угол, пошел дождь. Как звали шофера? Какой номер был на машине? (шофера звали Толька, номер был мокрый).

73. Летели птицы: 2 впереди, 1 сзади, потом 1 впереди, 2

сзади. Потом 3 вместе. Сколько всего летело птиц?

74. Разделите 5 яблок между пятью детьми так, чтобы каждый мог получить по яблоку и одно осталось в корзине.

75. На руке пять пальцев. На трех из них кольца. Сколько всего пальцев?

76. Сколько концов у пяти палок?

77. Какой цвет волос у Колобка?