# Картинки по запросу "герб россии скачать на документ"https://im0-tub-ua.yandex.net/i?id=037bafb1a05e7446307c520f1b683415&n=13

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 16 «ЛУЧИК»**

**МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ СИМФЕРОПОЛЬ**

**РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**

295044, Республика Крым, г. Симферополь, ул. Эмель, д 6.

Тел. +7(3652) ХХХХ E-mail: [luchiksad16@mail.ru](mailto:luchiksad16@mail.ru)

ОКПО 28430340, ОГРН 1189102007698, ИНН/КПП 9102243584/910201001



# "Картотека ТРИЗ игр для детей дошкольного возраста"

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Цель пособия:

Воспитание творческой личности через формирование талантливого, диалектического мышления.

Задачи:

- формировать навык творческой, познавательной и практической деятельности у дошкольников;

- развивать творческие способности;

Современное общество предъявляет новые требования к системе образования подрастающего поколения и в том числе к первой его ступени – дошкольному образованию. Одна из первостепенных задач воспитания и обучения в дошкольных учреждениях, согласно вступившему в силу ФГОС - воспитание нового поколения детей, обладающих высоким творческим потенциалом. Но проблема заключается не в поиске одарённых, гениальных детей, а целенаправленном формировании творческих способностей, развитии нестандартного видения мира, нового мышления у всех детей посещающих детские сады.

Дошкольный возраст уникален, поскольку как сформируется ребёнок, такова будет его жизнь. Именно поэтому важно не упустить этот период для раскрытия творческого потенциала каждого ребёнка. Ум детей не ограничен «глубоким образом жизни» и традиционными представлениями о том, как всё должно быть. Это позволяет им изобретать, быть непосредственными и непредсказуемыми, замечать то, на что мы взрослые давно не обращаем внимание.

Одной из эффективных педагогических технологий для развития творчества у детей является ТРИЗ - Теория решения изобретательских задач.

В детские сады технология ТРИЗ пришла в 80-х годах. Но, несмотря на это и сейчас остаётся актуальной и востребованной педагогической технологией. Адаптированная к дошкольному возрасту, технология ТРИЗ позволяет воспитывать и обучать ребёнка под девизом «Творчество во всём».

Практика показала, что с помощью традиционных форм работы нельзя в полной мере раскрыть творческий потенциал ребенка. Необходимо применение новых форм, методов и технологий.

Исходным положением концепции ТРИЗ по отношению к дошкольнику является принцип природосообразности обучения. Обучая ребенка, педагог должен идти от его природы. А также положение Л.С.Выготского о том, что дошкольник принимает программу обучения в той мере, в какой она становится его собственной.

Целью использования ТРИЗ – технологии в детском саду является развитие с одной стороны таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность, а с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого воображения.

ТРИЗ для дошкольников:

- это система коллективных игр, занятий, призванных не изменять основную программу, а максимально увеличить её эффективность.

- это «управляемый процесс создания нового, соединяющий в себе точный расчёт, логику, интуицию», так считал основатель теории Г.С.Альтшуллер.

Использование в работе методов и приемов ТРИЗ позволяет отметить, что малыши почти не имеют психологических барьеров, но у старших дошкольников они уже есть. ТРИЗ позволяет снять эти барьеры, убрать боязнь перед новым, неизвестным, сформировать восприятие жизненных и учебных проблем не как непреодолимых препятствий, а как очередных задач, которые следует решить. Кроме того, ТРИЗ подразумевает гуманистический характер обучения, основанный на решении актуальных и полезных для окружающих проблем.

При использовании элементов ТРИЗ заметно активизируется творческая и мыслительная активность у детей, так как ТРИЗ учит мыслить широко, с пониманием происходящих процессов и находить своё решение проблемы. Изобретательство выражается в творческой фантазии, придумывании чего-то, что потом выразится в различных видах детской деятельности – игровой, речевой, художественном творчестве и др.

Применение ТРИЗ в обучении дошкольников позволяет вырастить из детей настоящих выдумщиков, которые во взрослой жизни становятся изобретателями, генераторами новых идей.

Также ТРИЗ – технология развивает такие нравственные качества, как умение радоваться успехам других, желание помочь, стремление найти выход из затруднительного положения.

Главное отличие технологии ТРИЗ от классического подхода к дошкольному развитию – это дать детям возможность самостоятельно находить ответы на вопросы, решать задачи, анализировать, а не повторять сказанное взрослыми.

ТРИЗ – технология, как универсальный инструментарий можно использовать практически во всех видах деятельности (как в образовательной так и в играх и режимных моментах). Это позволяет формировать единую, гармоничную, научно обоснованную модель мира в сознание ребёнка дошкольника. Создаётся ситуация успеха, идёт взаимообмен результатами решения, решение одного ребёнка активизирует мысль другого, расширяет диапазон воображения, стимулирует его развитие. Технология даёт возможность каждому ребёнку проявить свою индивидуальность, учит дошкольников нестандартному мышлению.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Игра на формирование умения выделять функции объекта:

«Что умеет делать».

2. «Дразнилка".

3. «Мои друзья».

4. Игры на определение линии развития объекта: «Чем был – тем стал».

5. Игра «Раньше – позже».

6. Игра «Где живет?»

7. Игра на определение подсистемных связей объектов: «Что можно сказать о предмете, если там есть…»

8. Игры на объединение надсистемы и подсистемы объекта: «Хорошо – плохо».

9. Игра на объединение надсистемы и подсистемы объекта:«Волшебный светофор".

10. Игры на сравнение систем: «На что похоже».

11. Игра на сравнение систем: «Теремок».

12. Игра на сравнение систем: «Найди друзей».

13. Игра: «Фантазия».

14. Игра: «Волшебные картинки».

15. Игра на классификацию объекта: «Все в мире перепуталось».

16.Универсальные системные игры:«Чудесный экран». («девятиэкранка»).

17. Игра: «Числовая да - нетка».

18. Игра: Пространственная «да - нетка».

19. Игра: «Да – нетка» на загаданное слово.

20. Игра: «Да-нетка» по неизвестному слову.

21. Игра: «Один – много».

22. Игра: «Где живет (работает)?»

23. Игра: «Назови часть предмета».

24. Игра: «Паровозик».

25. Игра: «Что это такое?»

26. Игра «Кто (что) это такое может быть?»

27. Игра: «Гирлянда».

28. Игра: «Что было бы, если убрать часть?»

29. Игра: «Кто кем будет?»

30. Игра: «Кем был раньше?»

31. Игра: «Найди друзей"

32. Игра: «Раньше – позже».

33. Игра: « Что можно сказать о предмете, если там есть…?»

34. Игра: «Бином фантазии».

35. Игра: «маятник» (Хорошо-плохо).

36. Игра: «Как много всего сделал человек».

37. Игра: " Маленькие человечки".

38. Игра: "Перевирание сказки".

39. Игра: "Префиксы".

40. Игра: "Раньше - позже".

41. Игра: "Паровозик".

42. Игра: "Где живет?"

43. Игра: "Что будет если..?"

44. Игра: "Солнышко светит".

45. Игра: "Хорошо - плохо".

46. Игра: "Раз, два, три.. ко мне беги!"

47. Игра: "На что похоже".

48. Игра: "Уменьшаем и увеличиваем".

49. Игра: "Назови одним словом".

50. Игра: "Опиши одним словом".

51. Игра: "Цепочка".

52. Игра: "Расставь по порядку".

53. Игра: "Мои друзья".

54. Игра: "Чем был - чем стал".

**Игра на формирование умения выделять функции объекта**

**Игра № 1**

**«Что умеет делать»**

(проводится с середины 2 младшей группы)

Цель: на формирование умения выявлять функции объекта.

Правила игры:Ведущий называет объект. Объект можно показать или загадать с помощью игры «Данетки» или загадки.

Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его

помощью.

Ход:

Ведущий:Что может слон?

Дети*:* Слон умеет ходить, дышать, расти. Слон добывает себе пищу, перевозит грузы, людей, выступает в цирке. Он помогает людям в хозяйстве: бревна даже таскает.

Ведущий: Телевизор.

Дети: Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться.

Ведущий: Что может мяч?

Дети: прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать.

Ведущий: Давайте пофантазируем. Наш мяч попал в сказку "Колобок". Как он может помочь Колобку?

Примечание: Можно перемещать объект в фантастические, нереальные ситуации и смотреть, какими дополнительными функциями обладает объект.

Базис личностной культуры.

Ведущий: Вежливый человек - это какой и что умеет делать?

Дети: Здороваться, вежливо провожать гостей, заботиться о больном человеке или о собаке, он может уступить место в автобусе или трамвае старушке, а еще сумку донести.

Ведущий: Еще

Дети: Выручать из беды или трудного положения другого человека.

Ведущий: Что может растение?

Дети: Расти, пить воду, расцветать, закрываться, может качаться от ветра, может погибнуть, может вкусно пахнуть, а может и невкусно, может колоться.

Ведущий: Что может слон?

Дети: Слон умеет ходить, дышать, расти. Слон добывает себе пищу, перевозит грузы, людей, выступает в цирке. Он помогает людям в хозяйстве: бревна даже таскает.

Ведущий: Что может дождь?

Дети: Растворить лед.

Ведущий: Когда и почему?

Дети: Когда ярко светит солнце, тепло.

Ведущий: Что еще может лед?

Дети: Лед может расколоться, треснуть.

Ведущий: А какие полезные функции у льда?

Дети: Его нужно прикладывать к шишке (ушибу). Продукты хранятся в холодильнике, а там есть лед.

Ведущий: Что можно делать со льдом?

Дети: Можно раскрашивать, сделать разноцветные льдинки. Можно кататься по льду на коньках и просто на ногах. Льдинками можно украшать всякие снежные постройки.

Ведущий: Что может дождь?

Дети: Капать, литься как из ведра, создать лужи, поливать растения. Дождь делает воздух свежим, моет дороги, чтобы они были чистыми и красивыми. Дождь может моросить.

**Игра № 2**

**Игра на формирование умения выделять функции объекта**

**«Дразнилка»**

(проводится с середины средней группы)

Правила игры:Ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию

вслух, подразнивают его с помощью суффиксов: -лка, -чк, -ще и др.

Ход:

Ведущий:Кошка.

Дети:Мяукалка, бегалка, кусалище, мяучище, сонечка …

Ведущий*:* Собака.

Дети*:* Гавкалка, рычалка, кусалка, сторожилище.

**Игра № 3**

**Игра на формирование умения выделять функции объекта**

**«Мои друзья»**

(проводится с начала средней группы)

Правила игры:Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего-либо или

кого-либо. Дети определяют кто они (берут роль объекта материального мира).

Затем воспитатель выбирает любое свойство и называет его.

Дети, объект которых имеет это свойство, подходят к ведущему.

Ведущий ребенок.

Ход:

Дети выбирают объекты природного мира.

Ведущий:Я – кабан. Мои друзья – это те, кто живет в лесу и умеет быстро

бегать (животные: лиса, волк).

Ведущий*:* Я – лось. Мои друзья – это то, что умеет дышать (птицы, животные и др.).

Ведущий:Я – медведь. Мои друзья – это то, что умеет издавать звуки

(животные, птицы, ветер и т.д.)

**Игра № 4**

**Игра на определение линии развития объекта**

**«Чем был – тем стал»**

(проводится с начала средней группы)

Правила игры:Ведущий называет материал, а дети называют объекты

материального мира, в которых эти материалы присутствуют …

Ход:

При уточнении понятия относительности размера.

Ведущий*:* Это было маленьким, а стало большим.

Дети:Был маленьким медвежонком, а стал взрослым медведем.

Ведущий*:* Было деревом, а стало…Чем может стать дерево?

Дети*:* Домиком для берлоги, домик для бобра, берлога для медведя.

**Игра № 5**

**Игры на определение линии развития объекта**

**«Раньше – позже»**

(проводится со 2 младшей группы)

Правило игры:Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что

было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом.

Ход:

Ведущий:посмотрите, какая медведя сделана берлога?

Дети:Большая, крепкая, добротная.

Ведущий:Она всегда была такой? Что с ней было раньше?

Дети*:* Ее не было, росли деревья.

Ведущий*:* Правильно, а еще раньше?

Дети*:* Росли маленькие ростки.

Ведущий*:* А еще раньше?

Дети:Семечки в земле.

Ведущий*:* А что будет с берлогой потом?

Дети: Она развалится, сгниет, смешается с землей.

**Игра № 6**

**Игра на выявление подсистемных связей**

**«Где живет?»**

(проводится со 2 младшей группы)

Правила игры:Ведущий называет предметы окружающего мира. В средней

группе это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой

природы. (дети называют среду обитания живых объектов).

Ход:

Ведущий*:* Посмотрите, сколько здесь картинок! Выберите себе любую!

Ведущий*:* Где живет медведь?

Дети*:* В лесу, зоопарке.

Ведущий:А еще?

Дети:В мультиках, в книжках.

Ведущий*:* Где живет собака?

Дети:В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть

собаки, живущие на улице – бродячие.

**Игра № 7**

**Игра на определение подсистемных связей объектов.**

**«Что можно сказать о предмете, если там есть…»**

(проводится с середины средней группы)

Правила игры:Ведущий называет части объекта или предмета, а ребенок

должен назвать, что это за объект и дать ему характеристику.

Ход:

Ведущий*:* Что можно сказать об объекте, который имеет лапки с

присосками?

Дети*:* Это животное или птица, которая живет на деревьях или скалах.

Ведущий*:* Что можно сказать об объекте, если там есть «Мяу»?

Дети*:* Кошка, котенок.

**Игра № 8**

**Игра на объединение надсистемы и подсистемы объекта.**

**«Хорошо – плохо»**

(проводится со 2 младшей группы)

Правила игры:Ведущим называется любой объект, явление, у которого

определяются положительные и отрицательные свойства.

Вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо – почему?», «что-то плохо –

почему?» - идут по цепочке.

Ход:

Ведущий*:* Лиса – это хорошо. Почему?

Дети*:* Потому что она красивая, пушистая, мягкая, рыженькая.

Ведущий:Лиса – это плохо. Почему?

Дети:Потому что ворует кур и гусей, ест мышек и зайчиков.

**Игра № 9**

**Игра на объединение надсистемы и подсистемы объекта.**

**«Волшебный светофор»**

(проводится с начала средней группы)

Правила игры:У «Волшебного светофора» красный цвет означает подсистему объекта, желтый – систему, зеленый – надсистему. Таким образом рассматривается любой объект. Рассматриваемый предмет может висеть (лежать) перед ребенком, а может убираться после показа.

Ход:

Воспитатель показывает картинку с изображением животного.

Ведущий:Если я подниму кружочек красного цвета – вы мне назовете части животного.

Если я подниму круг зеленого цвета, вы мне скажите, частью чего является

животное. А если я подниму круг желтого цвета, то вы мне скажите для чего

оно или какую пользу приносит.

Данная игра может использоваться при рассматривании картины по любой

теме, в том числе и по теме «Животные».

Ведущий*:* Если я подниму круг красного цвета – вы будете называть те объекты, которые вы видите на картине. Если я покажу вам круг желтого цвета, вы скажите, как эту картину можно назвать. А если я подниму зеленый круг – определите, частью чего является сюжет картины (природный мир, домашние, дикие животные).

Ведущий:Заяц ( поднимает зеленый кружок).

Дети:Заяц относится к природному миру, к живой системе, к диким.

животным. Он живет в лесу.

Ведущий:Поднимает красный кружок.

Дети*:* У зайца есть голова, уши, туловище, хвост, лапы, нос, шерстка.

Ведущий*:* Почему заяц меняет шубку зимой?

Дети*:* Чтобы скрываться от врагов: лисы, волка.

Ведущий:поднимает желтый кружок.

Дети:Зайчик – это доброе, безобидно животное, он никого не обижает. Он

нужен для того, чтобы в лесу жили животные и было красиво.

**Игра № 10**

**Игра на сравнение систем**

**«На что похоже»**

(проводится со 2 младшей группы)

Правила игры:ведущий называет объект, а дети называют объекты похожие

на него.

***Примечание:*** Похожими объекты могут быть по следующим признакам: по

назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и

будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу.

Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать

предметные картинки, особенно на этапе ознакомления с игрой.

Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Ведущий:На что похожа колючка ежика?

Дети:На иголки, на булавки, на гвозди. На стержни от ручки и т.д.

**Игра № 11**

**Игра на сравнение систем**

**«Давай поменяемся»**

(проводится с середины средней группы)

Правила игры:Игра проводится подгруппой. Каждый ребенок загадывает свой объект (можно на одну тему) и говорит, что он умеет делать. Затем идет обмен функциями между детьми, загадавших объект.

Ход:

*Р1:* Я – слон. Я могу обливаться водой из хобота.

*Р2:* Я - еж. Я могу сворачиваться клубком.

*Р3:* Я – заяц. Я могу быстро скакать.

Затем идет обмен функциями. Еж теперь может обливаться водой из хобота.

Как это? А слон объясняет, как он научился быстро скакать, а заяц сворачиваться клубком.

**Игра № 12**

**Игра на сравнение систем**

**«Теремок»**

(проводится со средней группы)

Правила игры:детям раздаются различные предметные картинки. Один

ребенок выполняет роль едущего. Сидит в «теремке». Каждый приходящий в

«Теремок» сможет туда попасть только в том случае, если скажет, чем его

предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми

словами являются: «Тук-тук. Кто в теремочке живет?»

***Примечание:*** В ходе игры ведущий может менять установки: «Пущу тебя в

теремок, если скажешь, чем ты похож на меня». Или: «Пущу тебя в теремок,

если скажешь, чем ты отличаешься от меня». Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета), по составным частям, по местонахождению или видовой принадлежности.

Ход:

*Похожести у объектов живого мира.*

Дети:Тук-тук. Кто в теремочке живет?

Ведущий:Это я, лиса. А ты кто? *Дети:* А я волк, пусти меня к себе!

Ведущий:Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты лиса, похожа на меня, волка.

Дети*:* И ты, и я – дикие животные. У нас одинаковое строение: есть 4 лапы.

Туловище, голова, 2 уха, шерсть, мы относимся к природному миру, живой

природе. Мы живые, поэтому дышим и т.д.

*Различия у объектов живого мира*

Дети*:* Тук-тук. Я заяц. Кто в теремочке живет? Пусти меня к себе!

Ведущий:Это я – белка. Пущу тебя к себе, если скажешь, чем мы с тобой

отличаемся.

Дети:Заяц немного больше белки. У нас разный окрас (белка рыженькая, а

заяц – зимой белый, а летом – серый), у нас разное питание (белка питается

орешками, грибами сухими, а зайчик – травкой, корой деревьев, морковкой);

белка живет на дереве в дупле, а заяц бегает по земле.

**Игра № 13**

**Игра на сравнение систем**

**«Найди друзей»**

(проводится с середины средней группы)

Правила игры:Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а дети

говорят, кто или что выполняет эту же функцию.

***Примечание:*** В данную игру можно играть подгруппой, или группой при

фронтальных формах работы (на занятии). Игру рекомендуется использовать

после того, как дети ознакомятся с понятием «функция».

Ход:

Ведущий:Лошадь перевозит груз, а кто еще из животных выполняет эту

функцию?

Дети*:* Перевозят груз слон. Может собака – на Севере, олень, верблюд.

Ведущий*:* Заяц умеет скакать, а кто еще из животных умеет скакать?

Дети:Умеет скакать кенгуру, белка, лошадь.

**Игра № 14**

**Игра «Фантазия»**

Цель:*развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие предметы.*

Ход:

Ребята. Представьте себе, если на земле исчезнут … - все пуговицы. Чем их можно заменить? (липучками, кнопками, крючками, замками).

- все учебники

- все спички

- ручки

- ластики.

**Игра № 15**

**Игра «Волшебные картинки»**

Цель:развивать воображение, мышление, находя в нарисованных самими

ребятами линиях образы (рисовать с закрытыми глазами).

Ход:

Ребята, сейчас закройте глаза. Будет звучать приятная музыка. Под эту

музыку вы будете рисовать на листе бумаги фломастером любые линии. Когда музыка закончится, посмотрите на свой рисунок и найдите в нем знакомые вам предметы, образы животных, людей и т.д.

Закрасьте и дорисуйте им необходимые части.

**Игра № 16**

**Игра на классификацию объекта**

**«Все в мире перепуталось»**

(проводится со 2 младшей группы).

***Примечание:*** Для игры используется «модель мира», которая на первом этапа ознакомления состоит из двух частей: рукотворного и природного мира. С постепенным усвоением количество частей мира увеличивается. В старшем дошкольном возрасте ведущим может быть ребенок. В игру можно играть как подгруппой, так и группой. Ведущий просит объяснить, почему предмет определили именно в эту часть мира, а затем воспитатель обобщает.

Во 2 младшей группе воспитатель сам показывает, помещает или раздает детям предметные картинки. Вместе с воспитателем дети определяют местонахождение объекта на модели мира, объясняют, почему этот объект относится к природному или рукотворному миру.

***Правила игры со средней группой:***

Ведущий игры – ведущий (в конце года – ребенок) показывает картинку с объектом. Играющие определяют, к какому миру относится. Если объект относится к рукотворному миру, то требуется определить к какой функциональной группе он относится (одежда, мебель, посуда, обувь, транспорт, игрушки и т.д.)

***Примечание:*** Расширение этой части модели мира происходит постепенно с расширением представлений детей об окружающем мире. В этом возрасте

появляются новые разделы в секторе рукотворного мира и в секторе природного мира (воздух, вода, земля).

Ход игры:

Ведущий:На картинке – собака. К какому миру принадлежит7

Дети:К природному.

Ведущий:Где живет собака? Где обитает?

Дети*:* Собака живет у человека в доме, может у дома, в будке; на земле.

Ведущий: Значит, картинку можно поместить в сектор «земля».

Ведущий:На картинке – бобер. К какому миру он относится?

Дети:К природному.

Ведущий*:* Где живет бобер? Где обитает?

Дети:Бобер живет и на земле и в воде.

Ведущий:Значит, картинку можно поместить и в сектор «вода», и сектор «земля». Но где больше всего обитает бобер? Вспомните сказки о бобре.

Дети:Больше всего в воде. Туда поместим картинку.

**Игра № 17**

**Универсальные системные игры**

**«Чудесный экран» («девятиэкранка»)**

В основе системного подхода к объекту природного мира лежат следующие

мыслительные шаги:

- выбирается объект и перечисляются его разнообразные свойства и признаки.

- определяется подсистема природного объекта.

- определяется надсистема объекта: по месту обитания; по классу или группе, к которым он относится.

- рассматривается процесс развития объекта в прошлом.

- рассматривается развитие объекта в будущем.

В качестве средства системного мышления выступает «чудесный экран».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Мама-лиса в норе | Нора с лисятами | Место обитания лисы – лес |
| Зародыш | Лисенок  (детеныш) | Взрослая лиса |
| Части зародыша | Части тела слабого  неумелого лисенка | Части тела взрослой  лисы |

*Форма организации игр:*

- Карточки с изображением объекта, линии его развития, составляющих частей и места функционирования.

Игровое действие – составление «чудесного экрана» (девятиэкранки).

- Словесное восстановление «девятиэкранки» по стихотворению:

«Что-то» автор М.С. Гафутулин.

Если мы рассмотрим что-то…

Это что-то для чего-то…

Это что-то из чего-то…

Это что-то часть чего-то…

Чем-то было это что-то…

Что-то будет с этим что-то…

Что-то ты сейчас возьми, на экранах посмотри!

Игровое действие при этом:

Конкретный объект обозначается словом, указывается функция и т.д.

Предполагаемый результат по итогам универсальных игр:к концу дошкольного возраста о любом объекте ребенок может системно размышлять: выделять его функцию (свойства), рассматривать его место и взаимосвязи с другими объектами, а также возможность преобразования во времени.

**Игра № 18**

**Игра «Числовая да - нетка»**

(со 2 младшей группы)

Цель:обучать мыслительному действию, работать с недостатком данных.

Ход:

1. На доске чертим горизонтальную ось с цифрами.

2. Ведущий говорит: Я задумала число до 10 (20), а вы должны отгадать его.

3. Дети задают вопросы, а воспитатель отвечает «да» или «нет».

Но детей сначала надо научить задавать вопросы.

Дети должны делить числовую ось всегда пополам, т.е. находить цифру и

спрашивать: - Это число больше 5? Меньше 5?

Затем дети делят следующую половину пополам и спрашивают:

- Это больше 3? Меньше 3?

Снова делят часть:

- Это крайняя цифра? Первая? В середине?

**Игра № 19**

**Игра Пространственная «да - нетка»**

(с игрушками, геометрическими формами)

Цель:обучение мыслительному действию.

Ход:

*1. Линейная: с игрушками, геометрическими формами.*

На стол выставляется 5(10, 20) игрушек.

Ведущий:Я загадала игрушку, а вы должны сказать – это слева (справа) от

машины (машинка стоит посередине).

2. *Плоскостная: на листе (столе, доске) располагаются предметные*

*картинки.*

Дети мысленно делят лист бумаги по вертикали пополам.

Ведущий:У меня загадана картинка. Задавайте вопросы.

Дети*:* Это справа (слева) от середины?

Затем дети делят лист по горизонтали:

- Это ближе 9дальше) от меня?

Это слева (справа) от телевизора?

Это в верхней половине? (нижней половине?)

В средней группе используется большое количество картинок, игрушек, цифры, буквы.

**Игра № 20**

**Игра «Да – нетка» на загаданное слово.**

Цель:классификация объектов, учить находить задуманный предмет, отсекая лишние признаки*.*

Ход:

Ведущий загадывает предмет. Дети задают вопросы. Ведущий должен научить детей задавать вопросы по определенной схеме (схема в мозгу ребенка).

Объект

Природный Рукотворный

живой неживой

***Примечание:***

1. Ведущий не должен принимать ответы по перечислению объектов.

2. Необходима «остановка» для обобщения ответов детей.

3. Загадываются объекты реального мира.

**Объект**

**Рукотворный Природный**

**Материал Функция Температура Живой Неживой**

1. изготовлен из множества **ММЧ**

**место нахождения материалов**.

2. из одного **Цвета** (земля, вода, материал воздух)

**Размер: Форма:**(сравнить с чем-то).

Объемная, плоскостная, круглая, с углами

**Живой**

**Возраст Среда обитания:**

(молодой, взрослый) (вода, земля, воздух)

**Микробы, Животный мир, Грибы, Растения:**

съедобные, культурные

несъедобные, декоративные

**Человек, Звери, Птицы, Насекомые, Рыбы, Раки:**

(домашние, летающие, морские**,** крабы, дикие, ползающие, речные, креветки, озерные)

**Пресмыкающиеся, Земноводные, Черви:**

(черепахи, змеи, лягушки, ящерицы, жабы, крокодилы)

**Игра № 21**

**Игра «Да-нетка» по неизвестному слову.**

(в старшей и подготовительной группе)

Цель:научить работать с недостатком данных, классифицировать предметы,

производить мыслительные действия*.*

Ход:

Детям предлагается незнакомое по звучанию слово из словаря.

Дети задают вопросы по схеме (аналогично «да-нетке» на загаданное слово).

Слова: торбаса (обувь), вигвам, острец (сорняк), студия, цевница…

**Игра № 22**

**Игра «Один – много»**

Цель:учить находить в одном предмете множество его составных частей.

Закреплять понятие «один – много».

Ход:

Ведущий: Ребята, сколько у меня расчесок?

Дети: (одна).

Ведущий: Чего в расческе много?

Дети: (зубчиков).

Аналогично: коробка - стол

книга - дерево

ковер - дом

клубок -цветок

морковь - дом

**Игра № 23**

**Игра «Где живет (работает)?»**

(со 2 младшей группы)

Цель***:*** научить определять разные места обитания объекта, искать объекты,

выполнять те же самые функции.

Ход:

Ведущий называет объект. А дети говорят, где в каком месте, его можно встретить и что он там делает.

*Ведущий:* Тигр.

*Дети:* В джунглях живет, в зоопарке, на этикетке нарисован для красоты, в

мультфильме для радости.

- Болтик. (В велосипеде, машине. Он скрепляет все между собой.)

**Игра № 24**

**Игра «Назови часть предмета»**

(со 2 младшей группы)

Цель:учить «разбирать» любой объект на составляющие части*.*

Ход:

Ведущий бросает кому-то из детей мячик и говорит слово (предмет):

- ДОМ.

Ребенок, поймав мяч должен быстро назвать какую-то часть этого объекта:

- КРЫША (крыльцо, дверь, окно, чердак, подвал…)

**Игра № 25**

**Игра «Паровозик»**

(со 2 младшей группы)

Цель:учить определять временную зависимость объекта и его функции.

Ход:

Ведущий подбирает 5-6 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды. Это может быть *дерево, птица, бабочка,* т.е. любая живая система. Карточки раздаются играющим детям.

Ведущий – **паровозик**, дети – **вагончики.**

Например:

**Человек:**

1 карточка – младенец

2 карточка – дошкольница

3 карточка – девочка-подросток

4 – девушка

5 – женщина

6 – старушка («Поезд времени»)

**Игра № 26**

**Игра «Что это такое?»**

(со 2 младшей группы)

Цель:развивать ассоциативное мышление**.**

Ход:

На доске или листе бумаги взрослый рисует любую геометрическую

фигуру или схематическое изображение. Задает вопрос детям: Что это такое? или На что похоже?

Дети называют предмет, на который похоже это изображение.

Ведущий говорит: Нет! Это не …

Затем ведущий подрисовывает еще какие-либо части и опять спрашивает:

«Что это?». Дает отрицательный ответ детям и вновь дорисовывает части и т.д.

**Игра № 27**

**Игра «Кто (что) это такое может быть?»**

(с 4-х лет)

Цель:учить называть предметы и обосновать два противоположных значений предмета.

Ход:

Ведущий предлагает назвать объекты, в которых есть анатомические

пары.

Например: Что может быть и горячим и холодным (одновременно)?

(утюг, чайник, плита, человек, самовар…)

- и легким и тяжелым;

- и длинным и коротким;

- и гибким и твердым;

- и гладким и шероховатым;

- и мягким и твердым;

- и острым и тупым.

**Игра № 28**

**Игра «Гирлянда»**

(со 2 младшей группы)

Цель:Учить строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью

вопросов.

Ход:

Ведущий предлагает стартовое слово.

Например: ЛЯГУШКА.

И задает детям вопрос о свойствах, действиях этого предмета.

Ведущий: Лягушка какая?

Дети: Зеленая.

От этого слова вновь ставится вопрос.

Например: Зеленая кто (что)?

Дети: Трава.

Ведущий: Трава что делает?

Дети: (растет)

Ведущий: Растет что (кто)?

Дети: (ребенок)

Ведущий: Ребенок какой?

Дети: (веселый)

Ведущий: Веселый кто бывает?

Дети: (клоун)

Ведущий: Клоун что делает?

Дети: (смеется)

И т.д.

**Игра № 29**

**Игра «Что было бы, если убрать часть?»**

(со средней группы)

Цель:Учить « разбирать» любой объект на составляющие части.

Ход:

Ведущий называет объект, дети говорят его составляющие части.

Ведущий убирает какую-либо часть и просит объяснить, что будет с объектом.

Например: У велосипеда убрать руль (спинку). Что хорошего (плохого)?

**Игра № 30**

**Игра «Кто кем будет?»**

(со средней группы)

Цель:учить называть прошлое и будущее предмета.

Ход:

Ребенок отвечает на вопрос взрослого:

- кем (чем ) будет … яйцо, цыпленок, кирпич, мальчик, желудь, семечко,

икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый и

т.д.

При обсуждении ответов важно подчеркнуть возможность нескольких

вариантов.

Например:

Из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея, яичница.

За одну игру можно разобрать 6-7 слов.

**Игра № 31**

**Игра «Кем был раньше?»**

(со средней группы)

Цель***:*** учить называть прошлое предмета.

Ход:

Цыпленок (яйцом), лошадь (жеребенком), корова (теленком), дуб (желудем), рыба (икринкой), яблоня (семечком), лягушка (головастиком), бабочка гусеницей, хлеб (мукой), шкаф (доской), велосипед (железом), рубашка (тканью), ботинки (кожей), дом (кирпичиком), сильный (слабым).

**Игра № 32**

**Игра «Найди друзей»**

(со средней группы)

Цель***:*** учить определять разные места обитания объекта и искать объекты,

выполняющие те же самые функции.

Ход:

Ведущий называет объект, выделяя функцию, а дети говорят, кто (что) выполняет эту же функцию.

Например:

Ведущий*:* Машинка перевозит груз.

Дети:Перевозит груз пароход, слон …

**Игра № 33**

**Игра «Раньше – позже»**

(со средней группы)

Цель:учить определять временную зависимость объекта и его функцию.

Ход:

Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого или, что будет после.

Например:

*Ведущий:* Мама помыла посуду*.* А до этого что было? А что будет позже?

Ответы детей могут быть разными. Ведущий выбирает какой-либо ответ

ребенка ( мама кормила свою дочку).

И вопросы к детям по прошлому могут касаться девочки. Затем кого-то из

детей попросить рассказать последовательность событий.

**Игра № 34**

**Игра « Что можно сказать о предмете, если там есть…?»**

(со средней группы)

Цель:учить «разбирать» любой объект на составляющие части и давать

характеристику объекту по одной части.

Ход:

Ведущий называет какую-либо составляющую, а ребенок должен дать

характеристику объекту.

Например:

Что можно сказать об объекте, если у него есть глаза, которые видят ночью? (птица, животное или насекомое, днем спит, а днем добывает себе пищу).

Что можно сказать об объекте, частью которого есть ласковые слова?

(это может быть добрый человек, книга со стихами, открытка).

Что можно сказать об объекте, в котором есть сор?

(это неубранный дом, улица, специальный бак для мусора).

**Игра № 35**

**Игра «Бином фантазии»**

(со средней группы)

Цель:учить комбинировать слова. Устанавливать связи, составлять

предложения.

Ход:

Выбираются два объекта, отдаленные друг от друга смысловым значением. Используя предлоги, падежи и союзы нужно установить отношения между этими двумя объектами. Предлоги ( в, над, через, около, у).

Например:

Подушка и крокодил

подушка под крокодилом;

 крокодил, прыгающий через подушку;

 крокодил в подушке;

 подушка, прыгающая через крокодила;

*Вопрос:* Как это случилось? (Дети придумывают ситуацию, рассказ).

**Игра № 36**

**Игра «маятник» (Хорошо-плохо)**

(со средней группы)

Цель:учить детей выделять противоречия в предметах*.*

Ход:

Ведущий называет предмет или явление и поднимает руку, согнутую в локте вертикально.

Если ведущий наклонил руку вправо и сказал (+), то дети называют положительные свойства объекта или явления. Если влево – то отрицательные свойства.

Например:

**Укол**

***(+)*** (-)

Лечит

Быстро выздоравливаешь

Больно

Лекарство дорогое

страшно

**Дождь**

Растут растения

Пьют воду

Моются водой

Пыль сбрызгивает

Красиво

холодит

Промокнешь

Лужи появляются

Гулять нельзя

Белье намокло

**Игра № 37**

**Игра «Как много всего сделал человек»**

(со средней группы)

Цель*:* учить классифицировать предметы рукотворные по функции*.*

Ход:Предложить детям объекты рукотворные.

Например: стол, торт, кукла, самолет, тарелка, полка, чашка, мост, пирамидка, пылесос, радио, шарф, носки, ложка, театр.

Спросить детей, для чего сделан каждый предмет?

Дети называют сектора:

игрушки

одежда

посуда

здания (сооружения)

транспорт

мебель

бытовая техника.

**Игра № 38**

**Игра" Маленькие человечки"**

(со средней группы)

Цель:учить различать твердые, жидкие и газообразные вещества в природном мире, находить среду обитания природных объектов.

Ход:

Ведущий предлагает вспомнить, кто такие маленькие человечки, как они изображаются и где они живут.

Человечки твердого тела -

Человечки жидкого тела -

Человечки газообразного тела -

Ведущий предлагает разделить природную среду горизонтальными линиями и в верхнем секторе "поселить" все, что несет в себе человечков газа, в центре - жидкого тела, внизу - твердого тела. Ведущий называет природный объект, а дети определяют ему место.

Например: Болотная лягушка - живая природа, живет и в воде и на суше.

Древесная лягушка - на дереве, хотя дышит воздухом.

Чайка - живая природа, живет в воздухе и на воде.

**Игра № 39**

**Игра "Перевирание сказки"**

(с подготовительной группы)

Цель:учить детей заменять сюжет сказки, что позволяет позволит по-новому взглянуть на привычные сюжеты; разрушить стереотипы.

Ход:Воспитатель рассказывает детям знакомую сказку правильно, а дети по ходу ее "перевирают".

Например:

Сказка "Царевна лягушка".

Ведущий: Было у отца 3 сына.

Дети: Не 3, а 20.

Ведущий: Однажды собрал их царь и говорит: "Пора вам жениться!"

Дети: В лес по грибы идти.

Ведущий: Сыновья отвечают: "А где нам жен искать?"

Дети: Грибы искать.

Ведущий: Возьмите по стреле, выйдите в чисто поле. Куда стрела упадет, там и судьба ваша.

Дети: Не по стреле, а по валенку.

Ведущий: У старшего сына упала стрела на боярский двор.

Дети: На елку, по шишке.

Ведущий: У среднего сына - на купеческий двор. Подняла его купеческая дочь.

Дети: В магазин, попала в бутылку молока.

Ведущий: У младшего сына в болото, к лягушке.

Дети: В цирк, попала в укротителя тигров.

Примечание: всю сказку рассказывать не надо.

Сказки "Репка", "Теремок", "Колобок", "Курочка Ряба".

**Игра № 40**

**Игра "Префиксы"**

Цель:учить комбинировать слова с префиксами получая интересные слова

придумывая рассказы.

Ход:

На доске пишутся с левой стороны префиксы, а с правой любые объекты. Затем присоединить префикс к слову. Обсудить интересные слова.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Префиксы | Слова | Новые слова |
| Анти  Аэро  Супер  Анти  Мотто  Астро  Зоо  Архео  Авто  Мело  Недо  Моно  Авиа  Мульти  Психо  Тетра  Само  Аква  Полу | Поезд  Жираф  Гвоздика  Стул  Молоток  Диван  Комар | Авиастул  Полужираф  Автомолоток  Мотодиван  Суперкомар |

Отметить с детьми, что (+) и (-) в новых предметах (объектов).

Аэро - воздушный, анти - против, зоо - о животных, мото - приводящий в движение, астро - звездный, архео - древний, мело - музыкальный, моно - единственный, мульти - множество, тетра - четыре, аква - водный, аэровокзал, антимоль, зоопарк, астронавт, видеомагнитофон, меломан, мультипликация, тетрадь, аквариум.

Например:

Мелостул - музыкальный стул, когда садишься звучит музыка.

Монотелевизор - единственный на земле телевизор.

Аквазаяц - водяной заяц.

Видеокарандаш - превращает в картинку написанное.

Минислон - слон размером со спичечный коробок.

**Игра № 41**

**Игра "Раньше-позже"**

(с 3-х летнего возраста)

Цель: учить детей составлять логическую цепочку действий, закреплять понятия "сегодня", "завтра", "вчера". Развивать речь, память.

Правила игры: ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия). Для наглядности можно использовать ось времени, где будет видна пошаговая последовательность событий вперед или назад.

Ход:

Ведущий: Мы сегодня с вами были на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?

Дети: Мы одевались на прогулку.

Ведущий: А до этого?

Дети: Перед тем как одеться, мы складывали игрушки, а до этого мы играли в строителей, а еще раньше завтракали.

Ведущий: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?

Дети: Мы разденемся, помоем руки, дежурные накроют столы.

Ведущий: Я сшила платье. А что я сделала раньше? Покажите мне!

Дети: Вы пошли в магазин, купили ткань (ребенок молча показывает действиями), взяли ножницы, раскроили ткань...

При закреплении понятий "сегодня", "завтра", "вчера".

Ведущий: А какой сегодня день недели?

Дети: Вторник.

Ведущий: А какой день недели был вчера?

Дети: Понедельник.

Ведущий: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?

Или....

Ведущий: Посмотрите, какое это растение?

Дети: Тыква большая.

Ведущий: Она всегда такая была? Что было с ней раньше?

Дети: Была маленькая тыквочка, а до этого растение зацвело.

Ведущий: Правильно, а еще раньше?

Дети: Маленький росточек.

Ведущий: А еще раньше?

Дети: Семечко.

Ведущий: А что было до того, как семечко попало в землю? Покажите мне это!

Ведущий: Это блюдце с водой. Что будет с водой дальше?

Дети: Ее может кто-то выпить. Или вылить.

Ведущий: А дальше?

Дети: Если ее выльют, то она впитается в землю. а если там было какое-нибудь семечко, то оно прорастет, будет дерево..

Ведущий: Вот какую пользу приносит вода. А если она в чашке, ее никто не выливает, что будет дальше?

Дети: Она испаряется, превратиться в тучку и в дождик.

Ведущий: Конечно, от небольшого количества воды в чашке дождик не прольет, а влажность в воздухе увеличиться. Почему?

Дети: Потому, что жидкие человечки воды встретятся в чашке с бегущими человечками воздуха.

**Игра № 42**

**Игра: "Паровозик"**

(с 3-х летнего возраста)

Цель:учить выстраивать логические цепочки, развивать внимание, память, мышление.

Правила игры: Ведущий готовит 5-6 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды: дерево или птица, или цветок, человек и так далее (объекты живой системы). Карточки с изображением одного объекта раздаются играющим.

Ход:

Ведущий - педагог, а позже ребенок-паровозик, а остальные дети - вагончики.

Выстраивается "поезд времени".

Ведущий: Давайте отправимся на поезде времени человека. На столе вразнобой изображения младенца, маленькой девочки и мальчика, школьника, подростка, взрослого, пожилого человека.

Каждый ребенок выбирает любую картинку. Ведущий берет свою, встает, а за ним встает ребенок со следующей по смыслу картинкой и так далее.

В: А в будущем, на чем будет ездить человечество?

Дети выбирают предложенные картинки и выстраивают в "поезд".

**Игра № 43**

**Игра "Где живет?"**

Цель: на выявление над-системных связей, развивать речь, мышление

Правила игры: Ведущий называет предметы окружающего мира. В младшем дошкольном возрасте - это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. В старшем дошкольном возрасте - это любые предметы и явления реального и фантастического миров (где живет улыбка, огонь). Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.

Ход:

Ведущий: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выбирайте себе любую.

В старшем возрасте объекты могут заранее загадываться самими детьми или ведущей каждому называет объект от себя. Если у воспитателя четкая цель: закрепить, например раздел "Живая и неживая система", то основной набор карточек должен состоять из объектов живой и неживой системы и так далее.

Ведущий: Где живет медведь?

Дети: В лесу, в зоопарке.

Ведущий: А еще?

Дети: В мультфильмах, в фантиках конфетных.

Ведущий: Где живет подорожник?

Дети: На дорожке растет, на лужайке и в поле. А еще в аптеке. А когда я к ране прикладывал, то он на ноге у меня жил. А я пила его, значит в животе у меня был.

Ведущий: Где живет собака?

Дети: В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть собаки, живущие на улице - бродячие.

Ведущий: Где живет гвоздь?

Дети: В столе, на фабрике, у папы в гараже, в ящике для инструментов, на стене, в стуле, в моем ботинке.

Ведущий: А где живут вежливые слова?

Дети: В книге, в песне, в хорошем человеке.

Ведущий: А что значит хороший человек?

Дети: Это значит, что он вежливый, опрятно одевается, зубы чистит, помогает людям. Эта игра может использоваться как организационный момент в начале занятия - беседы.

Ведущий: А где живет радость?

Дети: У нас в группе, во мне, в моей любимой кошке, в маме, в телевизоре.

Ведущий: А где живет зло?

Дети: В сказке про Бабу-ягу, про мачеху.., в человеке - он может быть злым.

Ведущий: Каких словах живет буква "А"?

Дети: Мама, лиса, акварель...

Ведущий: А где живет звук?

Дети: В слове, в инструментах музыкальных, когда человек поет или кричит, в микрофоне. в телевизоре и радио, в пластинке...

Ведущий: А где живет слово?

Дети: В предложении, в сказке, в человеке.

Ведущий: Словом человек обозначает и выражает свои мысли.

**Игра № 44**

**Игра "Что будет если..?"**

Цель: на развитие мышления, речи, гибкости ума, воображения, знакомят со свойствами предметов, окружающим миром.

Правила игры: Эта игра построена на вопросах и ответах. "Что будет, если в ванну с водой упадет бумага, камень, жук?", "Что будет, если летом пойдет снег?".Вопросы могут быть разными - как житейские, так и фантазийные, например: "Что будет если, ты окажешься на Марсе?"

Ход:

Ведущий задает вопросы ребенку: "Что будет, если в ванну с водой упадет бумага?". Ребенок отвечает бумага намокнет, растает, поплывет и т.д.

**Игра № 45**

**Игра "Солнышко светит"**

Цель: развитие мышления, речи, гибкости ума, воображения.

Правила игры: Ведущий начинает предложение, а ребенок заканчивает. Например: дождь - идет, а еще ..., солнышко - светит, а еще..., собака - лает, а еще..., паровоз - мчится, а еще..

Ход:

Можно объединить два предмета или живых существ и называть общие для них действия. Снег и лед тают, птица и самолет летают, заяц и лягушка прыгают. Или одно действие и много предметов: Плавает рыба, лодка, корабль, айсберг.. А еще? Греет солнышко, шуба, батарея.. А еще? Гудит машина, поезд...

**Игра № 46**

**Игра "Хорошо - плохо"**

(младший дошкольный возраст)

Цель: учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Правила игры: ведущем называется любой объект или в старшем возрасте система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

Ход:

1 вариант

Ведущий: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Дети: Потому, что она сладкая.

Ведущий: Съесть конфету - плохо. Почему?

Дети: Могут заболеть зубы.

То есть вопросы задаются по принципу: "что хорошо - почему?","что-то плохо - почему?"

2 вариант

Ведущий: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Дети: Потому, что она сладкая.

Ведущий: Сладкая конфета - это плохо. Почему?

Дети: Могут заболеть зубы.

Ведущий: Зубы заболят - это хорошо. Почему?

Дети: Вовремя обратишься к врачу. А вдруг бы у тебя болели бы зубы, а ты не заметил.

То есть вопросы идут по цепочке.

**Ознакомление с окружающим миром.**

Ведущий: Человек изобрел огонь. Огонь - это хорошо, почему?

Дети: От него становиться тепло. Папа разведет костер, будет весело.

Ведущий: Огонь - это плохо. Почему?

Дети: Это опасно, может быть пожар. Если дом сгорит, то людям жить будет негде.

**Живая система.**

Ведущий: Листопад - это хорошо?

Дети: Да. Земля становится красивой, листва шелестит под ногами.

Ведущий: Листья под ногами - плохо. Почему?

Дети: Не всегда можешь увидеть кочку, обувь запылиться или будет мокрой, если после дождя.

**Игра № 47**

**Игра "Раз, два, три.. ко мне беги!"**

(с среднего возраста)

Цель: сравнение систем, учить выделять главный признак, развивать внимание, мышление.

Правила игры: Ведущий раздает всем играющим картинки с изображением различных объектов. В зависимости от возраста содержание картинок меняется: в младших группах - это объекты ближайшего окружения, животные, а в старших группах - это объекты более сложного содержания, а также явления природы и объекты неживой природы. Дети могут просто загадать какой-либо предмет без использования картинки. Дети встают на другом конце зала и по определенной установке воспитателя подбегают к нему. В старшем дошкольном возрасте ведущим может быть ребенок. Воспитатель или ведущий ребенок затем анализирует, не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы.

Ход:

"Раз, два, три все у кого есть крылья ко мне беги!" (подбегают дети, у которых на картинке изображения самолета, птицы..). Остальные дети стоят на месте. Далее могут выбираться любые составляющие подсистемы (глаза, угол, колеса, запах, звук..) Ведущий спрашивает у играющих, где у них объектов эти части.

**Примечание: можно использовать задания на надсистему.**

Например: "Раз, два, три все кто живет в поле ко мне беги!". К ведущему подбегают дети с изображением или загаданными объектами капусты, камня, песка, земли, мышки, травы, ветра, трактора. Ведущий спрашивает, в какие моменты трактор может находиться в поле (во время сева или сборки урожая).

**Можно использовать задания на функцию объекта.**

Например: "Раз, два, три те кто умеет петь ко мне беги!" К ведущему подбегают дети с изображением птицы, человека, ветра, радио..

**Интересно использование заданий на временную зависимость.**

Например: "Раз, два, три все кто раньше был маленьким ко мне беги!" К ведущему подбегают дети с изображением человека, птицы, цветка, ветра.. Не подбегают дети с изображением трактора, земли, песка..

**При формировании представлений о некоторых растениях**: "Раз, два, три все у кого есть листочки (стволы, стебли, корни, цветки) - ко мне беги". При формировании представлений о животных (глаза, шерсть, длинный пушистый хвост, копыта, рога..)

**Развитие речи.**

При обогащении словаря словами, обозначающие части предметов (пуговицы, рукава, воротник - пальто); задания на качество предметов (жесткое - мягкое, металлическое, фактура ткани...)

**Игра № 48**

**Игра "На что похоже"**

Цель:развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

Правила игры: ведущий - воспитатель, а в старшем возрасте - ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.

Примечание: Похожими объектами могут быть по следующим признакам: по назначению (по функциям), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Ход:

Ведущий: На что похож абажур?

Дети: На зонт, на Красную шапочку, на колокол, потому что он большой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге.

Ведущий: На что похожа улыбка?

Дети: На радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду.

Ведущий: На что похож половник?

Дети: На ковш у экскаватора, на созвездие "Большая медведица", на зонтик, на лопату, на микрофон, т.к. микрофон имеет две части: сам микрофон и ручку, а половник тоже состоит из ковша и ручки. Микрофон тоже может быть металлическим как и половник или в нем могут быть металлические части и так далее.

**Неживая природа.**

Ведущий: На что похож дождь?

Дети: На лейку, когда из лейки что-то поливают, на душ.

Ведущий: А душ какой бывает?

Дети: Холодный и теплый. И дождь летом бывает теплым, а осенью холодным. А еще дождь похож на разбрызгиватель, который мама ставит на огороде и поливает ягоды и овощи.

**Развитие речи.**

(при расширении словарного запаса, обозначающих название предметов)

Ведущий: На что похожа иголка?

Дети: На булавку, на кнопку, на гвоздь, на лезвие ножа, на стержень от ручки.

Ведущий: То есть все эти предметы объединяются одним признаком: острые и металлические.

Дети: Еще на колючки у ежика и кактуса, на застежку у сережки, которая в ухо вставляется, она тоже острая.

**Звуковая культура речи.**

Ведущий: На что похож звук "Р"?

Дети: На шум мотора, пылесоса, на рычание льва, собаки.

Ведущий: Произнесите звук "Р". Назовите слова, в которых есть этот звук.

Переход к занятию.

**Игра № 49**

**Игра "Уменьшаем и увеличиваем"**

(с 3-х летнего возраста)

Цель: обогащать словарный запас детей, учить образовывать при помощи суффиксов: - ок, - чик, - чек, - ище.

Правила игры: Ведущий называет слова, а дети говорят слова с окончанием суффиксов ок, чик, чек, ище.

Ход:

Ведущий: Я буду называть кого-нибудь, а ты сделай его маленьким. Например: гриб-грибок, стул-стульчик, лист-листочек.

Следите за тем, чтобы ребенок не называл вместо правильного ответа детенышей животных: не заяц - зайчонок, а заяц - зайчик; не корова - теленок, корова - коровка.

Тоже самое можно делать и в обратном направлении. Взрослый называет "уменьшенное" слово, ребенок дает его обычный вариант.

Такие же игры можно проводить с "увеличивающими" суффиксами: кот - котище, урок - урочище.

**Игра № 50**

**Игра "Назови одним словом"**

Цель:обогащать словарный запас детей существительными, развивать речь, внимание, мышление.

Правила игры: Ведущий что-то описывает, а ребенок называет это одним словом. Например, утренняя еда - это завтрак; большая посуда для приготовления компота - кастрюля; дерево, которое наряжают на Новый год -- елка.

**Игра № 51**

**Игра "Опиши одним словом"**

Цель:обогащать словарный запас детей при помощи прилагательных, развивать речь, внимание, мышление.

Правила игры: Эта игра аналогична предыдущей, только называть нужно не существительное, а прилагательное. Например: чашка для кофе - кофейная, цветок из бумаги - бумажный, варенье из клубники - клубничное, сок из яблок - яблочный.

Пусть ребенок потренируется в придумывании заданий для вас.

**Игра № 52**

**Игра "Цепочка"**

Цель: учить детей выделять признаки объектов, развивать мышление, речь детей.

**Правила игры:** Ведущий показывает ребенку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передается другому ребенку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать, как можно больше признаков и не повториться.

Ход:

Ведущий показывает ребенку картинку с изображением очков, ребенок увидев картинку, говорит очки круглые и передает картинку следующему игроку. Следующий игрок говорит очки солнечные и передает следующему игроку картинку и т.д.

**Игра № 53**

**Игра "Расставь по порядку"**

(игра с 3-х летнего возраста)

Цель: формировать понимание относительности размера; систематизировать знания детей о размерах животных, развивать мыслительную деятельность детей, речь.

Правила игры: Ведущий показывает детям 5-6 карточек с изображением разных животных например: мышка, кошка, собака, конь, слон), их нужно расставить по росту, начиная с самого маленького. После этого начинается обсуждение каждой карточки. Например: кошка - большая или маленькая? Для кого большая? Для кого маленькая?

При анализе ситуации "Для кого мышка большая?", "Для кого слон маленький?" дети используют знания из личного опыта.

Можно расставить игрушки например: жираф, осел, лев, цыпленок, мышь, динозавр и попросить детей поставить по росту животных так, как они есть в природе.

**Игра № 54**

**Игра "Мои друзья"**

Цель:учить детей находить общие свойства, функции с объектом, развивать словарный запас детей, логическое мышление, речь.

Правила игры: Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего-либо или кого либо. Дети определяют, кто они (берут роль объекта материального мира). Затем воспитатель выбирает любое свойство и называет его. Дети, объект которых имеет это свойство подходят (подбегают) к ведущему.

Примечание: Игру можно сделать подвижной, дети могут подбегать, а не подходить. Дети, взявшие на себя образ объекта, могут показать его мимикой и жестами.

В старшем дошкольном возрасте можно брать "сложные" объекты по функции. В 5-6 - и летнем возрасте роль ведущего может выполняться ребенком.

Ход:

Ведущий: Я - ковер - самолет. Мои друзья - это то, что умеет летать.

К воспитателю подходят дети, взявшие на себя образ самолета, птицы, комара, космической ракеты, листочка, перышка.

Ведущий: Самолет летает сам? Почему? Птица летает сама? Почему? А как летает перышко? Почему оно летает? Ведущий уточняет, исправляет, обращаясь ко всем детям.

Ведущий: Мои друзья - это то, что может говорить.

К ведущему подходят дети, взявшие образ человека, радио, книги, телевизора, робота, говорящей куклы...

Примечание: Ведущий может использовать игру при ориентировки в помещении, при формировании понятия обобщения и др.

Ведущий: Мои друзья - это то, на чем можно сидеть в квартире.

К ведущему подходят дети, взявшие образ дивана, стула, ковра, мягкой игрушки, мяча.

Ведущий: Выберете слова, обозначающие название техники. Мои друзья - это то, что может перевозить грузы.

К ведущему подходят те дети, которые выбрали машину, трактор, поезд, корабль.

Ведущий: Мои друзья - это то, что умеет жужжать.

К ведущему подходят дети, взявшие образ пчелы, стрекозы, пылесоса, фена и произносят в качестве упражнения: ж-ж-ж.

Ведущий: Я - рыба. Мои друзья - это те слова, в которых есть звук "Р" (в начале слова, в середине, в конце).

К ведущему подходят дети со словами: рак, воробей, фары.

Как усложнения для 6-7 лет.

Ведущий: Мои друзья - это слова, обозначающие действия, в которых есть звук "А".

Дети: Бегать, прыгать, летать.

Примечание: Воспитатель заранее раздает детям по 2 предметные картинки с разными объектами. Например:

ребенок 1: стол и вода

ребенок 2: сахар и стакан с водой

ребенок 3: ручка и стол

ребенок 4: молоко и чашка чая

ребенок 5: краска и вода

ребенок 6: зонт и дождь

ребенок 7: часы и шкаф

Ведущий: Что же взаимодействует между собой?

К ведущему подходят дети с картинками сахара и стакана с водой, молоком и чашкой чая, краски и воды.

Ведущий: Мои друзья - это то, что умеет отталкиваться друг от друга. К ведущему подходят дети с картинками зонта и дождя.

Ведущий: Мои друзья - это то, что не взаимодействуют.

К воспитателю подходят дети с картинками стола и воды, часов и шкафа, ручки и стола.

Примечание: В ходе игры дети объясняют причину взаимодействия - не взаимодействия, учатся строить предложения, тем самым решается задача развития монологической речи, формируется умение выражать свои мысли.

Вариантов игры много. Можно усложнять условия игры через объединение функции и надсистемы.

Ведущий: Мои друзья - это те кто живет в лесу, и умеют быстро бегать.

Дети: Лиса, волк.

Ведущий: Мои друзья - это то, что находиться дома и помогает в хозяйстве человеку.

Дети: пылесос, утюг, веник, комбайн, лошадь..

Примечание: Данную игру можно использовать и при отработке под- и над-системы, а также прошлого конкретного объекта.

Ведущий: Я - телефон. Мои друзья - это, что может передавать информацию на расстоянии.

Дети: Книга, почтальон, голуби с записками, компьютер.

Ведущий: Я - цветок. Мои друзья - это те объекты, которые в прошлом были семечком.

Дети: Огурец, подсолнух, тыква, дыня.

**Игра № 55**

**Игра: "Чем был - чем стал"**

(с 4 - х летнего возраста)

Цель: на определение линии развития объекта, развивать мышление, речь.

Правила игры:

1 вариант

Ведущий называет материал (глина, дерево, ткань...), а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют.

2 вариант

Ведущий называет предмет рукотворного мира, а дети определяют какие материалы используют при его изготовлении.

Ход:

Ведущий: Стекло. Оно раньше было сплавом разных материалов.

Дети: Из стекла сделана посуда, окна, зеркало. В экране телевизора есть стекло, в магазине стеклянные витрины. А я видел стеклянный стол. У моей мамы есть стеклянные бусы.

Ведущий: Что хорошего в стеклянном столе?

Дети: Оно красивое, можно видеть, как под столом лежит кошка.

Ведущий: А что плохого в таком столе?

Дети: Такой стол может разбиться и осколками порежутся люди.

Ведущий: А что еще может быть из стекла?

Дети: Есть в стекла в очках, бывают стеклянные люстры, а в них стеклянные лампочки, в часах тоже есть стекло.

Ведущий: А вы слышали выражение: "У него стеклянное сердце". Про кого так можно сказать?

Дети: Так можно сказать про злого, "колючего" человека. У Бабы-яги злое сердце, оно у нее из острых осколков.

Ведущий: Назовите сказки, в которых есть герои со стеклянным сердцем!

Воспитатель обобщает ответы детей.

Ведущий: Телевизор.

Дети: Он сделан из разных материалов. Корпус - из дерева или пластмассы, экран стеклянный, а внутри телевизора много железных деталей.