**Играем по системе ТРИЗ**

**(Картотека игр)**

Мир, в котором мы живём, сложен, многогранен и изменчив. Люди часть этого мира – открывают для себя всё новые и новые объекты, явления и закономерности действительности.

         Формирование образа мира – сложный и длительный процесс, который начинается с момента рождения человека и продолжается всю его жизнь.

         Детство – чудесный возраст. И чудесен он не потому, что это [беззаботное](http://www.pandia.ru/text/category/bezzabotnostmz/) время, как ошибочно считают взрослые. Нет. Это возраст, когда маленький человек при создании необходимых условий живёт в мире чудес и воспринимает их как радостное, удивительное и совершенно естественное явление. Именно в детстве ребёнок легко, как никогда потом, позволяет своей фантазии творить небывалые «чудеса». Психологи установили, что дошкольный возраст – чрезвычайно благоприятный период для формирования такого необходимого в творчестве психического процесса, как продуктивное воображение. И если в этот период жизни упущены возможности для развития воображения, то позже восполнить их очень трудно.

          Решение современных задач всё больше требует не узкоспециального, а системного подхода, умение видеть и проблему в целом, и отдалённые последствия своих действий. Регулярное столкновение с творческими, исследовательскими задачами, в том числе такими, на которые пока никто не знает ответа, так же необходимо формирующему уму, как [витамины](http://www.pandia.ru/text/category/vitamin/) – растущему организму.

         С самого раннего детства можно научить ребёнка системно думать, решать задачи творческого характера. Способность решать творческие задачи, изобретать и делать открытия ребёнку поможет ТРИЗ-пеагогика.

          Работа с детьми предполагает творческое отношение воспитателя к планированию: педагог самостоятельно выбирает из предложенного содержания то, что может быть реализовано через самостоятельную детскую деятельность, через совместную деятельность педагога с детьми, а также то, что считает целесообразным включить в содержание игр, занятий, развлечений…

  Программа ТРИЗ для дошкольников – это [программа коллективных](http://www.pandia.ru/text/category/gruppovie_programmi/) игр и занятий. Они учат детей выявлять противоречивые свойства предметов, явлений и разрешать эти противоречия. Разрешение противоречий – ключ к творческому мышлению.

Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не должен давать детям готовые знания, раскрывать перед ними истину, он должен учить ее находить.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Название игры, цель. | Содержание |
| 1. | Игра « Антологическое лото»  ( старший дошкольный возраст)  Цель: автоматизация определенного звука  Оборудование: подготовить две группы карточек. Названия картинок первой группы составляют тематические пары с названиями картинок второй группы. | Ход игры:  Воспитатель поровну делит между игроками картинки первой группы. Они раскладываются рисунками вверх. Картинки второй группы педагог перетасовывает и раздает, перевернув их рисунками вниз. А дети, не глядя на картинки, накладываю их на свои карточки. Затем игроки поочередно открывают по одной перевернутой картинке. Предположим, что на «шкафу» оказалась карточка с изображением «клюшки». Игрок отвечает на вопрос воспитателя: «Зачем шкафу клюшка?». Дети придумывают множество самых неожиданных и забавных связок между парами картинок и на каждую интересную «изобретательскую идею» получают очко. «Зачем белке лопата?», «Зачем самолету колбаса?» и т. д. |
| 2. | Игра «Объяснялки»  (игра для детей с 3-х лет)  Цель: развивать логическое мышление, связную речь. | Ход игры.  Перед детьми изображения яблони и ложки. Задача детей составить объяснение (цепочку-рассказ), как от яблони перейти к ложке. Педагог начинает цепочку, дети продолжают.  Возможный вариант развития причинно-следственной цепочки.  - В саду стояла яблонька, на которой …  - Висели вкусные и спелые яблочки.  - Яблочки были спелые и поэтому сами …  - Сами падали на землю.  - Так как яблочки падали, бабушка…  - Бабушка их собирала.  - Собрав яблоки, чтобы они не испортились, бабушка…  - Варила вкусное варенье.  - Варенье было вкусное, поэтому…  - Внуки ели его прямо ложками.. |
| 3. | Игра «По кругу»  (старший дошкольный возраст)  Цель: автоматизация определенного звука.  Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком | Ход игры:  Дети сидят вокруг стола. В руках воспитателя стопка перевернутых карточек. Первый игрок вынимает из этой стопки любую карточку, например «шубу», и придумывает какое-нибудь словосочетание, предположим: «Шуба пушистая». Картинка передвигается к следующему игроку. «Шуба теплая», «Шуба новая», и пр., - поочередно говорят участники игры, передвигая картинку по кругу. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку «шуба» у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становиться обладатель наибольшего количества картинок. |
| 4. | Игра «Предложения по цепочке»  (старший дошкольный возраст)  Цель: автоматизация определенного звука  Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком  Победителем становиться тот, кто первым избавляется от своих картинок. | Ход игры:  Воспитатель поровну делит картинки между всеми участниками игры. Каждый игрок складывает свои картинки в стопочку.  Воспитатель выкладывает на середину стола любую картинку, например «кошку». Первый игрок должен составить простое предложение, используя слово «кошка» и слово, проиллюстрированное верхней картинкой в его стопке (допустим слово «шубка»): «У кошки пушистая шубка». Наложив «шубку» на «кошку», первый игрок передвигает обе картинки ко второму участнику игры, которому необходимо соединить слово «шубка» с первым словом в своей стопке, и т. д. Если игрок не справляется с заданием, то забирает себе все передвигаемые картинки и кладет их в свою стопку снизу, а следующему игроку передает только одну верхнюю картинку. |
| 5. | Игра «Паровоз»  (для детей с 4х лет)  Цель: автоматизация определенного звука  Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком, картинка паровоза. | Ход игры:  Воспитатель раздает картинки поровну между участниками игры. В центр стола выкладывается большая картинка паровоза. Первый участник кладет рядом с паровозом свою картинку и говорит: «В паровозе едет лошадь, потому что…». Далее ему необходимо придумать причину, по которой «лошадь» поехала на паровозе. Второй ребенок берет свою картинку и прикладывает к «лошади» и говорит: «Лампа едет с «лошадью» на паровозе, потому что…». Допустим, что лошади стало темно, и она взяла лампочку, чтобы включить свет. Следующий ребенок берет свою картинку, прикладывает ее к последней («лампа»), и объясняет, почему она едет в паровозе с ней, и т. д. Если ребенок не называет причину, по которой две картинки собрались в паровозе, то он пропускает ход. Победителем становиться тот, кто первым избавился от всех своих картинок. |
| 6. | Игра «Что таким бывает?»  (для детей с 4х лет)  Цель: автоматизация определенного звука  Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком | Ход игры:  Дети сидят вокруг стола, на котором разложены картинки, иллюстрирующие слова на заданный звук. Воспитатель задает вопрос, например: «Что бывает волшебным? Синим?» и т. д., в зависимости от отрабатываемого звука. Участники игры, используя картинки, составляют с заданными прилагательными всевозможные словосочетания, за каждое из которых получают призовые фишки: волшебная палочка, синяя сумка. Можно усложнить на втором этапе задание, предлагая детям объяснить, почему тот или иной предмет бывает именно таким, например: почему сумка именно синяя? Какой она еще может быть? Выигрывает тот, кто наберет больше всего фишек. |
| 7. | Игра «Необычные загадки»  (для детей с 4х лет)  Цель: автоматизация определенного звука.  Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком, картинка паровоза. | Ход игры:  На столе разложены картинки с отгадками. Не произнося настоящих названий картинок, воспитатель дает им шуточные имена-дразнилки.  Смотрелки, плакалки, моргалки, подмигивалки –… глаза.  Каталка, возилка, скакалка, ржалка, цоколка - … лошадка.  Забивалка, ударялка, стучалка – молоток. И т. д.  Разгадав загадку, игроки стараются как можно скорее поставить свои указательные пальчики на соответствующую картинку и четко назвать ее. Тот, кому удается сделать это раньше остальных, получает призовую фишку.  Игрок, набравший наибольшее количество фишек, начинает следующий тур, в котором дети самостоятельно составляют аналогичные загадки.  В этом туре фишки не выдаются за правильные ответы, но первый разгадавший загадку игрок получает право придумать следующую загадку. |
| 8. | Игра «Запоминай-ка»  (для детей с 5 лет)  Цель: автоматизация определенного звука  Оборудование: картинки с отрабатываемым звуком | Ход игры:  Воспитатель перетасовывает картинки и выкладывает их попарно перед игроками. Двум участникам игры предстоит запомнить и назвать от десяти до двадцати (и более, по возможности, конечно) пар картинок. Воспитатель предварительно объясняет детям, что сделать это совсем не сложно, если «связывать» пары логически. Причем, чем забавнее и образнее эта связь, тем она надежнее. Например: лошадь - [велосипед](http://www.pandia.ru/text/category/velosiped/); лошадь едет на велосипеде. и т. д.  После того, как первый игрок вслух «свяжет» предложениями первые десять (сколько сможет) пар слов, воспитатель предлагает второму игроку вспомнить, что лежит под каждой картинкой. Второй игрок отвечает, например: под велосипедом – лошадь и т. д.  Проверяя правильность ответов, воспитатель показывает картинки каждой пары и меняет их местами. Теперь первому игроку нужно восстановить в памяти пары картинок в обратном порядке: под лошадью – велосипед и т. д. |
| 9. | Игра «Кто что делает?»  (для детей с 3х лет)  Цель: автоматизация определенного звука; активизация глагольной лексики.  Оборудование: картинки на заданный звук | Ход игры:  В центре стола раскладываются картинки. Воспитатель задает вопрос, например: «О ком или о чем можно сказать «идет?». Каждый игрок, используя картинки, составляет с заданным глаголом словосочетание и объясняет его значение. За правильный ответ дается призовая фишка. Выигрывает обладатель наибольшего количества фишек. Глаголы: идет, летит, растет, падают, стоят, сидят и т. д. |
| 10. | Игра «Полиномы фантазии».  (для детей с 5 лет)  Цель: обогащение словаря существительными, прилагательными, глаголами; развитие мышления, воображения. | Ход игры.  Загадать любое слово из 3 букв. Д О М  Под «Д» пишем слова, обозначающие предмет (существительные)  Под «О» - слова, обозначающие свойства или состояние предметов (прилагательное или образованное от него наречие)  Под «М» слова, обозначающие действие и отвечающие на вопрос «что делает?». Составьте предложение из слов например в комбинации 2, 3, 1. Далее с детьми вы можете придумывать фантастические рассказы, оттолкнувшись от этих сочетаний. |
| 11. | Игра «Создание лимерика»  (для детей с 4х лет)  Цель: учить детей подбирать рифму к заданному слову. Развивать фантазию, мышление. | Ход игры.  Лимерик – это английский вариант организованной нелепицы. В течении 5 минут постарайтесь придумать лимерик. Он должен быть сказочным, загадочным, можно даже использовать непонятные слова, но чтобы рифма сохранялась.  Первая строка – выбор героя (красно-синий медвежонок)  Вторая строчка – характеристика героя или его действия (по небу летал)  Третья строчка – реализация действия (как герой это сделал) (лапами как крыльями махал)  Четвертая строчка – выбор конечного эпитета или свое отношение к герою (птичек всех напугал)  Понятно ли вам задание? Пожалуйста, приступаем.  В процессе выполнения предлагаемых заданий детьми не следует подвергать критике их ответы сразу, без объяснения или развития ими идеи. Скорее всего ребенок не смог ее до нас донести, правильно выразить, или мы в ней не разобрались, так как ребенок в отличие от взрослого мыслит непосредственно, неприземленно. Если мы взрослые пытаемся к решению вопроса подойти с реальной точки зрения, обдумывая каждый шаг, то ребенок не будет задумываться о законах реальной жизни.  Молодцы, вы творчески подошли к созданию лимерик. |
| 12. | Игра «Вертолина»  (для детей с 4х лет)  Цель: способствовать расширению и активизации словарного запаса детей. | Ход игры: поле разделено на несколько предметных областей: птицы, посуда, одежда и др. раскручивается стрелка и находится определённая область, дети по очереди называют слова, относящиеся к данной области. Побеждает тот, кто наберёт наибольшее количество баллов. |
| 13. | Игра «Пароль»  (для детей с 4х лет)  Цель: развивать память. | Ход игры.  Воспитатель говорит: «Я возьму с собой того, кто назовет мне сказку в названии которой есть число».  Возможные варианты детей:  • Три медведя  • Три толстяка  • Волк и семеро козлят  • Белоснежка и семь гномов  • Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях  • Дочь семилетка  • Семь Симеонов  • Три калача и одна баранка  • Мудрая девица и семь разбойников  Али Баба и сорок разбойников |
| 14. | Игра «Угадай, чьи следы, хвост, лапа, уши?».  (для детей с 4х лет)  Цель: образование притяжательных прилагательных | Ход игры.  Дети видят перед собой множество следов на «снежной дорожке». Воспитатель предлагает угадать, чьи следы они видят:  • След медведя – медвежий след  • След птицы – птичий след;  • След зайца – заячий след  • След волка – волчий след  Аналогично про хвост, уши, лапы |
| 15. | Игра «Наоборот»  (для детей с 4х лет)  Цель: активизировать в речи детей прилагательные. | Ход игры.  Игра с мячом, вы игроки, я – ведущая, я бросаю мяч и называю какое-нибудь слово, а вы, возвращая мяч, называете мне слово с противоположным значением.  Добрый – злой  Трудолюбивый - ленивый  Вежливый - грубый  Грустный - веселый  Радостный – печальный  Сытый – голодный  Трусливый – храбрый  Вредный – полезный  Щедрый – скупой  Упрямый – покорный |
| 16. | Игра "Хорошо - плохо" (Метод контрольных вопросов)  (для детей с 3х лет)  Цель: обучать детей находить в предметах и явлениях противоречия. Совершенствовать умение высказывать свои предположения. | Ход игры.  — Ребята, вы рады, что весна наступила?  — А что хорошо весной? (Ярко светит солнце, тает снег, можно пускать кораблики, птички прилетают, звери просыпаются и т. д.)  — Что плохо весной? ( Грязно, кругом большие лужи; можно промочить ноги и заболеть; можно упасть в лужу, испачкаться, мама будет ругать и т. д.)  Перед детьми предметные картинки: роза, мороженое, велосипед, [воздушный шарик](http://pandia.ru/text/category/vozdushnij_shar/), компьютер и др. Педагог поочередно показывает детям картинки. Рассмотрев их, дети высказывают свои мнения по каждому объекту, что в нем хорошего, и что плохого. Например:  - В розе хорошо то, что она красивая и вкусно пахнет.  - Ее можно дарить в подарок, и это доставит людям радость.  - А плохо в розе то, что у нее шипы. Можно больно уколоть руку.  Вопросы к детям:  • Дети, а это хорошо или плохо, что шарик легкий?  • Что в этом хорошего?  • А что плохого в том, что шарик легкий. |
| 17. | Игра «Мои друзья»  (для детей с 3х лет)  Цель: обогатить словарный запас детей существительными. Развивать память, мышление. | Ход игры.  Воспитатель: «Я – воздушный шарик. Мои друзья – это те, кто умеет летать».  Дети называют объекты и изображают. |
| 18. | Игра «Да-нетка» (линейная) (Метод контрольных вопросов)  (для детей с 4х лет)  Цель: обучать детей умению задавать вопросы. | Ход игры.  Воспитатель предлагает детям среди 9 картинок угадать объект, который находится в сундучке. Напоминает, что вопросы задаются такие, на которые можно ответить либо «нет», либо «да». Задавайте умные, интересные вопросы. — Это живое? – Да. — Живет в воде? – Нет. — Живет на земле? – Да. — Живет в лесу? – Нет. — Живет дома? – Да. — Это мама? – Нет. — Это мальчик? – Да.  (Из коробки на наборное полотно выставляется графический рисунок мальчика). Это мальчик Вова. |
| 19. | Составление сказки методом «Каталога»  (для детей с 3х лет)  Цель: развивать мышление, связную речь. | Алгоритм составления сказки.  Воспитатель предлагает совместно придумать сказку как настоящие сказочники.  С помощью Умной Ромашки выбирается зачин («Жили-были…», «В некотором царстве, в некотором государстве…», «Однажды…» и т. д.)  Вопросы:  • Жил-был... Кто?  • Какое добро умел делать?  • Встретил кого злого?  • Какое зло этот отрицательный герой всем причинял?  • Был у нашего героя друг.  • Как он мог помочь главному герою?  • Что стало со злым героем?  • Где наши друзья стали жить?  • Что стали делать?  По завершению сказки дети создают книгу. Придумывают название и записывают сказку, а также делают к ней иллюстрации. |
| 20. | Дидактическое упражнение «На что похоже?» (Метод графической символической аналогии).  (для детей с 4х лет)  Цель: развивать логическое мышление. Обогащение словаря детей существительными, прилагательными. | Ход игры.  Вова приготовил для вас загадку:  Днем оживает, Ночью засыпает.  (Выставляется графическая модель загадки о сосульке)  — На что похожа сосулька? (На нос, морковку, колпак, ножик, карандаш, иголку, клюв, указку).  — Давайте назовем красивые слова о сосульке. Сосулька какая? (Прозрачная, длинная, мокрая, холодная, блестящая, прозрачная, острая) |
| 21. | Дидактическая игра «Лесенка противоположностей» (Прием «Наоборот»)  (для детей с 4х лет)  Цель: активизировать в речи детей слова-антонимы. | Ход игры.  -  Ребята, вы так много знаете о весне, а зиму с весной не перепутаете? Давайте быстренько поднимемся по лесенке противоположностей (Два контрастных маленьких человечка выставляются на лесенку)  Пособие «Лесенка противоположностей»  Зима ушла, а весна… пришла Зима холодная, а весна… теплая. Зимой солнце морозит, а весной… греет. Зимой сугробы высокие, а весной… низкие. Зимой надевают шубы, а весной … куртки |
| 22. | Дидактическое упражнение «Что это может быть?» (Метод ассоциаций)  (для детей с 3х лет)  Цель: обогащение словаря; развитие логического мышления. | Ход игры.  - Что может быть круглым и красным? (помидор, мяч, [вишня](http://www.pandia.ru/text/category/vishnya/), воздушный шарик, яблоко…)  - А что еще может быть мокрым и блестящим? (Лед, лужа, трава, зеркало, окно, машина…) |
| 23. | Игровое задание «Добавь словечко» (Метод прямой аналогии).  (для детей с 3х лет)  Цель: обогащение словаря. | Ход игры.  Яркое, теплое (Что?)– солнце Руки, лужи (Какие?) – грязные Снег, мороженое (Что делают?) – тают Звенит, бежит (Что?) — ручей Котенок, девочка (Какие?) – маленькие Чашка, тарелка (Что делают?) – стоят |
| 24. | «Дидактический мяч»  (для детей с 3х лет)  Цель: активизировать в речи детей [антонимы](http://pandia.ru/text/category/antonimi/). | Ход игры.  Активно используется в младшем возрасте пособие "Дидактический мяч", с помощью которого детей учим находить слова - антонимы. Приведём пример использования пособия в разных возрастных группах. Задания для детей 4-х лет. Воспитатель предлагает слово - существительное (прилагательное, глагол), а ребёнок говорит противоположное по значению. Пример: грусть - радость; белый - чёрный; плакать - смеяться. |
| 25. | Игра «Увеличение – уменьшение».  (для детей с 3х лет)  Цель. Обучать детей умению высказывать свои мысли. Согласовывать слова в предложении в роде, числе, падеже. | Ход игры.  - Вот у меня карандаш, меня он не устраивает, я хочу его увеличить. Показываю детям огромный карандаш, теперь он похож на волшебную палочку.  Что бы вы хотели увеличить или уменьшить?  Хотел бы уменьшить зиму, а увеличить лето.  Хотела бы увеличить выходные.  Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.  Усложним эту игру дополнительными вопросами:  Что бы вы хотели увеличить, а что уменьшить? Зачем вы хотите увеличивать или уменьшать? (дети приводят свои ответы)  - Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.  - Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, или поздороваться через форточку, или достать с крыши мячик.  - Если деревья в лесу уменьшатся до размеров травы, а трава до размеров спички, тогда легко будет искать грибы. |
| 26. | Игра В «Стране небывалой».  (для детей с 3х лет)  Цель: формировать навыки доказательной речи. | Ход игры. Воспитатель: нелепицы по картине найдите, что неправильно нарисовал художник-шутник, и почему так в жизни не бывает, объясните, в чем нелепость и неправдоподобность. |
| 27. | Игра «Что умеет делать?»  (для детей с 3х лет)  Цель: развивать связную речь. Активизировать в речи детей глаголы. Развивать воображение. | Ход игры. Ведущий называет предмет, а дети рассказывают, что он умеет делать. Например, велосипед может катать, перевозить груз, падать, его можно разобрать на запчасти, подарить, поменять и. т.д. Предложите детям поместить предмет в фантастические условия. К примеру, велосипед можно «подарить» Красной Шапочке. Как велосипед помог бы ей? |
| 28. | Игра «Мои друзья».  (для детей с 3х лет)  Цель: формировать у детей навыки обобщения. | Ход игры. Ведущий «превращается» в какой-то предмет и «ищет» друзей. - Я – водяной. Мои друзья – те, кто живёт в воде. Дети подбегают или подходят к ведущему, называя подходящие предметы. |
| 29. | Игра «Что было – чем стало»  (для детей с 3х лет)  Цель: обогащать словарь детей существительными. Развивать память, логическое мышление. | Ход игры. Можно предложить детям называть предметы, изготовленные из названного материала: - Что изготовлено из дерева? (бумага, мебель, спички). - Было зёрнышком, а стало…(деревом) - Чего было много, а стало мало? (Звёзды, потому что днём их не видно; снег, потому что растаял и. т.д. - Было зелёным, а стало жёлтым. Что это? Вариант задания: называем предмет, а дети рассказывают, из чего он сделан. |
| 30. | Игра «Паровозик»  (для детей с 4х лет)  Цель: формирование понятий  «прошлое объекта», «объект в настоящем», «объект в будущем». | Ход игры. Детям предлагаются карточки с изображением предметов в разных временных периодах. Например: зёрнышко, колосок, мука, тесто, пирог. Дети составляют «паровозик». |
| 31. | Игра «Помоги Золушке»  (для детей с 4х лет)  Цель: нахождение внутренних и внешних ресурсов решения задачи | Ход игры: Злая мачеха велела Золушке на обед напечь пирожков. Золушка замесила тесто, сделала начинку. Теперь ей нужно раскатать тесто, но скалки нигде нет. Наверно, вредные сёстры спрятали скалку специально, чтобы досадить бедной Золушке. Как теперь поступить? Варианты: попросить у соседей, купить в магазине новую скалку, сделать самой из полена или бутылки, формировать лепёшки рукой и. т.д. |
| 32. | Игра «Коллаж из сказок»  (для детей с 4х лет)  Цель: развивать связную речь;  согласовывать слова в предложении в роде, числе, падеже; фантазию. | Ход игры.  В чудесном лесу жили Незнайка, Колобок и Буратино. Однажды пошёл Колобок в лес за грибами и не вернулся. Пошли Незнайка и Буратино его искать. Видят, навстречу им Красная Шапочка идёт и горько плачет… Затем сказка продолжается совместно с ребёнком. |
| 33. | Игра «Знакомые герои в новых обстоятельствах».  (для детей с 4х лет)  Цель: развивать связную речь, воображение, фантазию. | Ход игры. Предлагаем детям пофантазировать о действиях и поведении сказочного героя в другой обстановке. Пример. Нашёл Вини-Пух в лесу башмаки, решил их примерить. Только не знал, что они волшебные. И очутился в Африке. Вокруг пальмы и тропические растения. Удивился медвежонок, идёт и всему удивляется. Вдруг видит, костёр горит. А вокруг костра Бармалей скачет. |
| 34. | Игра «Робинзон Крузо»  (старший дошкольный возраст).  Цель:  Учить детей выделять ресурсы предмета; используя полученные ресурсы, создавать фантастические ситуации. | Правила игры:  Воспитатель рассказывает историю о корабле, потерпевшем крушение и о том, что у спасшихся людей из множества предметов остался только один какой-то предмет, но его много. После этого начинается игра, в ходе которой детям надо придумать выход из создавшейся проблемной ситуации (построить жилище, защититься от врагов, найти и добыть пищу и так далее). Ведущий метод - мозговой штурм. Принимаются все без исключения предложения, но педагог выделяет самые "сильные" детские решения. В конце занятия детям можно предложить реализовать и воплотить свой вариант в рисунке, в лепке, придумать сказку или рассказ и рассказать родителям. Важно, чтобы была какая-то продуктивная деятельность.  Ход игры:  Воспитатель: Давайте представим, что мы отправились в путешествие в дальние страны вокруг света на корабле. На борту этого корабля находился разнообразный груз, среди которого было большое количество карандашей. И вот однажды поднялся шторм и наш корабль потерпел крушение. Нам чудом удалось спастись. Оказалось, что наш груз весь утонул кроме карандашей. Мы очутились на необитаемом острове. Как нам выжить? Давайте обсудим, что нужно для жизни человека?  Дети: Для жизни человека нужна пища, вода, жилье, если на острове есть враги, то нужно оружие, чтобы обороняться или высокий забор, или построить крепость. А еще нужны игрушки, чтобы не скучно было на острове. А еще надо сообщить кому-нибудь, что мы на острове и нас надо спасти.  Воспитатель: Молодцы! Давайте теперь подумаем как нам построить жилище из большого количества ручек. Какие у вас будут предложения? Как карандаши помогут нам в добывании пищи?  И так далее. |
| 35. | «Аукцион  (со старшего дошкольного возраста).  Цель: Учить детей выделять дополнительные ресурсы предмета. Правила игры:  На аукцион выставляются разнообразные предметы. Дети по очереди называют все ресурсы ее использования. Выигрывает тот, кто последним предложит возможное его применение. | Ход игры:  Воспитатель: Для чего нужна линейка?  Дети: Для того, чтобы измерять чего-то.  Воспитатель: А как еще можно использовать линейку?  Дети: Вместо указки, помешать ею что - то, спину почесать. В цель метать.  Воспитатель: А как?  Дети: На кончик линейки положить что-то легкое и стрельнуть, а на стене мишень нарисовать. |
| 36. | Игра «Найди друзей»  (для детей с 4х лет)  Цель: Учить детей выделять функцию предмета, и называть кто эту функцию еще может выполнить.  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 игры:  Ведущий: Лошадь перевозит груз, а кто еще из животных выполняет эту функцию?  Дети: Перевозят груз слон. Может собака – на Севере, олень, [верблюд](http://www.pandia.ru/text/category/verblyud/).  Ведущий: Заяц умеет скакать, а кто еще из животных умеет скакать?  Дети: Умеет скакать кенгуру, белка, лошадь. |
| 37. | Игра «Путешествие растений»  (для детей с 4х лет)  Цель: уточнить знания детей об условиях существования растений. Побуждать к описанию фантастических ситуаций, возникших в результате взаимодействия объекта с окружением. | Ход игры. На горизонтали – карточки с изображением растений: берёза, клюква, роза, кактус. На вертикали – карточки с изображением местности: тайга, болото, парк, пустыня.  Р. З:  Выбери растение, положи карточку в нужную клетку таблицы и расскажи, где оно живёт.  Ф. З:  Помести карточку с изображением в другую клетку таблицы (в необычное место обитания). Расскажи, что или кто поможет ему выжить в этих условиях. |
| 38. | Игра «Если вдруг»  (для детей с 4х лет)  Цель: Развивать у детей творческое воображение, умение находить выход из сложившейся ситуации. | Ход игры. Воспитатель предлагает детям некоторые ситуации и предлагает решить проблему.  Ситуация.  Если вдруг на Земле исчезнут все пуговицы, ножницы… Что тогда произойдёт? Чем это можно заменить.  Ситуация. Если бы у меня была: Живая вода; Цветик – семицветик |
| 39. | Игра «Что было бы, если бы…»  (для детей с 4х лет)  Цель: развивать образное мышление, творческое воображение. | Ход игры. Воспитатель предлагает детям некоторые ситуации и предлагает пофантазировать и высказать свои предположения.  Ситуации:  - Что было бы, если бы дома умели летать.  -Если бы солнце стало синим.  - Если бы дельфины умели бы разговаривать.  - Если бы исчезли все сказки. |
| 40. | Игра «Если бы…»  (для детей с 4х лет)  Цель: формировать у детей умение строить логически завершённое предложение. | Ход игры. Воспитатель  предлагает детям закончить начатое им предложение «Ели бы я была фруктом, то я бы…, потому чтобы.  Например.  -Если бы я была мандарином, то зелёным и невкусным, чтобы меня никто не съел. |
| 41. | Игра «Назови, что я скажу»  (для детей с 3х лет)  Цель: развивать у детей ассоциативное мышление | Ход игры.  Воспитатель: назови только весёлые слова  Ребёнок: клоун, смех, веселье,  радость…  Воспитатель: только круглые слова.  Ребёнок: яблоко, солнце, мяч, арбуз, колесо…  Воспитатель: только колючие слова.  Ребёнок: ёлка, иголка, кактус, ёжик, колючка…  Воспитатель: только зелёные слова.  Ребёнок: трава, огурец, мяч, шарик, листочек… |
| 42. | Игра «Маша-Растеряша»  (для детей с 4х лет)  Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.  Предшествующий этап: ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?..  Ввод в игру: рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам. | Ход игры:  1-й вариант: ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:  - Ой!  - Что с тобой?  - Я потеряла (называет какой-то предмет, например, нож). Чем я теперь буду  (называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать)?  Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.  2-й вариант: то же, что в 1-м варианте, но роль Маши-Растеряши предоставляется по очереди всем участникам игры. Ведущий может до начала игры попросить детей, чтобы они загадали потерянный предмет. Затем он назначает Машей-Растеряшей одного из детей. Ответчиком можно назначить, допустим, соседнего ребенка. Тогда он после удачного ответа становится Машей-Растеряшей и обращается к следующему по цепочке участнику игры. Таким образом обеспечивается участие каждого ребенка. Но остальным быстро надоедает ждать своей очереди. Можно не назначать ответчика, пусть на вопрос Маши-Растеряши отвечают все желающие, после чего роль Маши-Растеряши переходит к следующему по цепочке игроку. Но тогда не все будут активно участвовать в игре. Можно объединить подходы, когда первым должен ответить, например, сосед, а остальные могут дополнить. Тогда Маша-Растеряша может оценить ответы и выбрать лучший. А кто дал лучший ответ становится сам Машей-Растеряшей. |
| 43. | «Противоречия»  (для детей с 4х лет)  Цель: учить детей решать проблемные ситуации. | Ход игры. Воспитатель предлагает детям решить проблемную ситуацию.  Ситуация  ОХ и АХ собрались в поход, взяли консервы и хлеб. Пришли на место и решили перекусить, но оказалось, что консервный,  и столовые ножи они оставили дома. Как открыть банку?  Противоречие. ОХ и АХ должны открыть банку консервов, потому что они проголодались, и не могут это сделать, потому что нечем.  Варианты детей.  Ситуация  В город приехал цирк. Чтобы об этом узнали взрослые и дети, необходимо расклеить афиши, но в городе нет ни капли клея. Как расклеить афиши?  Противоречие. Афиши расклеить надо, потому что они помогут жителям города узнать о приезде цирка; афиши расклеить невозможно, потому что нет клея.  Ситуация  В королевском саду на волшебной яблоне созрело только одно молодильное яблоко, но так высоко, что король даже с помощью большой лестницы не смог достать его. Как королю овладеть этим яблоком?  Противоречие. Король должен достать молодильное яблоко, потому что только с его помощью он станет моложе, и не может, потому что не знает, как это сделать. |
| 44. | Игра «Вот так игра»  (для детей с 4х лет)  Цель: учить детей находить «внешние  и внутренние ресурсы» | Ход игры.  Воспитатель предлагает детям разрешить некоторые проблемные  ситуации.  Ситуации:  Кот в одном сапоге.  Кот из сказки «Кот в сапогах» потерял сапог. В одном сапоге ходить неудобно, босиком он ходить отвык. Как теперь быть коту?  Помогите Ире.  Ира потеряла варежки, искала, но найти не смогла, а на улице очень холодно и до дома далеко. Как дойти до него, не заморозив руки?  Открытки для Дины.  Дина коллекционирует открытки, и друзья решили подарить ей на день рождения красивые открытки. В последний момент выяснилось, что все открытки совершенно одинаковые. Одну из них Дина приобщил к своей коллекции. Что делать с другими?  Красная Шапочка.  У Красной Шапочки совсем износилась её шапочка. Она попросила бабушку сшить ей новую. Бабушка выполнила просьбу внучки и сшила ей красивую шапочку ко дню рождения. Внучка была довольна. Но бабушка, по рассеянности, подарила внучке такую же шапочку на Новый год, на 8 Марта и еще на семь праздников. Девочка, чтобы не огорчать бабушку, взяла все 10 шапок. Но что ей с ними делать?  Чудесный лесник.  В сосновом бору жил лесник. Когда ему становилось скучно, он собирал сосновые шишки. И насобирал их так много, что ими можно было заполнить целый железнодорожный вагон. Что с ними делать, лесник не знал. Как бы вы их использовали? |
| 45. | Игра «Фантазия»  (для детей с 4х лет)  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. |
| 46. | Игра «Теремок»  (для детей с 4х лет)  Цель: обучать навыкам ассоциативного мышления; | Воспитатель: Ребята, вы помните сказку «Теремок»? Вспоминают  сказку. А я предлагаю вам поиграть в игру «»Теремок». Раздаю детям карточки с изображением предметов: иголка, ель, змея, ножницы, бабочка, цветок, жук, ягоды, медведь… В теремок можно «зайти» только, если «гость» докажет, что он чем-то похож на «хозяина» (имеет сходство по каким-то признакам).  Например:  - Тук, тук! Кто в теремочке живёт?  - Я – пчёлка. А ты кто?  - А я ножницы!  - А чем вы на меня похожи?  - У тебя жало острое, а у нас – концы.  - Заходи в гости! И т. д. |
| 47. | Игра «Волшебная верёвочка»  (для детей с 3х лет)  Цель: Многофункциональность предмета. Развивать мышление. | Ход игры.  Воспитатель: Как можно использовать веревочку?  Дети: Ею  можно измерять.  Воспитатель: Например?  Дети: Комнату, высоту дома, свой рост.  Дети: Использовать, как скакалку.  Дети: Использовать, как канат и перетягиваться.  Дети: Привязать к ошейнику щенку, чтобы не убегал. И т. д. |
| 48. | Игра  «Хорошо – плохо»  (для детей с 3х лет)  Цель: учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны. | Правила игры:  Ведущим называется любой объект или в старшем дошкольном возрасте система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.  Ход игры.  1 вариант:  Воспитатель: Съесть конфету - хорошо. Почему?  Дети: Потому, что она сладкая.  Воспитатель: Съесть конфету - плохо. Почему?  Дети: Могут заболеть зубы.  Вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?".  2 вариант:  Воспитатель: Съесть конфету - хорошо. Почему?  Дети: Потому, что она сладкая.  Воспитатель: Сладкая конфета - это плохо. Почему?  Дети: Могут заболеть зубы.  Воспитатель: 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.  Воспитатель: Человек изобрел огонь. Огонь-это хорошо, почему?  Дети: От него становиться тепло. На костре можно приготовить еду, шашлык пожарить.  Воспитатель: Огонь - это плохо. Почему?  Дети: Это опасно, может быть пожар. Если дом сгорит, то людям жить будет негде.  Воспитатель: Дождь - это хорошо?  Дети: Да! Всё растёт, всё чистое становится, чистый воздух после дождя.  Воспитатель: дождь - плохо. Почему?  Дети: Нельзя гулять на улице, можно заболеть. |
| 49. | Игра «Волшебные картинки»  (для детей с 4х лет)  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. |
| 50. | Игра «Кисти и краски»  (для детей с 4х лет)  Цель: развивать воображение. Уточнить многофункциональное использование предмета. | Ход игры.  Воспитатель: Что можно делать кистью?  Дети: Ею рисуют.  Воспитатель: Как?  Дети: Всей кистью примакивать, кончиком, обратной стороной ставят кружочки.  Воспитатель: А что ещё можно делать кистью?  Дети: можно наклеивать клеем, можно как указку, стирание пыли с листьев, как условную мерку.  Воспитатель: Красная краска.  Дети: Ее можно использовать для рисунков, огонь, кровь рисуют ею, она используется при окраске тканей, красными чернилами ставят отметки в школьных тетрадях. |
| 51. | Игра  «Расставь по порядку».  (для детей с 3х лет)  Цель: активизировать мышление  путем разрешения проблемной  ситуации; формировать понимание относительности размера; систематизировать знания детей о размерах животных. | Ход игры. Воспитатель  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? |
| 52. | Игра «Много – мало»  (для детей с 4х лет)  Цель: активизировать мышление путем разрешения проблемной ситуации; формировать понимание относительности количества. | Ход игры.  Дети сидят на ковре. Воспитатель называет различные ситуации, дети должны соответственно реагировать. Если «много», руки разводят  широко  в стороны, «мало»- ладони сближаются, «достаточно» - рука на руку.  Примеры ситуаций ( нужно обязательно указывать условия): одно ведро для муравья? Одно ведро для слона? Одно солнце  в  небе? Один  самолёт в небе? Одна мама у ребенка? Один ребёнок у мамы? Одна нога  у человека? Одна ножка у гриба? Одна змея в квартире? Одна змея в лесу? |
| 53. | Игра «Да – нет» (на бумажной ленте  с цифровым рядом от 0 до  10).  (для детей с 4х лет)  Цели: обучить порядковому счёту от 0 до 10; ввести понятия «до», «после», «между», «перед»; научить  сужать поля поиска в линейном ряду; угадать цифру в ряду от 0 до 10. | Правило игры: играющие должны задавать вопросы, которые отсекали бы сразу  половину цифрового ряда.  Оборудование: бумажная лента, которая используется для наглядного сужения поля поиска:   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |     Игровое действие: отгадать цифру, сужая поле поиска в цифровом ряду (загадана цифра 1).  Вопросы:  - Это цифра 5? – Нет. (Выделение середины)  - Это цифры,  которые находятся до пяти? –Да. (бумажная лента сгибается, и та часть, которая не участвует  в поиске, убирается; в данном случае это число от 5 до 10.)  - Это цифра 2? – Нет.  - Это после 2? – Нет. (Складываем бумажную ленту таким образом, чтобы остались видны цифры 0 и 1.)  - Эта цифра состоит из палочки? (Описание цифры приветствуется.)  - Эта цифра 1?  Результат: найдена цифра и обсуждено игровое действие. |
| 54. | Игра « Объяснялка».  (для детей с 4х лет)  Цель. Учить объяснять наличие противоположных значений одного признака объекта с точки зрения двух разных требований. | Ход игры. Детям предлагается карточка с изображением объекта, например ботинок: «Ботинки могут быть одновременно и мокрыми, и сухими. Объясните, когда так бывает». (Если идёт дождь, ботинки внутри сухие, снаружи мокрые.)  Зонтик – короткий и длинный. ( Зонтик короткий, когда лежит в сумке, и длинный, если его раскрыть.) |
| 55. | Игра «Метель»  (для детей с 3х лет)  Цель: научить детей определять назначение предметов, видеть возможности их использования в окружающем мире. | Ход игры.  Дети кружатся по комнате, изображая снегопад, со словами:  Закружила метель, словно чудо карусель,  Все дорожки замела. Нам в подарок принесла…  И воспитатель называет любой объект. Все на последнем слове замирают на месте. Тот, кого укажет педагог, должен изобразить данный объект в действии. |
| 56. | Игра «Повторялка»  (для детей с 4х лет)  Цель: научить детей определять функцию предметов, и «примеряют» эту функцию на себя: | Ход игры.  Дети выбирают себе образы или получают их от ведущего. Затем ведущий называет свой образ и свойственную ему функцию, а остальные дети «примеряют» эту функцию на себя:  Я – лягушка. Я умею прыгать.  Я – машинка. Я тоже прыгаю, когда еду по кочкам.  Я – карандаш, я тоже прыгаю, когда рисую точечки. И т. д.  Основная сложность данного тренинга в том, что необходимо найти условия проявления данной несвойственной функции. |
| 57. | Игра «Я еду в деревню».  (для детей с 4х лет)  Цель: научить детей определять назначение предметов, видеть возможности их использования в окружающем мире. | Ход игры. Для игры понадобится набор предметных картинок, которые складываются стопкой изображениями вниз. Ребёнок объявляет: «Я еду в деревню и беру с собой…» и вытаскивает из стопки любую картинку. Далее он должен объяснить, зачем ему данный объект в деревне. В игре участвуют 3-4 ребёнка. Конечный пункт путешествия периодически меняется: в деревню, в гости к обезьянкам, на северный полюс, на море отдыхать и т. д. |
| 58. | Игра «Неумейка»  (для детей с 4х лет)  Цель: учить детей определять выполняемые функции предмета. Развивать умение составлять распространенные предложения. | Ход игры. Ведущий начинает игру, называет предмет и несвойственную ему функцию. Следующий ребёнок называет тот объект, который данную функцию выполняет, а затем называет новую, несвойственную уже второму объекту функцию. Например: «Я воробей, я не умею танцевать». «А я балерина, я умею танцевать, но не умею перевозить грузы». Ит. д. |
| 59. | Игра «Изменение цвета в природе».  (для детей с 4х лет)  Цель: учить детей разрешать противоречия. Развивать логическое мышление. | Ход игры.  Воспитатель предлагает детям назвать животных, у которых разные части могут быть разного цвета.  (гусь: сам белый, а лапки красные; пингвин: у него животик белый, а всё остальное туловище чёрное и т. д.)  Воспитатель предлагает детям назвать животных (растения), которые были одного цвета, а потом прошло время и они стали другого цвета (цыплёнок жёлтый, а курица другого цвета; заяц летом серый, а летом – белый и т. д.) |
| 60. | Игра «Где живет?»  (проводится со 2 младшей группы)  Цель: Игра на определение подсистемных связей объектов | 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 игры:  Воспитатель: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выберите себе любую!  Воспитатель: Где живет медведь?  Дети: В лесу, зоопарке.  Воспитатель: А еще?  Дети: В мультиках, в книжках.  Воспитатель: Где живет собака?  Дети: В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть собаки, живущие на улице – бродячие. |
| 61. | Игра «Волшебный светофор»  (проводится с начала средней группы)  Цель: Игра на сравнение систем | 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 игры: Воспитатель показывает картинку с изображением животного.  Воспитатель: 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».  Воспитатель: 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).  Воспитатель: Заяц ( поднимает зеленый кружок).  Дети: Заяц относится к природному миру, к живой системе, к диким животным. Он живет в лесу.  Воспитатель: Поднимает красный кружок.  Дети: У зайца есть голова, уши, туловище, хвост, лапы, нос, шерстка.  Воспитатель: Почему заяц меняет шубку зимой?  Дети: Чтобы скрываться от врагов: лисы, волка.  Воспитатель: 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. |
| 62. | Игра «На что похоже»  (проводится со 2 младшей группы)  Цель: Игра на сравнение систем | 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.  Воспитатель: На что похожа колючка ежика?  Дети: На иголки, на булавки, на гвозди. На стержни от ручки и т. д. |
| 63. | Игра «Давай поменяемся»  (проводится с середины средней группы)  Цель: Игра на сравнение систем | 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 игры:  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. |
| 64. | Игра «Фантазия»  (проводится с середины средней группы  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. |
| 65. | Игра «Волшебные картинки»  (проводится со старшей группы  Цель: развивать воображение, мышление, находя в нарисованных самими ребятами линиях образы (рисовать с закрытыми глазами). Игра на [классификацию объекта](http://pandia.ru/text/category/klassifikatciya_obtzektov/) | 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. |
| 66. | Игра Пространственная «да – нетка» (проводится с середины средней группы с игрушками, геометрическими формами)  Цель: обучение мыслительному действию. | Ход:  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).  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 - дальше) от меня?  Это слева (справа) от телевизора?  Это в верхней половине? (нижней половине?)  В средней группе используется большое количество картинок, игрушек, цифры, буквы. |
| 67. | 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.) |
| 68. | 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…) |
| 69. | 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.  Воспитатель говорит: - Нет! Это не …  Затем воспитатель подрисовывает еще какие-либо части и опять спрашивает: «Что это?». Дает отрицательный ответ детям и вновь дорисовывает части и т. д. |
| 70. | 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. |
| 71. | 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.  - Лягушка какая?  Ребенок отвечает: - Зеленая.  От этого слова вновь ставится вопрос. Например:  - Зеленая кто (что)?  Ребенок отвечает: - Трава.  - Трава что делает? (растет)  - Растет что (кто)? (ребенок)  - Ребенок какой? (веселый)  - Веселый кто бывает? (клоун)  - Клоун что делает? (смеется)  И т. д. |
| 72. | 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)? |
| 73. | 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. |
| 74. | 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. |
| 75. | 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). |
| 76. | 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). |
| 77. | 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 двумя 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. |
| 78. | Игра «Узнай меня»  Цель: учить описывать предмет, не называя его. | Ход: Сначала взрослый называет свойства какого-либо предмета, а дети отгадывают.  Затем можно ребенку предложить описать какой-нибудь предмет, а все дети отгадывают.  Например: - Я круглый, большой, сверху зеленый, а внутри красный, бываю сладким и сочным. (Арбуз)  - Я холодная голубая и зеленая, меня много, а бывает мало. Во мне разные живут. Меня люди любят. (Речка). |
| 79. | Игра «Изобретатель»  (со старшей группы)  Цель: учить пользоваться приемом разделения - соединения; придумывать новые предметы из 2-х разных; зарисовать этот предмет. | Ход: 10 картинок предметных.  рассмотреть каждый предмет и его функцию. «Давайте поиграем в изобретателей. Будем изобретать новые предметы». Ведущий показывает 2 картинки и предлагает нарисовать новый предмет. Например: вилка – нож; табуретка – книжная полка; молоток – клещи;.  Затем обсудить функцию нового предмета. |
| 80. | Игра «Красная шапочка»  (со средней группы)  Цель: развивать творческое воображение. | Ход: Необходимы бумага и фломастеры. Детям напомнить эпизод из сказки, когда волк переодевается в бабушку, а Красная Шапочка удивляется.  Ведущий предлагает детям предмет, в который превратится бабушка (часы, стакан, душ, окно, сапог, гитара, свечка) и просит назвать свойства этого предмета (Например: стакан – прозрачный, пустой).  Затем ведущий рисует бабушку, ее части тела с предметом превращения и используя названные свойства.  Например: бабушка – стакан, вместо туловища стакан, над ним голова в косынке, внизу и по бокам конечности.  Кто-то из детей – Красная Шапочка подходит к плакату и спрашивает:  - Бабушка, почему ты такая (называется одно из свойств) прозрачная?  Остальные дети отвечают от имени бабушки:  - Чтобы видеть, сколько я съела.  - Как ты защитишься от волка? (Выплесну на него содержимое живота или спрячу голову, руки и ноги в стакан, как в панцирь.) |
| 81. | Игра «Поезд»  ( со средней группы)  Цель: развивать логическое мышление, учить устанавливать взаимосвязи между предметами. | Ход: 10 картинок одинакового размера с разными предметами. Каждая картинка это вагончик.  Ведущий: Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку. Потом ты положишь свою и так будем класть по очереди. Получатся вагончики у поезда. Но у настоящего поезда вагончики скрепляются друг с другом, чтобы не отцепиться на ходу. Наши вагончики – картинки тоже будут скрепляться.  1 ребенок берет картинку и называет предмет на этой картинке (ложка).  2 ребенок берет картинку, связанную по смыслу с первой картинкой и говорит почему. (Беру тарелку, т. к. ложка и тарелка – посуда).  Следующий ребенок берет вазу, т. к. ваза и тарелка сделаны из стекла.  Следующий ребенок берет поливальную машину, т. к. в вазе и поливальной машине бывает вода; и т. д.  Игру можно проводить многократно, меняя картинки. |
| 82. | Игра «Почему так произошло?»  1 вариант (со старшей группы)  Цель: учить устанавливать причинные связи между событиями. | Ход: Ведущий называет 2 события, на первый взгляд, не связанные между собой и задает вопрос: «Объясни, почему так произошло?»  Например:  1.Белка сидела на дереве и упустила шишку.  2.Самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.  Ответ: Белка, сидя на дереве, упустила шишку. Шишка, падая, спугнула зайца. Заяц выскочил на дорогу. Шофер самосвала увидел зайца, остановил машину и побежал за ним. Шофер заблудился в лесу и самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.  Варианты:  1.Собака погналась за курицей.  2.Школьники не смогли поехать на экскурсию.  1.Молоко выкипело.  2.Самолет совершил вынужденную посадку.  1.Папа раскрыл книгу.  2. Комната наполнилась дымом.  1.Котенок подошел к блюдечку.  2.Мальчик не выучил урок.  1.Дворник взял метлу.  2.Мама вдела нитку в иголку. |
| 83. | Игра «Соедини нас»  (с подготовительной группы)  Цель: учить устанавливать ситуативные связи между предметами. | Ход: Ведущий предлагает детям 2 слова, не связанных смысловым значением. Дети должны придумать как можно больше вопросов, соединяя два предмета.  Например: газета – верблюд.  - Сколько верблюдов можно завернуть в одну газету?  - Что написано в газете про верблюдов?  - Почему, читая газету, ты сутулишься как верблюд?  Варианты:  Банка – река  Ножницы – дорога  Линейка – книга  Огонь раковина  Карандаш – замок  Шляпа – мост  Солома – телевизор  Утюг – трамвай. |
| 84. | Игра «Путаница»  Цель: учить детей подбирать по смыслу слова в предложении, убирать лишнее слово и подбирать на его место другое. | Ход:  - Ребята, однажды Дели-Давай перепутал все слова в предложениях. Сначала он разобрал предложения на слова, а когда решил составить предложения из слов, то у него получилось что-то необычное. Помогите найти лишнее слово в предложении, убрать его, а на его место поставить другое.  Например:  Летит колючий крокодил. (снег)  Висит зеленая собака. (слива)  Самолет ползет по рельсам. (поезд)  Мальчик ест скакалку. (конфету)  Летит воздушный диван. (шар)  Рычит лохматый слон. (пес)  Смотрю в прозрачное дерево. (стекло)  Дверь открывают вилкой. (ключом)  Бабушка связала мягкие подушки. (варежки)  Мама сварила вкусный стол. (суп) |
| 85. | Игра «Цепочки ассоциации»  Цель: активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей. | Ход: Ведущий предлагает детям ассоциацию из 2, 3-х прилагательных, а дети придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства.  Например: желтое, мягкое, пушистое (цыпленок, клубок);  Длинное, серое, тягучее (жвачка…);  Черное, длинное, холодное (металлическая труба, коридор, ночь, взгляд, земля, очередь, подъезд, кошка с улицы);  Круглое и сладкое (печенье, конфета, яблоко, зефир …);  Зеленое и прыгучее…  Холодное, белое … |
| 86. | Игра «Кто? С кем? Где? Когда?»  ( с подготовительной группы)  Цель: учить по условной схеме составлять смешные истории. | Ход: Детям предлагается объединиться в группы по 4 человека. У каждого маленький листочек бумаги и ручка.  На каждый вопрос из схемы дети пишут на листке одно слово – ответ. Заворачивают верхний край листа «от себя» так, чтобы написанное не было видно, и передают лист другому ребенку.  Ведущий называет следующий вопрос. Опять дети отвечают, загибают край листа и передают другому.  Вопросы:  -Кто?  -С кем?  -Где?  -Когда?  -Что делали?  -Кто пришел?  -Что сказал?  По окончании игры воспитатель собирает все листы, разворачивает и зачитывает полученные рассказы.  Например: Крокодил с бабой Ягой на крыше ночью танцевали. Пришел милиционер и сказал: «Здравствуйте!» |
| 87. | Игра «Перевирание сказки»  (с подготовительной группы)  Цель: учить детей заменять сюжет сказки, что 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».  -Было у отца 3 сына. (не 3 ,а 20)  -Однажды собрал их царь и говорит: «Пора вам жениться!» (В лес по грибы идти.)  -Сыновья отвечают: «А где нам жен искать?» (грибы искать)  -Возьмите по стреле, выйдите в чисто поле. Куда стрела упадет, там и судьба ваша. (не по стреле, а по валенку)  -У старшего сына упала стрела на боярский двор. (на елку, по шишке)  -У среднего сына – на купеческий двор. Подняла его купеческая дочь. (в магазин, попала в бутылку молока)  -У младшего сына в болото, к лягушке. (в цирк, попала в укротителя тигров)  Примечание: Всю сказку рассказывать не надо.  Сказки «Репка», «Теремок», «Колобок», «Курочка Ряба». |
| 88. | Игра « Что в чем?»  (со 2 младшей группы)  Цель: учить детей по определению подсистемы выстраивать систему. | Ход: - Ребята, кнопка часть чего? (звонка, куртки, листочка, баяна).  - листочек (дерева, тетради, книги, календаря, папки).  - Лампочка (комнаты, прибора, [видеокамеры](http://www.pandia.ru/text/category/videokamera/), столба, настольной лампы).  - экран (телевизора, компьютера, системного оператора, рентген аппарата, окна, зеркала, диафильма).  Дети должны назвать не менее 5 систем. |
| 89. | Игра «Что умеет делать?»  (со 2 младшей группы)  Цель: учить выделять функцию объекта. | Ход: Ведущий называет объект, дети определяют, что умеет делать он или что делают с помощью него.  Например:  Ведущий : - Ромашка.  Дети: - растет, пахнет, вянет, погибает, хочет пить.  Ведущий: - Занавеска.  Дети: - затемняет, пачкается, может стираться. |
| 90. | Игра «Вопрос – ответ»  (со средней группы)  Цель: развитие смекалки, фантазии, умения рассуждать, доказывать. | Ход: дети становятся в шеренгу у края ковра. Взрослый поочередно бросает каждому ребенку мяч и задает вопрос, ребенок возвращает мяч, дает ответ и делает шаг вперед. Если нет ответа, ребенок остается на месте. Выигрывает тот, кто первым дойдет до противоположного края ковра.  Например:  - Почему снег белый?  - Почему лягушки квакают?  - Сколько голов у Змея-Горыныча?  - Чей сын цыпленок?  - Сколько хвостов у двух ослов?  Ответы могут быть точными или творческими с фантазией. |
| 91. | Игра «Природный мир бывает разный»  (со средней группой)  Цель: учить различать предметы живой и неживой природы. | Ход: Ведущий предлагает сравнить между собой несколько картинок с изображением природных объектов.  Например: Ящерица, камень, бабочка, птичка, дерево, гора. Назвать объекты природы живые и неживые. Живые – ящерица, бабочка, птичка, дерево.  Неживые – камень, гора.  Река живая или неживая? Вода – неживая, рыбки в воде – живые, берега – неживые, черви в них – живые, раки в воде – живые, камни в воде – неживые. |
| 92. | Игра «Чем мы похожи»  Цель: обучать сравнениям разнообразных систем. | Ход: Играющие загадывают каждый свой объект, а затем устанавливают между собой сходства.  Например:  1.пчелка  2.бутылка с молоком  3. ножницы  4.собачка  Пчелка и ножницы делают человеку больно, издают звук, крылышки блестят на солнце, как лезвия ножниц.  Бутылка с молоком и собачка белые, собачка пьет молоко …  Дети находят сходства:  по запаху; цвету; вкусу; ощущению на ощупь; по сходным частям; размеру; функции; среде обитания (месту применения); по наличию прошлого и будущего; природное или рукотворное. |
| 93. | Игра «Четвертый лишний»  Цель: научить видеть лишним каждый предмет, в зависимости от того, по какому признаку проводится сравнение. | Ход: На доске – изображение четырех предметов. Объяснить детям, что «лишним» будет каждый предмет по очереди, чтобы не было никому обидно.  Например: - Вот помидор. Он будет лишним среди банана, яблока, апельсина. ПОЧЕМУ? (помидор – овощ, а все остальные фрукты).  А теперь лишний – банан. ПОЧЕМУ? ( банан – продолговатый, а остальные круглые). Лишний – апельсин. ПОЧЕМУ? (его можно разделить на дольки без ножа). Лишнее – яблоко. ПОЧЕМУ? (яблоко хрустит, когда его откусывают).  Примечание: сравнение по цвету, весу, размеру, вкусу, где растет, количеству букв и т. д. |
| 94. | Игра «Дорисуй картинку»  (средняя группа)  Цель: учить ассоциативному мышлению, видеть образ предмета по одной его части. | Ход: Взрослый рисует на доске или листе бумаги часть предмета и предлагает ребенку дорисовать предмет. «Я начну рисовать, а ты дорисуй».  Например:  Можно предложить из букв, цифр, геометрических фигур дорисовать какой-нибудь предмет. |
| 95. | Игра «Давай поменяемся»  (средняя группа)  Цель: научить выделять функцию предметов. | Ход: Каждый ребенок загадывает свой объект и говорит, что он (она) умеет. Затем идет обмен функциями. Дети друг друга благодарят и объясняют как они будут выполнять подаренную функцию.  Например: - слон может обливаться водой из хобота;  - муравей тащит гусеницу к себе в муравейник;  - зонтик складывается.  Обмен функциями: слон объясняет, как он научился складывается. Муравей умеет себя обливать. Зонтик начал таскать гусениц в сумку, где всегда лежали. Зачем она ему там нужна? |
| 96. | Игра «Пинг-понг» (наоборот)  (Со среднего возраста)  Цель: учить подбирать слова-антонимы. | Ход: Воспитатель называет слово – дети называют слово противоположное по значению.  Например: Словарик для детей 4-5 лет:  Черное – белое; вход – выход; вперед – назад; большой – маленький; и т. д.  Словарик для детей 5-6 лет:  Сильный – слабый; влево – вправо; короткий – длинный; умный – глупый; сладкий – горький; быстро – медленно; трудолюбивый – лентяй; кривой – прямой.  Словарик для детей 6-7 лет:  Щедрый – скупой; одетый – голый; сеять – жать; плыть – тонуть; жидкий – густой; талантливый – [бездарный](http://www.pandia.ru/text/category/bezdarnostmz/); лохматый – расчесанный; упрямый – покорный; съедобный – ядовитый.  Воспитатель не должен поощрять ответы с приставкой «не»: съедобный – несъедобный. |
| 97. | Что умеет делать?  (игра для детей с 3-х лет)  Цель: на формирование умения выявлять функции объекта | Правила игры: Ведущий называет объект. (Объект можно показать или загадать с помощью игры «Да-Нет» или загадки). Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.  Ход игры:  Воспитатель: Телевизор.  Дети: Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться.  Воспитатель: Что может мяч?  Дети: Прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать.  Воспитатель: 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. |
| 98. | 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 игры:  Воспитатель: Мы сейчас с вами на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?  Дети: Мы одевались на прогулку.  Воспитатель: А до этого?  Дети: Перед тем как одеться, мы складывали игрушки, а до этого мы играли в строителей, а еще раньше завтракали…  Воспитатель: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?  Дети: Мы разденемся, помоем руки, дежурные накроют столы….  В: Это блюдце с водой. Что будет с водой дальше?  Д: Ее может кто-то выпить. Или вылить.  В: А дальше?  Д: Если ее выльют, то она впитается в землю, а если там было какое-нибудь семечко, то оно прорастет, будет дерево…  В: Вот какую пользу приносит вода. А если она в чашке, ее никто не выливал, что будет дальше?  Д: Она испариться, превратиться в тучку и в дождик.  В: Конечно, от небольшого количества воды в чашке дождик не прольет, а [влажность](http://www.pandia.ru/text/category/vlazhnostmz/) в воздухе увеличиться. Почему?  Д: Потому, что жидкие человечки воды встретятся с бегущими человечками воздуха |
| 99. | 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 игры: Ведущий — педагог, а позже ребенок-паровозик, а остальные дети — вагончики. Выстраивается «поезд времени».  Воспитатель: Давайте отправимся на поезде времени человека. На столе вразнобой изображения младенца, маленькой девочки и мальчика, школьника, подростка, взрослого, пожилого человека.  Каждый ребенок выбирает понравившуюся ему картинку. Ведущий берет свою картинку, встает, а за ним встает ребенок со следующей по смыслу картинкой и так далее.  (При ознакомлении с понятиями  «система сейчас», «система в прошлом», «система в будущем».)  (При расширении представления о росте и развитии представителей животного мира, при наблюдениях за обитателями уголка природы, а также ознакомлении с временами года).  Воспитатель: Вот картинка с изображением зеленого листика. (Заранее подобраны картинки листика в разные временные отрезки: желтый листочек, опавший листочек, листик под снегом, маленький листик со светло-зеленой окраской и так далее).  Дети выбирают картинки и выстраиваются в паровозик.  В: Какое сейчас время года?  Д: Зима.  В: Что происходит зимой?  Д: Снег идет, мороз.  В: Это хорошо?  Д: На санках можно кататься.  В: На санках кататься плохо почему?  Д: Упасть можно и удариться.  В: Я ставлю первый вагончик поезда времени. На картинке снег идет, на коньках катаются. Какое время года будет следующим?  Дети выбирают картинки.  Примечание: Для детей старшего дошкольного возраста можно выстраивать более сложный «поезд времени». Берется объект из неживой системы: машина — как вид транспорта или как средство для перевоза груза.  В: Сейчас мы будем выстраивать»поезд времени» машины. На чем раньше ездили люди?  Д: Телега, карета…  В: А в будущем, на чем будет ездить человечество?  Дети выбирают предложенные картинки и выстраиваются в «поезд». |
| 100. | Раз, два, три… ко мне беги!   (с 3 — летнего возраста).  Цель: на 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 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 игры:  «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 их 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 представления 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…) |