|  |  |
| --- | --- |
| **«Что умеет делать»*****Правила игры:*** Объект отгадать с помощью «Да-нетки» или загадки. Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.***Ход игры:****Воспитатель:* 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 | **«Дразнилка»*****Правила игры:*** Ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, подразнивают его с помощью суффиксов: -лка, -чк, -ще и др.***Ход игры:*** *Воспитатель:* Кошка.*Дети:* Мяукалка, бегалка, кусалище, мяучище, сонечка …*Воспитатель:* Собака.*Дети:* Гавкалка, рычалка, кусалка, сторожилище. |
| **«Мои друзья»*****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 игры:*** Дети выбирают объекты природного мира.*Воспитатель:* Я – кабан. Мои друзья – это те, кто живет в лесу и умеет быстро бегать (животные: лиса, волк).*Воспитатель:* Я – лось. Мои друзья – это то, что умеет дышать (птицы, животные и др.).*Воспитатель:* Я – медведь. Мои друзья – это то, что умеет издавать звуки (животные, птицы, ветер и т.д.).Игры на определение линии развития объекта | **«Чем был – тем стал»*****Правила игры:*** Ведущий называет материал, а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют …***Ход игры:*** При уточнении понятия относительности размера*Воспитатель:* Это было маленьким, а стало большим.*Дети:* Был маленьким медвежонком, а стал взрослым медведем.*Воспитатель:* Было деревом, а стало…Чем может стать дерево?*Дети:* Домиком для берлоги, домик для бобра, берлога для медведя.Игры на определение линии развития объекта |
| **«Раньше – позже»*****Правило игры:*** Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом.***Ход игры:****Воспитатель:* посмотрите, какая медведя сделана берлога?*Дети:* Большая, крепкая, добротная.*Воспитатель:* Она всегда была такой? Что с ней было раньше?*Дети:* Ее не было, росли деревья.*Воспитатель:* Правильно, а еще раньше?*Дети:* Росли маленькие ростки.*Воспитатель:* А еще раньше?*Дети:* Семечки в земле.*Воспитатель:* А что будет с берлогой потом?*Дети:* Она развалится, сгниет, смешается с землей.Игры на выявление подсистемных связей | **«Где живет?»*****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.Игра на определение подсистемных связей объектов. |
| **Что можно сказать о предмете, если там есть*****Правила игры:*** Ведущий называет части объекта или предмета, а ребенок должен назвать, что это за объект и дать ему характеристику.***Ход игры:*** *Воспитатель:* Что можно сказать об объекте, который имеет лапки с присосками?*Дети:* Это животное или птица, которая живет на деревьях или скалах.*Воспитатель:* Что можно сказать об объекте, если там есть «Мяу»?*Дети:* Кошка, котенок.Игры на объединение надсистемы и подсистемы объекта. **«Хорошо – плохо»*****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 игры:****Воспитатель:* Лиса – это хорошо. Почему?*Дети:* Потому что она красивая, пушистая, мягкая, рыженькая.*Воспитатель:* Лиса – это плохо. Почему?*Дети:* Потому что ворует кур и гусей, ест мышек и зайчиков.Игры на объединение надсистемы и подсистемы объекта. | **«Хорошо – плохо»*****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 игры:****Воспитатель:* Лиса – это хорошо. Почему?*Дети:* Потому что она красивая, пушистая, мягкая, рыженькая.*Воспитатель:* Лиса – это плохо. Почему?*Дети:* Потому что ворует кур и гусей, ест мышек и зайчиков.Игры на объединение надсистемы и подсистемы объекта.**«Давай поменяемся»*****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.Игры на сравнение систем |
| **«Теремок»*****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 игры:*** *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. |
| **«Найди друзей»*****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.*Ведущий:* Заяц умеет скакать, а кто еще из животных умеет скакать?*Дети:* Умеет скакать кенгуру, белка, лошадь. | **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 «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 на классификацию объекта**«Все в мире перепуталось»*****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 – воспитатель (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.) | **Игра «Числовая да-нет ка»*****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? Меньше3?Снова делят часть: - Это крайняя цифра? Первая? В середине?***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:****Воспитатель:* На картинке – собака. К какому миру принадлежит7*Дети:* К природному.*Воспитатель:* Где живет собака? Где обитает?*Дети:* Собака живет у человека в доме, может у дома, в будке; на земле.*Воспитатель:* Значит, картинку можно поместить в сектор «земля».*Воспитатель:* На картинке – бобер. К какому миру он относится?*Дети:* К природному.*Воспитатель:* Где живет бобер? Где обитает?*Дети:* Бобер живет и на земле и в воде.*Воспитатель:* 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.Универсальные системные игры |
| **Игра «Числовая да-нет ка»*****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».

**«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 |

 | 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? Меньше3?Снова делят часть:- Это крайняя цифра? Первая? В середине?*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 Пространственная «да – нет ка»**(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).1. *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?) |
| **Игра «Один – много»*****Цель:*** учить находить в одном предмете множество его составных частей. Закреплять понятие «один – много»***Ход:*** - Ребята, сколько у меня расчесок? (одна).-Чего в расческе много? (зубчиков)Аналогично: -коробка стол  -книга дерево  -ковер дом -клубок цветок -морковь дом | **Игра «Где живет (работает)?»*****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 «Паровозик»*****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: младенец, дошкольница, подросток, девушка, женщина, старушка (карточки)«Поезд времени» | **Игра «Что это такое?»*****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. |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| **Игра «Кто (что) это такое может быть?»*****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 острым и тупым;- и длинным и коротким; и мягким и твердым;- и гибким и твердым; и гладким и шероховатым; | **Игра «Гирлянда»*****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) |
| **Игра «Что было бы, если убрать часть?»*****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 «Кем был раньше?»*****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 «Кто кем будет?»*****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 «Раньше – позже»*****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 «Найди друзей»*****Цель:*** учить определять разные места обитания объекта и искать объекты, выполняющие те же самые функции.***Ход****:* Воспитатель называет объект, выделяя функцию, а дети говорят, кто (что) выполняет эту же функциюНапример: *Ведущий:* Машинка перевозит груз.*Дети:* Перевозит груз пароход, слон … | **Игра « Что можно сказать о предмете, если там есть…?»*****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 «Бином фантазии»*****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.Как это произошло? Дети придумывают ситуацию, рассказ. | **Игра «маятник» (Хорошо-плохо)*****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** |
| ***(+)*** | (-) |
| ЛечитБыстро выздоравливаешь | БольноЛекарство дорогоеСтрашно |
| **Дождь** |
| Растут растенияПьют водуМоются водойПыль сбрызгиваетКрасивохолодит | ПромокнешьЛужи появляютсяГулять нельзяБелье намокло |

 |
| **Игра «Как много всего сделал человек»*****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, мебель, одежда, сооружения (здания), транспорт, посуда, бытовая техника. | **Игра «Маленькие человечки»*****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. |
| **Игра «Изобретатель»*****Цель:*** учить пользоваться приемом разделения - соединения придумывать новые предметы из 2-х разных; зарисовать этот предмет.***Ход:*** 10 картинок предметных.1. рассмотреть каждый предмет и его функцию.
2. «Давайте поиграем в изобретателей. Будем изобретать новые предметы».
3. Ведущий показывает 2 картинки и предлагает нарисовать новый предмет.
4. Например: вилка – нож; табуретка – книжная полка; молоток – клещи.

Затем обсудить функцию нового предмета. | **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). |
| **Игра «Красная шапочка»*****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.) | **Игра «Поезд»*****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. |
| **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…. | **Игра « Как это раньше делалось?»*****Цель:*** Учить определять временную зависимость объекта и его функции.***Ход:*** Ведущий называет современный объект, изготовленный человеком. Спрашивает детей, зачем это придумано и как раньше данная функция выполнялась.Например: - Настольная лампа. Для чего она придумана?( чтобы человеку было светло, когда он пишет)- Как освещался стол тогда, когда человек еще не изобрел лампу? (свечей, лучинкой)- Зачем человек придумал грузовую машину? (перевозить грузы).- как это раньше делалось? ( на телеге, верблюде) |
| **Игра «Елочка»*****Цель:*** активизировать словарный запас из нескольких ассоциативных полей. Учить комбинировать слова, устанавливать связи, составлять рассказы.***Ход:*** Игра начинается со стартового слова (имя существовать в И.п. ед.ч.).На доске воспитатель пишет это слово или слова вниз пишутся слова или зарисовывает предметы, которые ассоциируются у детей, когда им называют этот объект.-Какие вспоминаются слова? С кем (чем) дружат эти слова?Затем через 20-30 сек делается 2переключение». Выбирается любое слово из этого столбика и вновь называются слова и записываются или зарисовываются во второй столбик так проделывается до 5 раз (т.е. до 5 столбиков)Затем предложить детям составить рассказ, используя слова из «Елочки». | Например: стартовое слово: **Игла.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ИглаЕжЯйцоШвейная иглаЕлканитка | НожницыОдеждаСтолШвеяткань | СтулСкатертьТарелкаНогаДень рождения | ПодаркиЦветыДругМагнитофонПирогПлатьеБант |

Составление рассказа, дать название рассказу. |
| **Игра «Соедини нас»*****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. | **Игра « Что в чем?»*****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, столба, настольной лампы).- экран (телевизора, компьютера, системного оператора, рентген аппарата, окна, зеркала, диафильма).Дети должны назвать не менее 5 систем. |
| **Игра «Кто? С кем? Где? Когда?»*****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!» | **Игра «Почему так произошло?»*****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. |
| **Игра «Что умеет делать?»*****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. | **Игра «Теремок» (чем похожи)*****Цель:*** учить детей сравнивать различные объекты.***Ход:*** Игра проводится как драматизация сказки «Теремок». У каждого ребенка предметная картинка. Ребенок стучится в Теремок:- Тук, тук, я – чайник. Пустите меня к себе в теремок жить?Из теремка отвечают:- Мы тебя пустим, если ты скажешь, чем ты – чайник на меня – куклу похож?Дети называют 2-3 сходства по цвету, форме, функции, одинаковым частям, по размеру, из какого материала изготовлен и т.д. Следующий предмет (мяч) называет, чем он похож на чайник и т.д. |
| **Игра «Вопрос – ответ»*****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; чей сын цыпленок; сколько хвостов у двух ослов. | **Игра «Природный мир бывает разный»*****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. |
| **Игра «Животные, растения, птицы»*****Цель:*** *развивать внимание.****Ход:*** 1) ведущий произносит слова, дети должны внимательно слушать и хлопать в ладоши всякий раз, когда среди слов встречаются названия животных: «Внимание! Начали! Арбуз, стол, кошка, мяч, воробей, телевизор, слон, кран, ворона, кукла, роза».2) Дети должны встать, если взрослый назовет растение: «Внимание! Начали! Кувшин, крокодил, дуб, помидор, ракета, гвоздика, сорока, капитан, обезьяна, гриб, магазин, ромашка».3) Дети должны топнуть, если взрослый назовет птицу: «Внимание! Начали! Крыша, клен. Синица, солнце, стол, чайка, сова, чайник, совок, снегирь.» | **Игра «Мир вокруг нас»*****Цель:*** учить классифицировать все объекты материального мира на природные и рукотворные.***Ход:*** Ведущий предлагает определить мир, в котором мы живем по цвету (многоцветный), размеру (огромный), по составляющим (много всего), по форме (круглый). Педагог на доске рисует круг «модель мира», делит его на две части: природная и рукотворная. Ведущий показывает картинки объектов, а дети определяют, в какую часть круга их надо сложить.*Например:* ***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; лохматый – расчесанный; упрямый – покорный; съедобный – ядовитый.Воспитатель не должен поощрять ответы с приставкой «не»: съедобный – несъедобный.**Ромашка** – в природную часть, т.к. цветок сам растет, пьет воду, дышит.***Утюг –*** в рукотворную часть, т.к. его делает человек.***Камень –*** в природную часть. Т.к. и земля и воздух, и вода – часть природной системы. |
| **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.**Игра «Давай поменяемся»*****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 научился складывается. Муравей умеет себя обливать. Зонтик начал таскать гусениц в сумку, где всегда лежали. Зачем она ему там нужна?**Игра «Чем был – чем стал?»*****Цель:*** учить определять временную зависимость объекта и его функции.***Ход:***называется материал (глина, дерево, ткань), а дети дают варианты объектов, в которых они есть.***Можно поиграть наоборот:*** называется объект, сделанный человеком, а дети определяют, какие материалы использовали при его изготовлении.Например: *Ведущий:* - Был раньше расплавленным стеклом, стал …*Дети:* Вазой, лампочкой, стеклом в машине. | **Игра «Дорисуй картинку»*****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.**Игра «Пинг-понг» (наоборот)*****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; лохматый – расчесанный; упрямый – покорный; съедобный – ядовитый.Воспитатель не должен поощрять ответы с приставкой «не»: съедобный – несъедобный.**Игра «На что похоже?»*****Цель:*** учить «превращать» схематическое изображение в образ предмета; развивать ассоциативное мышление.***Ход:*** *Ведущий*  предлагает детям карточку со схемой и спрашивает: ***-*** На что похоже?Дети предлагают свои варианты ответов.*Например:* Пуговица, торт со свечками, аквариум с рыбками,Тарелка с яблоками, сыр с дырочками, печенье, колесо.Можно предложить назвать, на что похожа буква, цифра, геометрическая фигура. |