|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **«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 функцию  Например: *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** | | | ***(+)*** | (-) | | Лечит  Быстро выздоравливаешь | Больно  Лекарство дорогое  Страшно | | **Дождь** | | | Растут растения  Пьют воду  Моются водой  Пыль сбрызгивает  Красиво  холодит | Промокнешь  Лужи появляются  Гулять нельзя  Белье намокло | | |
| **Игра «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.**   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Игла  Еж  Яйцо  Швейная игла  Елка  нитка | Ножницы  Одежда  Стол  Швея  ткань | Стул  Скатерть  Тарелка  Нога  День рождения | Подарки  Цветы  Друг  Магнитофон  Пирог  Платье  Бант |   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. | |