

муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение  
города Новосибирска «Детский сад № 432 комбинированного вида»

## **Игры для занятий ТРИЗ с детьми**

Подготовила и провела: воспитатель первой квалификационной категории  
Белозерова Марина Владимировна

г.Новосибирск, 2019



## **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.

В: Что может мяч?

Д: Прыгать, катиться, плавать, слутся, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать.

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

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

Базис личностной культуры.

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

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

В: Еще?

Д: Выручить из беды или трудного положения другого человека.

В: Что может растение?

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

В: Что может слон?

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

В: Что может дождь?

Д: Растворить лед.

В: Когда и почему?

Д: Когда ярко светит солнце, тепло.

В: Что еще может лед?

Д: Лед может расколоться, треснуть.

В: А какие полезные функции у льда?

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

В: Что можно делать со льдом?

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

В: Что может дождь?

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

### **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:**

В: Мы сейчас с вами на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?

Д: Мы одевались на прогулку.

В: А до этого?

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

В: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?

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

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

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

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

В: Какой сегодня день недели?

Д: Вторник.

В: А какой день недели был вчера?

Д: Понедельник.

В: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?...

В: Посмотрите, какое это растение?

Д: Тыква большая.

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

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

В: Правильно, а еще раньше?

Д: Маленький росточек.

В: А еще раньше?

Д: Семечко.

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

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 испарится, превратится в тучку и в дождик.

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

Д: Потому, что жидкие человечки воды встретятся с бегущими человечками воздуха.

## **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".

В: 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, 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).

В: 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".

### **Где живет? (с 3-х лет).**

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

#### **Правила игры:**

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

#### **Ход игры:**

В: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выбирайте себе любую!

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

В: Где живет медведь?

Д: В лесу, в зоопарке.

В: А еще?

Д: В мультфильмах, в фантиках конфетных.

В: Где живет собака?

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

В: Где живет подорожник?

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

В: Где живет гвоздь?

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

### **Культура поведения.**

В: Где живут вежливые слова?

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

В: А что значит хороший человек?

Д: Это значит, что он вежливый, опрятно одевается, зубы чистит, помогает людям

Это игра может использоваться как организационный момент в начале занятия - беседы.

В: Где живет радость?

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

В: Где живет зло?

Д: В сказке про Бабу-Ягу, про мачеху... в милиционере, в человеке - он может быть злым.

В: В каких словах живет буква "А"?

Д: Мама, лиса, азбука, акварель...

В: Где живет звук?

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

В: Где живет слово?

Д: В предложении, в сказке, в человеке!

В: Словом человек обозначает и выражает свои мысли.

### **Что будет, если... (с 3-х лет).**

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

#### **Правила игры.**

Эта игра построена на вопросах и ответах. «Что будет, если в ванну с водой упадет бумага, камень, жук?», «Что будет, если летом пойдет снег?»

Вопросы могут быть разными — как житейские, так и «фантазийные», например: «Что будет, если ты окажешься на Марсе?»

#### **Ход игры:**

Воспитатель задаёт вопрос ребёнку «Что будет, если в ванну с водой упадёт бумага». Ребенок отвечает бумага намокнет, растает, поплывёт и т.д.

## **Солнышко светит (с 3-х лет).**

**Цель:** на развитие мышления, речи, гибкость ума, воображения.

### **Правила игры:**

Вы начинаете предложение, а ребенок заканчивает. Например, дождь — идет, а еще... солнышко — светит... собака — лает... паровоз — мчится...

### **Ход игры:**

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

## **Хорошо – плохо (игра с младшего дошкольного возраста).**

**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:**

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Съесть конфету - плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

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

#### **2 вариант:**

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Сладкая конфета - это плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

В: Зубы заболят - это хорошо. Почему?



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

То есть вопросы идут по цепочке.

### **Ознакомление с окружающим миром.**

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

Д: От него становится тепло. Папа разведет костер, будет весело.

В: Огонь - это плохо. Почему?

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

Живая система.

В: Листопад - это хорошо?

Д: Да! Земля становится красивой, листва шелестит под ногами.

В: Листья под ногами - плохо. Почему?

Д: Не всегда можешь увидеть кочку, обувь запылиться или будет мокрая, если после дождя.

### **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...)

## **На что похоже (с 3-летнего возраста).**

**Цель:** Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

### **Правила игры:**

Ведущий - воспитатель, а в старшем возрасте - ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.

Примечание: Похожими объекты могут 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 картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

### **Ход игры:**

В: На что похож абжур?

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

В: На что похожа улыбка?

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

В: Половник.

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

### **Неживая природа.**

В: На что похож дождь?

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

В: А душ какой бывает?

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

### **Развитие речи**

(при расширении словарного запаса, обозначающих названия предметов).

В: На что похожа иголка?

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

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

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

### **Звуковая культура речи**

В: На что похож звук "Р"?

Д: На шум мотора, пылесоса, на рычание льва или собаки.

В: Произнесите звук "Р". Назовите слова, в которых есть этот звук. (Переход к занятию).

### **Уменьшаем и увеличиваем (с 3-х лет).**

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

### **Правила игры.**

Скажите: «Я буду называть кого-нибудь или что-нибудь, а ты сделай его маленьким». Например, гриб — грибок, стул — стульчик, лист — листочек.

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

То же самое можно делать и в обратном направлении. Взрослый называет «уменьшенное» слово, а ребенок дает его обычный вариант.

Такие же игры можно проводить с «увеличивающими» суффиксами: кот — котище, урок — урочище.

### **Назови, одним словом (с 3-х лет).**

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

#### **Правила игры.**

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

### **Опиши, одним словом (с 3-х лет).**

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

#### **Правила игры.**

Эта игра аналогична предыдущей, только называть нужно не существительное, а прилагательное. Например, чашка для кофе — кофейная, цветок из бумаги — бумажный, варенье из клубники — клубничное, сок из яблока — яблочный.

Пусть и ребенок потренируется в придумывании заданий для вас.

### **Цепочка (с 3 лет).**

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

#### **Правила игры:**

Ведущий показывает ребёнку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передаётся другому ребёнку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать, как можно больше признаков и не повториться.

#### **Ход игры:**

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

### **Расставь по порядку (с 3 лет).**

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

**Правила 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?

При анализе ситуаций «Для кого мышка большая?», «Для кого слон маленький?» дети используют знания из личного опыта.

**Мои друзья (проводится с 4-х лет).**

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

**Правила игры:**

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

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

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

**Ход игры:**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Как усложнения для 6-7 лет.

Мои друзья - это слова, обозначающие действие, в которых есть звук "А".

Д: Бегать, прыгать, летать.

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

ребенок 1: стол и вода

ребенок 2: сахар и стакан с водой

ребенок 3: ручка и стол

ребенок 4: молоко и чашка чая

ребенок 5: краска и вода

ребенок 6: зонт и дождь

ребенок 7: часы и шкаф.

В: Что же взаимодействует между собой?

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

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

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

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

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

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

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

Д: Лиса, волк.

В: Мои друзья - это то, что находится дома и помогает в хозяйстве человеку.

Д: Пылесос, утюг, веник, комбайн, лошадь...

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

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

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

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

Д: Огурец, подсолнух, тыква, дыня.

**Чем был - чем стал (с 4-х летнего возраста).**

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

**Правила игры:**

**1-ый вариант:** Ведущий называет материал (глина, дерево, ткань...), а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют...

**2-ой вариант:** Ведущий называет предмет рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при его изготовлении.

**Ход игры:**

В: Стекло. Оно было раньше сплавом разных материалов.

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

В: Что хорошего в стеклянном столе?

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

В: А что плохого в таком столе?

Д: Такой стол может разбиться и осколками порежутся люди...

В: А что еще может быть из стекла?

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

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

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

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

Воспитатель обобщает ответы детей.

В: Телевизор.

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

В: Было семечком, а стало?

Д: Стало ростком.

В: Было головастиком, а стало?

Д: Лягушонком.

В: Был дождь, а стал?

Д: Вода впиталась в землю, а часть воды испарилась. Жидкие человечки превратились в бегущих, стали незаметными и исчезли.

В: Было деревом, а стало... Чем может стать дерево?

Д: Домиком для белочки, сухим деревом, дровами, досками, мебелью, бумагой

По варианту №1.

В: Я называю вам вещество неживой природы - песок. Это было раньше песком, а стало...

Д: стало цементом, стеклом, посудой.



В: Было раньше тканью, а стало...

Д: Стало платьем, любой одеждой, занавесками, скатертью...

В: Это раньше было акварельными красками, а стало...

Д: Стало рисунком, картиной, кляксой, пятном...

## **Волшебный светофор (с 4-летнего возраста).**

**Цель:** Учить детей выделять систему, подсистему и надсистему объекта, развивать логическое мышление, внимание, речь.

### **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 после показа убираться.

### **Ход игры:**

Воспитатель вывешивает предметную картинку машины (в старшем дошкольном возрасте - схему машины).

В: Если я подниму кружочек красного цвета - вы мне скажите, из чего состоит машина. Если я подниму круг зеленого цвета - вы мне скажите, частью чего является машина. А если я подниму круг желтого цвета, то вы мне скажите: для чего он; нарисуете в воздухе этот предмет, изобразите этот предмет (в старшей и подготовительной группе - методом эмпатии).

### **Данная игра может использоваться при рассмотрении картины.**

В: 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, транспорт, домашние животные).

### **Живая и неживая системы.**

В: Кактус. (поднимает зеленый кружок).

Д: Кактус относится к природному миру, к живой системе, к растениям. Он может жить в комнате на подоконнике, а еще он живет в пустыне.

Воспитатель (в старшей и подготовительной группах - ребенок) поднимает красный кружок.

Д: У кактуса есть корни, колючки, цветы у взрослых кактусов.

В: Для чего кактусу колючки?

Д: Чтобы его не срывали, он так защищается.

Воспитатель поднимает желтый кружок.

Д: Кактус нужен для красоты (особенно когда он цветет), кактус дает кислород, а люди дышат кислородом, а еще кактус - это корм для животных в пустыне.

Воспитатель или ведущий - ребенок просит превратиться в кактусы: в цветущий кактус, в кактус, который очень много поливали, кактус в тесном горшке, кактус в пустыне...

В: Дождь. (поднимает желтый кружок).

Д: Дождь очень нужен. Он поливает землю, дает ей влагу и из земли растут цветы, деревья, растения разные. Если идет сильный дождь, то он смывает всю грязь, образуются ручейки, становится чисто на улице и на дорогах. После дождя свежий и чистый воздух.

Воспитатель поднимает красный кружок.

Д: Дождь живет на улице, он в облаках живет, образуется в атмосфере.

В: К чему относиться дождь?

Д: К природному миру, к неживой системе.

Воспитатель поднимает кружок зеленого цвета.

Д: Дождь - это много-много капелек воды. В каждой капельке живут человечки жидкости.

В: После дождя образовалась лужа на асфальте. Изобразите ее. Капелька дождя попала на листочек. Изобразите ее.

### **Развитие речи. Грамматический строй речи.**

В: Слово "красиво". Поднимает желтый кружок. Что можно обозначить словом "красиво"?

Д: Красивым может быть платье, красивая мама, красивое небо, красивый дом, красивая книга ....

В: Этим слово можно обозначать признак предмета. Воспитатель поднимает красный кружок.

Д: Это слово может жить в предложении, в рассказе, в книге, в речи человека...

Воспитатель поднимает зеленый кружок.

Д: Это слово состоит из звуков, слогов.

Примечание: более простые слова воспитатель предлагает детям разложить на звуки индивидуально со схематическим изображением гласных и согласных звуков или на слоги.

### **Ознакомление с художественной литературой.**

(используется на занятиях по пересказу, при анализе прочитанного произведения, заучивании стихотворения).

В: "Мойдодыр" Чуковского К.И.

Воспитатель поднимает желтый кружок.

Д: Мальчик - грязнуля - главный герой, он не умывался, а его вещи - самовар, утюги, сапоги, кочерга, щетки, мочалка, Мойдодыр - это герои рассказа.

Воспитатель поднимает зеленый кружок.

В: Что есть в нашем рассказе: какие совершаются действия и какими героями, какое настроение у героев при этом.

Д: От мальчика убегают разные вещи: одеяло убежало, улетела простыня, и подушка, как лягушка, ускакала от меня. Мальчик хотел выпить чаю, самовар убежал. Все кружилось и вертелось и помчалось колесом.

Воспитатель просит детей пересказывать близко к тексту.

### **Шкатулка со сказками (с 4-х лет).**

**Цель:** на развитие речи, мышления, воображения, обогащать словарный запас детей.

Понадобится коробочка с 8-10 (картинками).

#### **Правила игры.**

Воспитатель предлагает вынимать произвольно фигурки из коробки. Надо придумать, кем или чем этот предмет будет в сказке. После того как первый играющий сказал 2 – 3 предложения, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ. Когда история закончилась, предметы собирают вместе и начинается новая история. Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история, и чтобы ребенок в разных ситуациях придумал разные варианты действий с одним и тем же объектом.

### **Передай другому (с 4 лет)**

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

#### **Правила игры.**

На столе стопка перевернутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «тапочки», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «тапочки красивые». Картинка передаётся следующему игроку. Другой игрок называет своё слово – сочетание и передаёт другому игроку. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

#### **Ход игры:**

Ребёнок вынимает любую картинку, например «тапочки», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «тапочки красивые» и передаёт следующему игроку. Следующий игрок говорит «тапочки тёплые» и передаёт следующему игроку и т.д.

**К нам пришёл волшебник: я ощущаю только руками и кожей. (с 4-х лет).**

**Цель:** учить детей ощущать возможные осязательные ощущения при воображаемом соприкосновении с различными объектами, обозначать словами их специфические признаки.

**Ход игры:**

Нужно представить ощущения, возникшие при воображаемом касании руками с объектом на картине.

Например: я глажу руками кошку и чувствую, что у неё пушистая шерсть; котенок лизнул мне руку, и я почувствовал, что язычок у него шершавый.

**Путаница (с 4-х лет).**

**Цель:** закрепить умения детей находить типичные свойства объекта.

**Ход игры:** Воспитатель называет 3-4 объекта с необычными свойствами (например, тигр заостренный, карандаш полосатый, полка замёрзшая, стекло книжное) и просит детей восстановить порядок, т.е. подобрать каждому объекту типичное свойство.

**Спасаем Колобка (с 4 лет).**

**Цель:** развивать творческое воображение, фантазию учить наделять известных сказочных персонажей качествами, которые им не присущи. Развивать нетрадиционное мышление.

Оборудование: книга "Колобок"

настольный театр "Колобок".

Инструмент ТРИЗ: игра "Хорошо-плохо" (выявление отрицательных и положительных свойств, разрешение противоречий).

**Ход игры:**

- Дети, посмотрите внимательно, кто может сказать, как называется эта книга? Правильно, "Колобок". Я открою книгу, а вы позовите Колобка, может быть он придет к нам.

Дети зовут, появляется Колобок (настольный театр).

- Колобок, а почему ты такой грустный? Ребята, он грустный потому, что забыл, с кем встречался в своей сказке, с какими персонажами. Давайте поможем ему.

Дети перечисляют героев сказки, пересказывают ее содержание.

- Лиса очень хотела съесть Колобка. Это хорошо или плохо?

- Что хорошо (лиса наелась)?

- Что плохо (Колобка съели)?

– Что можно сделать, чтобы Колобок не достался Лисе, как спасти? (накормить до встречи с Колобком)? Каким надо стать Колобку, чтобы Лиса не захотела его есть (несъедобным, грязным, чёрствым, ядовитым)?

Обговариваются все предложенные детьми варианты. Самые интересные разыгрываются детьми куклами настольного театра. Например: встретила Лиса Колобка, а он только что прокатился по грязи. Захочет ли съесть такого Колобка Лиса? Что она ему скажет («Фу, какой ты грязный, Колобок, тебя нельзя есть, вдруг, заболею, живот болеть будет»)?

### **Отгадай секрет (с 4-х лет).**

**Цель:** учить детей строить гипотезы.

**Ход игры:** Воспитатель предлагает словосочетание: объект + необычный признак ( например, мохнатая книга). Просит детей высказывать предложения, у какого объекта мог быть взят этот признак – мохнатость. Ответы детей – у медведя, собаки и т.д.

### **Теремок (с 4-х лет).**

**Цель:** тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путём сравнения.

**Правила игры:**

Детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок (или воспитатель в младшей группе) выполняет роль ведущего. Сидит в "теремке". Каждый проходящий в "теремок" сможет попасть туда только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются слова: "Тук - тук. Кто в теремочке живет?".

Примечание: В ходе игры ведущий может менять установки: "Пуцу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня. Или: "Пуцу 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 по видовой принадлежности.

Например: нитки и ножницы. Похожи, так как принадлежат к одной надсистеме - предметам для шитья; могут находиться в квартире или на столе у закройщика. Похожести и различия могут быть

по прошлому и будущему, по запаху, звуку, по форме, цвету, размеру, материалу. Эта игра закрепляет у детей алгоритм системного мышления.

### **Ход игры.**

#### **1 вариант:**

Ведущий - ребенок выбрал машину.

Д: Тук-тук. Кто в теремке живет?

В: Это я, машина.

Д: А я стол. Пусти меня к себе жить?

В: Пущу, если скажешь, чем ты похож на меня.

Д: Я - стол, похож на тебя тем, что служу людям (удерживаю разные предметы на себе, посуду, а ты тоже служишь людям, так как перевозишь их или грузы. Ты железная, я тоже могу быть железным. Ты, машина, живешь в доме - гараже и я живу в доме (в комнате). У тебя, машина, 4 колеса, а у меня 4 ноги. За мной ухаживают - меня моют и тебя, машина, моют. Ты, машина, издаешь запах (бензина) и я, стол, издаю запах, когда на меня ставят еду или помогают меня порошком. Мы с тобой похожи по форме. У меня крышка квадратная, у тебя тоже крыша квадратная. Я, стол, тоже могу быть такого же размера как и машина. Ты сделана из твердых человечков и я тоже. Машина может ездить и я могу ездить, так как у меня могут быть колесики.

#### **2 вариант:**

В: Пущу, если скажешь, чем ты, стол отличаешься от меня - машины.

Д: Машина в прошлом была железом, а я стол в прошлом был деревянными досками. Моя главная функция - удерживать тарелки на столе, а машина нужна, чтобы перевозить грузы, людей. Я по цвету белый, а ты зеленая. Я на картинке здесь изображен маленьким столом, а ты большой машиной. У тебя, машина, ноги круглые, а у меня прямоугольные.

Живая природа и неживая природа.

Похожести у объектов живого мира.

Д: Тук - тук. Кто в теремочке живет?

В: Это я, снегирь. А ты кто?

Д: А я воробей. Пусти меня к себе!

В: Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты, воробей, похож на меня, снегиря.

Д: И ты, и я - птицы. У нас одинаковое строение: Есть 2 крыла, есть 2 лапки, 1 голова, перья на теле, хвост и так далее; мы относимся к природному миру, к живой системе, к птицам. Мы живые, поэтому дышим, размножаемся, передвигаемся самостоятельно. Воробей, тоже как и снегирь, передвигается на 2-х лапках и летает. В прошлом воробей и снегирь были маленькими птенчиками, а в будущем у них будут свои детки-птенчики.

Различия у объектов живого мира.

Д: Тук - тук. Я воробей. Кто в теремочке живет? Пусти меня к себе!

В: Это я - снегирь. Пущу тебя к себе, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

Д: Снегирь немного больше размером воробья. Снегирь перелетная птица. Воробей круглый год живет в городе рядом с человеком. У нас разный окрас (у снегиря грудка красная, а у воробья - серая). Разное питание (снегирь питается ягодами, поэтому и живет в парках и лесу, а воробей питается семечками).

Д: Тук-тук. Я камень. Кто в теремочке живет? Пустите меня жить к себе.

В: Пущу тебя, если скажешь, чем ты, камень отличаешься от меня, речки.

Д: Мы состоим из разных человечков. Камень - из твердых, а речка из жидких. Мы разные на ощупь: камень твердый, а вода проходит сквозь пальцы. Мы разные по форме. Речка принимает форму берегов. Речка издает звук - журчание, а камни звука не издают.

В игре "Теремок" могут принимать участие от 2 до 10 человек. Чтобы игроки, находящиеся в теремке, не скучали, работу можно строить по цепочке. Тот, кого уже впустили в теремок, спрашивает следующего игрока, который просится в теремок и так далее. В течение игры задания можно менять: задавать то на похожести, то на различия. Картинки обязательно использовать только на первом этапе, затем дети могут "держат" объект в голове.

Игру можно посвящать только одной какой-то теме. Например, только животным или предметам посуды, мебели. Тогда перед игрой воспитатель сообщает об этом детям. Или если берутся картинки - подбирает соответствующие.

Сам "теремок", конечно же, условный. Это может быть просто угол в комнате, а могут поставленные стульчики, за которые все объекты в итоге собираются.

В: Я город. А ты кто? Пущу тебя, если скажешь, чем мы с тобой похожи.

Д: Я деревня. Мы похожи с тобой, так как и в городе, и в деревне живут люди; есть детские сады и школы. Мы существуем для того, чтобы люди жили и работали вместе.

В: Заходи! А чем же мы с тобой отличаемся? (можно обратиться к следующему ребенку).

Д: Город больше деревни. Людей в деревне меньше живет, чем в городе. В городе есть большие заводы и фабрики, а в деревне люди разводят скот и убирают поля. В деревне маленькие, невысокие дома. В городе звуки другие, чем в деревне: машины, трамваи звенят, а в деревне коровы мычат и свиньи хрюкают. А еще в деревне пахнет сеном, молоком, а в городе бензином.

Примечание: В этом разделе в старших группах можно давать понятия отличия и сходства дня и ночи; различных профессий; учителя и ученика; мамы и дочери; водителя и пешехода. Тем самым у ребенка будут складываться, и закрепляться понятия об общественных отношениях.

**Угадай по описанию (с 4 лет).**

**Цель:** учить детей по описанию определять объект, развивать воображение, мышление, речь детей.

**Правила игры:**

Ведущий показывает картинку с изображённым объектом только одному из детей.

Ребёнок описывает объект (не называя его) так, чтобы остальные играющие догадались о чём идёт речь.

**Ход игры:**

Ведущий показывает одному из детей картинку огурца. Ребёнок начинает описывать его – это овощ, растёт в огороде, он продолговатой формы, зелёного цвета и т.д. Дети по этому описанию догадываются, что это огурец.

**Дразнилка (с 5-лет).**

**Цель:** учить образовывать слова с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др.

**Правила игры:**

Ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, подразнивают его с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др.

**Ход игры:**

В: Кошка.

Д: Мяукалка, бегалка, кусалище, мяучище, сонечка...

В: Пылесос.

Д: Шумелочка, всасывалка, выдувалочка, убиралка, тарахтелочка, сломалище...

В: Мяч.

Д: Прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.

В: Снег.

Д: Укрывалка, покрывалище, утеплялочка, согревалка.

В: Когда он может быть укрывалкой?

Д: Когда его много - он укрывает землю, сохраняет тепло.

В: А как можно сказать о снеге весной, когда он тает?

Д: Таялка. Таялище, когда тает очень много снега.

В: Снег превращается только в воду или еще как-нибудь может исчезнуть?

Д: Испарялочка, исчезалка...

В: Помидор.



Д: Вкуснятище, витамилка, полезнице.

Д: Когда моя мама салат делает, она украшает его помидорами, дольками.

В: Подразните его в этот момент!

Д: Украшалочка, украшалка.

### **Что можно сказать о предмете, если там есть... (с 5-летнего возраста).**

**Цель:** на определение под - системных связей объекта, развивать логическое мышление, речь, обогащать словарный запас детей.

#### **Правила игры:**

Ведущий называет части объекта или предмета, а ребенок должен назвать, что это за объект и дать ему характеристику.

#### **Ход игры:**

В: Что можно сказать об объекте, который имеет лапки с присосками?

Д: Это либо животное, либо птица, которая живет на деревьях или скалах.

В: Что можно сказать о системе, в которой есть много книг?

Д: Это может быть библиотека или книжный шкаф, книжный магазин, а еще портфель ученика.

В: Что можно сказать об объекте, частью которого являются волшебные слова?

Д: Это такие слова как "спасибо", "здравствуйте", "будьте добры"? Это может быть вежливый человек, добрый человек, книга.

### **Развитие речи (обогащение словаря).**

В: Что можно сказать о системе, в которой нет света?

Д: Это может быть темное помещение, почва, черный ящик, шкаф закрытый.

В: Что можно сказать об объекте, от которого вкусно пахнет?

Д: Это живой объект?

В: Да.

Д: Это может быть парикмахер (от него пахнет одеколоном), кулинар и повар (от них пахнет булочками, пирогами, ванилином, пряностями всякими.

В: А если это неживой объект, но от него тоже вкусно пахнет. Что это?

Д: Магазин парфюмерный, кухня в детском саду.

Звуковая культура речи.

В: Что можно сказать об объекте, если в нем есть звук "А" (можно использовать схемы).

Д: Мама, рама...

### **Живая и неживая природа.**

В: Что можно сказать об объекте, если там есть "МЯУ"?

Д: Кошка, котенок.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть журчание?

Д: Ручей, река, а еще в животе иногда журчит. Это может быть фонтан.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть кора?

Д: Это может быть дерево, кустарник, пенек.

В: Что можно сказать о системе, если там есть сбор урожая, дожди, листопад?

Д: Это осень!

### **Ознакомление с окружающим миром.**

В: Что можно сказать об объекте, если там есть мотор?

Д: Это или соковыжималка, или машина, или трактор, или самолет, или пылесос.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть белый халат?

Д: Это может быть врач, парикмахер, аптекарь.

В: А если это неживая система?

Д: Тогда это шкаф, больница, аптека...

### **Давай поменяемся (для детей 5-7 лет).**

**Цель:** учить детей выделять главную функцию объекта, развивать логическое мышление, речь, воображение.

#### **Правила игры:**

Игра проводится подгруппой. Каждый ребенок загадывает свой объект и говорит, что он (она) умеет делать. Затем идет обмен функциями между детьми, загадавших объект.

#### **Ход игры:**

Р1: Я - часы. Я умею показывать время.

Р2: Я - книга. Я делаю человека умнее.

Р3: Я - комар. Я выбираю функцию - мешать людям.

Р4: Я - машина. Я перевожу людей.

В: Давайте поменяемся функциями.

Часы (ребенок 1) объясняют, как они делают человека умнее или каким образом машина может показывать время.

### **Живая и неживая системы.**

Р1: Я -слон. Я могу обливаться водой из хобота.

Р2: Я - страус. Я могу прятать голову в песок.

Р3: Я - еж. Я могу сворачиваться клубком.

Затем идет обмен функциями. Еж теперь может обливаться водой из хобота. Как это? А слон объясняет, как он научился прятать голову в песок, а страус сворачиваться клубком.

### **Неживая природа.**

Р1: Я - лед. Я прозрачный и состою из твердых человечков.

Р2: Я - вода. Я состою из жидких человечков.

Р3: Я - пар. Я состою из газообразных человечков.

Затем идет обмен функциями: лед (ребенок 1) неожиданно стал состоять из жидких человечков, а пар (ребенок 3) стал твердым. Когда это бывает.

## **Найди друзей (с 5 - летнего возраста).**

**Цель:** на развитие логического мышления, учить правильно, находить функции объектов и называть их.

### **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, а можно и группой при фронтальных формах работы (на занятии). Игру рекомендуется использовать после того, как дети ознакомятся с понятием "функция", после использования игры "Что может?". Игру можно сделать подвижной, с помощью набора предметных картинок, находящихся на некотором расстоянии от играющих. Детям надо будет добежать и выбрать правильную картинку, а может и несколько картинок, выполняющих названную ведущим функцию.

Другой вариант с использованием моделирования. Ведущий называет объект, а дети, находящиеся за столами, рисуют схемой объект (или объекты), выполняющие функцию заданного объекта.

### **Ход игры:**

В: Машина перевозит груз, а кто еще выполняет эту функцию.

Д: Перевозят груз лошадь, самолеты, санки, слон ...

В: Птица умеет летать, а кто еще умеет летать?

Д: Умеет летать самолет, пчела, утка.

В: А самолет сам летает?

Д: Нет. Его человек ведет.

В: В сказках вы часто встречаете волшебные предметы. Назовите их!

Д: Волшебная палочка, сапоги - скороходы.

В: Назовите волшебные предметы, которые все могут, назовите из каких они сказок.

В: У меня в руке гвоздь. Каких человечков в нем больше всего? В каких еще предметах больше твердых человечков.

Д: Ножницы, топор, плита

В: Я возьму стакан с водой. В каких предметах есть и твердые, и жидкие человечки одновременно.

Д: Самовар, утюг, стиральная машина, чайник, крем в тубике.

### **Инопланетный язык (с 5 - летнего возраста).**

**Цель:** на закрепление букв, слогов, учить детей образовывать слова из слогов, развивать речь, мышление детей.

#### **Правила игры.**

Если малыш уже освоился с буквами, можно поиграть в игру со словами. Их несколько вариантов. Самый известный — кто больше придумает слов на одну букву.

Другая игра — взрослый называет открытый слог (ка-, ми-, ру-, зо-и так далее), а ребенок придумывает слово, которое начинается на этот слог.

Ребенок может назвать слово, придуманное им на ходу. Не стоит говорить, что такого слова нет. Лучше постарайтесь придумать вместе с ребенком, что бы оно могло значить. Одобряйте проявление выдумки и фантазии со стороны малыша. Специально придумывайте слова, которых не бывает в обычной жизни. Подходит любое сочетание звуков (цоканье, бульканье, свист и тому подобное). Можно придумывать названия инопланетных зверей или разных предметов. Поощряйте любое словотворчество ребенка.

## **Держи вора! (с 5 лет).**

**Цель:** тренировать аналитическое мышление, умение выделять отличительные признаки путём сравнения, развивать внимание, речь.

**Реквизит:** картинки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д. На каждого ребёнка – одна картинка.

**Ввод в игру:** в толпе раздаются крики:

- Держи вора, он высокий такой!

- Держи вора, он черной шляпе!

Никто не заметил самого вора, никто не может описать его полностью. Но сыщики находят вора даже по отдельным признакам... Так и мы попытаемся найти «вора», зная некоторые его признаки.

### **Ход игры:**

1-й вариант: каждый ребёнок держит перед собой картинку и играет за нарисованный объект. Ведущий назначает 3-4 детей в поисковую группу и удаляет их из комнаты. Оставшиеся определяют с помощью жребия или считалочки – кому быть «вором», и дети называют его признаки (например, чайник: с ручкой, пустой). Затем в комнату возвращаются сыщики, ведущий сообщает им признаки вора и зовёт: «Держи вора!» Остальные дети могут сидеть, стоять, бегать. Сыщики пробегают между детьми рассматривают их картинки и пытаются определить вора. Когда каждый сыщик кого-то задержал, ведущий говорит «Стоп!» и всякое движение прекращается. Идёт рассмотрение задержанных. Ведущий устанавливает порядок рассмотрения так, чтобы настоящий вор, если его поймали, остался последним. Первый сыщик указывает на своего задержанного и говорит: «Это вор, потому что он... (называет известный ему признак, например, «с ручкой»)). Задержанный, если он не вор, говорит, по каким другим признакам он отличается от вора: «Нет, я не вор, потому что... (например, если «задержана» сумка: «Вор хранит чай, а я – книжки»)). Если задержанный не может назвать отличие, его уводят как вора. И так, пока не рассмотрели всех задержанных. Настоящему вору, если его поймали, остаётся добровольно признаться. Пусть отдаёт «украденное» и получает прощение. Сыщиков можно награждать.

**2-й вариант:** то же, что и в первом варианте, но каждому сыщику сообщается лишь один из установленных признаков. Тогда труднее найти вора.

## **Красная шапочка (с 5 лет).**

**Цель:** развитие творческого воображения.

Перед игрой вспоминаем сказку, а конкретнее эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Объясняем детям, что сейчас мы сыграем немного по-другому, чем в сказке. Наша бабушка, узнав о планах волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи.

### **Ход игры:**

Выбирается предмет, в который превратится бабушка (предмет можно выбрать любой). Игроки вспоминают свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой).

Начинаем играть, а для наглядности изобразить бабушку с телом-стаканом, руками, ногами, растущими из стакана и косыночкой на голове наверху стакана.

Один из игроков назначается бабушкой. Другие или другой обращается к нему: - Бабушка, бабушка, почему ты такая прозрачная (называется одно из свойств предмета)?

- Чтобы видеть, сколько я съела.

И так играем до тех пор, пока не будут названы все свойства. После этого переходим к обсуждению, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или расколоться на острые кусочки - чтобы волк не мог съесть ее, а потом, когда волк уйдет, склеится клеем для стекла).

### **Маша-Растеряша (с 5 лет).**

**Цель:** тренируем внимательность, учимся решать проблемы, развиваем речь детей.

Перед игрой напомните детям функции различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?.. А также вспомните кто такие растеряшки.

### **Ход игры:**

Один из игроков назначается Машей-Растеряшей. Ведется диалог Маши с другими участниками игры:

- Ой!

- Что с тобой?

- Я потеряла Нож (называется любой предмет либо изображение на детской карточке). Чем я теперь буду хлеб резать (здесь обозначается функция предмета)?

Другой игрок или игроки должны предложить альтернативные варианты нарезки хлеба, например: пилой, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша выбирает лучший ответ и выдает за него награду (фишку).

В конце игры подсчитываем фишки и определяем победителя.

### **По кругу (с 5 лет).**

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

#### **Правила игры.**

Дети сидят вокруг стола. На столе стопка перевернутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «шуба», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «шуба пушистая». Картинка передвигается к следующему игроку. Каждый игрок повторяет словосочетание предыдущего игрока и добавляет своё и передаёт картинку следующему игроку. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

#### **Ход игры:**

Ребёнок вынимает любую картинку, например «шуба», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «шуба пушистая» и передаёт следующему игроку. Следующий игрок говорит «шуба пушистая и тёплая» и передаёт следующему игроку и т.д.