

**Игры на формирование умения выделять функции объекта**

**«Дразнилка»**

(проводится с середины средней группы)

**Правила игры:** Ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, подраживают ему 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.

## Игры на формирование умения выделять функции объекта

### «Мои друзья»

(проводится с начала средней группы)

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

**Ход 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»**

(проводится с начала средней группы)

**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.

Игра на определение подсистемных связей объектов.

«Что можно сказать о предмете, если там есть...»

(проводится с середины средней группы)

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

**Ход 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.**

**«Волшебный светофор»**

(проводится с начала средней группы)

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

**Ход игры:** Воспитатель показывает картинку с изображением животного.

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

Если я подниму круг зеленого цвета, вы мне скажите, частью чего является животное. А если я подниму круг желтого цвета, то вы мне скажите для чего оно или какую пользу приносит.

Данная игра может использоваться при рассматривании картины по любой теме, в том числе и по теме «Животные».

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

*Воспитатель:* Заяц (поднимает зеленый кружок).

*Дети:* Заяц относится к природному миру, к живой системе, к диким животным. Он живет в лесу.

*Воспитатель:* Поднимает красный кружок.

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

*Воспитатель:* Почему заяц меняет шубку зимой?

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

*Воспитатель:* поднимает желтый кружок.

*Дети:* Зайчик – это доброе, безобидно животное, он никого не обижает. Он нужен для того, чтобы в лесу было красиво...

## Игры на сравнение систем

### «Давай поменяемся»

(проводится с середины средней группы)

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

#### **Ход игры:**

*P1:* Я – слон. Я могу обливаться водой из хобота.

*P2:* Я - еж. Я могу сворачиваться клубком.

*P3:* 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»

(проводится со средней группы)

**Правила игры:** детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок выполняет роль едущего. Сидит в «теремке». Каждый проходящий 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.

## Игры на сравнение систем

### «Найди друзей»

(проводится с середины средней группы)

**Правила игры:** Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а дети говорят, кто или что выполняет эту же функцию.

**Примечание:** В данную игру можно играть подгруппой, или группой при фронтальных формах работы (на занятии). Игру рекомендуется использовать после того, как дети ознакомятся с понятием «функция».

#### **Ход 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.

**Универсальные системные игры**  
**«Чудесный экран» («девятиэкранка»)**

В основе системного подхода к объекту природного мира лежат следующие мыслительные шаги:

- выбирается объект и перечисляются его разнообразные свойства и признаки.
- определяется подсистема природного объекта.
- определяется надсистема объекта: по месту обитания; по классу или группе, к которым он относится.
- рассматривается процесс развития объекта в прошлом.
- рассматривается развитие объекта в будущем.

В качестве средства системного мышления выступает «чудесный экран».

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

Форма организации игр:

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

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

- Словесное восстановление «девятиэкранки» по стихотворению:

«Что-то» автор М.С.Гафутулин.

Если мы рассмотрим что-то...

Это что-то для чего-то...

Это что-то из чего-то...

Это что-то часть чего-то...

Чем-то было это что-то...

Что-то будет с этим что-то...

Что-то ты сейчас возьми, на экранах посмотри!

Игровое действие при этом:

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

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

## **Игра 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).

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

Дети мысленно делят лист бумаги по вертикали пополам.

*Ведущий:* У меня загадана картинка. Задавайте вопросы.

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

Затем дети делят лист по горизонтали:

- Это ближе (дальше) от меня?

Это слева (справа) от телевизора?

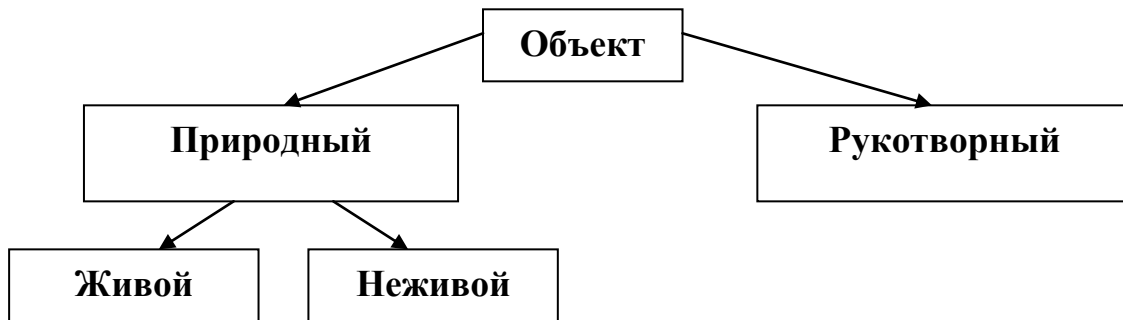
Это в верхней половине? (нижней половине?)

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

## Игра «Да – нет ка» на загаданное слово.

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

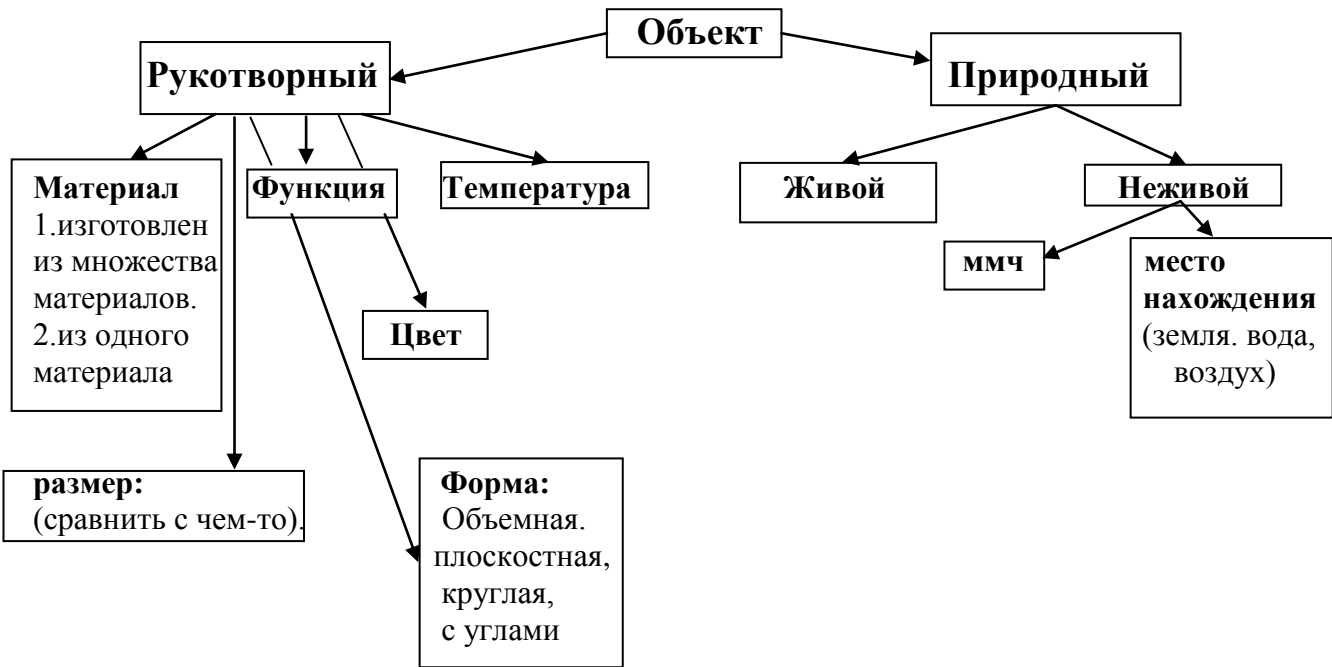
**Ход:** Ведущая загадывает предмет. Дети задают вопросы. Ведущий должен научить детей задавать вопросы по определенной схеме (схема в мозгу ребенка)

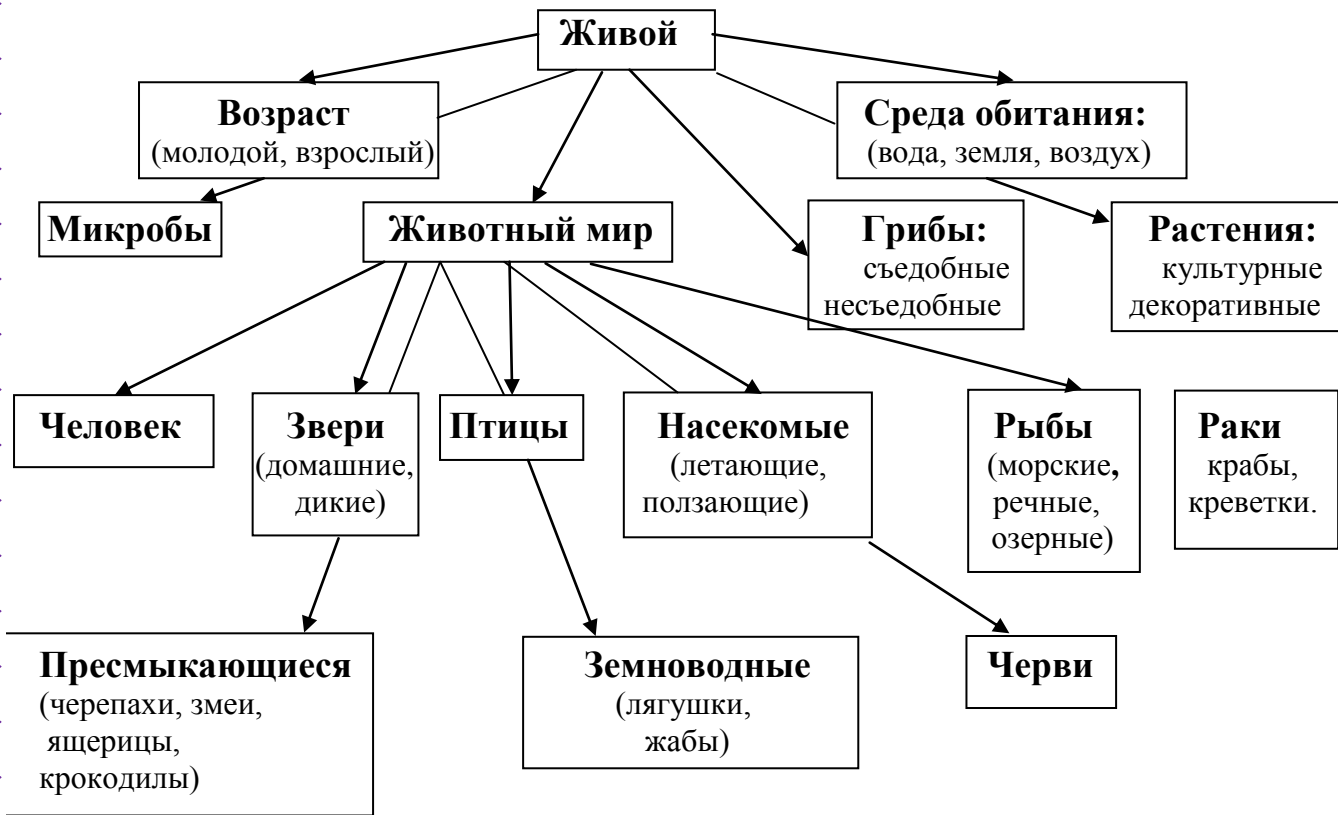


### **Примечание:**

1. ведущий не должен принимать ответы по перечислению объектов.
2. Необходима «остановка» для обобщения ответов детей.
3. Загадываются объекты реального мира







**Игра «Да-нет ка» по неизвестному слову.**  
(в старшей и подготовительной группе)

**Цель:** научить работать с недостатком данных, классифицировать предметы, производить мыслительные действия.

**Ход:** Детям предлагается незнакомое по звучанию слово из словаря.

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

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



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

(с 4-х лет)

**Цель:** учить называть предметы и обосновать два противоположных значения 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 гладким и шероховатым;

- и длинным и коротким;

- и мягким и твердым;

- и гибким и твердым;

- и острым и тупым.

**Игра «Что было бы, если убрать часть?»**  
(со средней группы)

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

**Ход:** Ведущий называет объект, дети говорят его составляющие части.

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

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

**Игра «Кто кем будет?»**  
(со средней группы)

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

**Ход:** Ребенок отвечает на вопрос взрослого:

- кем (чем) будет ... яйцо, цыпленок, кирпич, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый и т.д.»

При обсуждении ответов важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например:

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

За одну игру можно разобрать 6-7 слов.

**Игра «Кем был раньше?»**  
(со средней группы)

**Цель:** учить называть прошлое предмета.

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



**Игра «Найди друзей»**  
(со средней группы)

**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 «Раньше – позже»**  
(со средней группы)

**Цель:** учить определять временную зависимость объекта и его функцию.

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

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

Ответы детей могут быть разными. Ведущий выбирает какой-либо ответ ребенка (мама кормила свою дочку).

И вопросы к детям по прошлому могут касаться девочки. Затем кого-то из детей попросить рассказать последовательность событий.

## Игра « Что можно сказать о предмете, если там есть...?»

(со средней группы)

**Цель:** учить «разбирать» любой объект на составляющие части и давать характеристику объекту по одной части.

**Ход:** Ведущий называет какую-либо составляющую, а ребенок должен дать характеристику объекту.

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

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

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

- Что можно сказать об объекте, в котором есть сор?

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



**Игра «маятник» (Хорошо - плохо)**  
(со средней группы)

**Цель:** учить детей выделять противоречия в предметах.

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

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

Например:

<b>Укол</b>	
<b>(+)</b>	<b>(-)</b>
Лечит	Больно
Быстро выздоравливаешь	Лекарство дорогое



	страшно
<b>Дождь</b>	
Растут растения	Промокнешь
Пьют воду	Лужи появляются
Моются водой	Гулять нельзя
Пыль сбрызгивает	Белье намокло
Красиво	
холодит	

**Дождь**

Растут растения

Промокнешь

Пьют воду

Лужи появляются

Моются водой

Гулять нельзя

Пыль сбрызгивает

Белье намокло

Красиво

холодит

## Игра «Как много всего сделал человек»

(со средней группы)

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

**Ход:** Предложить детям объекты рукотворные.

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

Спросить детей, для чего сделан каждый предмет.

Дети называют сектора:

игрушки

транспорт

одежда

мебель

посуда

бытовая техника

здания (сооружения)

**Игра «Маленькие человечки»**  
(со средней группы)

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

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

**Человечки твердого тела –**

**Человечки жидкого тела –**

**Человечки газообразного тела –**

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

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

*Древесная лягушка* – на дереве, хотя дышит воздухом.

*Чайка* – живая природа, живет в воздухе и на воде.



## 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 «Изобретатель»

(со старшей группы)

**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 «Красная шапочка»

(со средней группы)

**Цель:** развивать творческое воображение.

**Ход:** Необходимы бумага и фломастеры. Детям напомнить эпизод из сказки, когда волк переодевается в бабушку, а Красная Шапочка удивляется.

Ведущий предлагает детям предмет, в который превратится бабушка (часы, стакан, душ, окно, сапог, гитара, свечка) и просит назвать свойства этого предмета (Например: стакан – прозрачный, пустой).

Затем ведущий рисует бабушку, ее части тела с предметом превращения и используя названные свойства.

Например: бабушка – стакан, вместо туловища стакан, над ним голова в косынке, внизу и по бокам конечности.

Кто-то из детей – Красная Шапочка подходит к плакату и спрашивает:

- Бабушка, почему ты такая (называется одно из свойств) прозрачная?

Остальные дети отвечают от имени бабушки:

- Чтобы видеть, сколько я съела.

- Как ты защитишься от волка? (Выплесну на него содержимое живота или спрячу голову, руки и ноги в стакан, как в панцирь.)

**Игра «Поезд»**  
( со средней группы)

**Цель:** развивать логическое мышление, учить устанавливать взаимосвязи между предметами.

**Ход:** 10 картинок одинакового размера с разными предметами. Каждая картинка это вагончик.

***Ведущий:*** Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку. Потом ты положишь свою и так будем класть по очереди. Получатся вагончики у поезда. Но у настоящего поезда вагончики скрепляются друг с другом, чтобы не отцепиться на ходу. Наши вагончики – картинки тоже будут скрепляться.

*1 ребенок берет картинку и называет предмет на этой картинке (ложка).*

*2 ребенок берет картинку, связанную по смыслу с первой картинкой и говорит почему. (Беру тарелку, т.к. ложка и тарелка – посуда).*

*Следующий ребенок берет вазу, т.к. ваза и тарелка сделаны из стекла.*

*Следующий ребенок берет поливальную машину, т.к. в вазе и поливальной машине бывает вода; и т.д.*

*Игру можно проводить многократно, меняя картинки.*

**Игра «Елочка»**  
(со старшей группы)

**Цель:** активизировать словарный запас из нескольких ассоциативных полей.

Учить комбинировать слова, устанавливая связи, составлять рассказы.

**Ход:** Игра начинается со стартового слова (имея 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 секунд делается 2 переключение». Выбирается любое слово из этого столбика и вновь называются слова и записываются или зарисовываются во второй столбик так продлевается до 5 раз (т.е. до 5 столбиков)

Затем предложить детям составить рассказ, используя слова из «Елочки».

Например: стартовое слово: **Игла**.

Игла	Ножницы	Стул	Подарки
Еж	Одежда	Скатерть	Цветы
Яйцо	<u>Стол</u>	Тарелка	Друг
<u>Швейная игла</u>	Швея	Нога	Магнитофон
Елка	ткань	<u>День рождения</u>	Пирог
нитка			Платье
			бант

Составление рассказа, дать название рассказу.

**Игра « Как это раньше делалось? »**  
(с подготовительной группы)

**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 «Почему так произошло?»

1 вариант (со старшей группы)

**Цель:** учить устанавливать причинные связи между событиями.

**Ход:** Ведущий называет 2 события, на первый взгляд, не связанные между собой и задает вопрос: «Объясни, почему так произошло?»

Например: 1. Белка сидела на дереве и упустила шишку.

2. Самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

**Ответ:** Белка, сидя на дереве, упустила шишку. Шишка, падая, спугнула зайца. Заяц выскочил на дорогу. Шофер самосвала увидел зайца, остановил машину и побежал за ним. Шофер заблудился в лесу и самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.



Варианты:

1. Собака погналась за курицей.
2. Школьники не смогли поехать на экскурсию.

1. Молоко выкипело.
2. Самолет совершил вынужденную посадку.

1. Папа раскрыл книгу.
2. Комната наполнилась дымом.

1. Котенок подошел к блюдечку.
2. Мальчик не выучил урок.

1. Дворник взял метлу.
2. Мама вдела нитку в иголку.

**Игра «Соедини нас»**  
(с подготовительной группы)

**Цель:** учить устанавливать ситуативные связи между предметами.

**Ход:** Ведущий предлагает детям 2 слова, не связанных смысловым значением. Дети должны придумать как можно больше вопросов, соединяя два предмета.

Например: газета – верблюд.

- Сколько верблюдов можно завернуть в одну газету?
- Что написано в газете про верблюдов?
- Почему, читая газету, ты сутулишься как верблюд?

**Варианты:**

Банка – река

Ножницы – дорога

Линейка – книга

Огонь раковина

Карандаш – замок

Шляпа – мост

Солома – телевизор

Утюг – трамвай.

## Игра «Путаница»

**Цель:** учить детей подбирать по смыслу слова в предложении, убирать лишнее слово и подбирать на его место другое.

**Ход:**

- Ребята, однажды Дели - Давай перепутал все слова в предложениях. Сначала он разобрал предложения на слова, а когда решил составить предложения из слов, то у него получилось что-то необычное. Помогите найти лишнее слово в предложении, убрать его, а на его место поставить другое.

Например:

Летит колючий крокодил (снег)

Висит зеленая собака (слива)

Самолет ползет по рельсам (поезд)

Мальчик ест скакалку (конфету)

Летит воздушный диван (шар)

Рычит лохматый слон (пес)

Смотрю в прозрачное дерево  
(стекло)

Дверь открывают вилкой (ключом)

Бабушка связала мягкие подушки  
(варежки)

Мама сварила вкусный стол (суп)

## 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 «Кто? С кем? Где? Когда?»**  
( с подготовительной группы)

**Цель:** учить, по условной схеме составлять смешные истории.

**Ход:** Детям предлагается объединиться в группы по 4 человека. У каждого маленький листочек бумаги и ручка.

На каждый вопрос из схемы дети пишут на листке одно слово – ответ. Заворачивают верхний край листа «от себя» так, чтобы написанное не было видно, и передают лист другому ребенку.

Ведущий называет следующий вопрос. Опять дети отвечают, загибают край листа и передают другому.

**Вопросы:**

-Кто?



-С кем?

-Где?

-Когда?

-Что делали?

-Кто пришел?

-Что сказал?

По окончании игры воспитатель собирает все листы, разворачивает и зачитывает полученные рассказы.

Например: Крокодил с бабой Ягой на крыше ночью танцевали. Пришел милиционер и сказал: «Здравствуйте!»

**Игра «Перевираание сказки»**  
(с подготовительной группы)

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

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

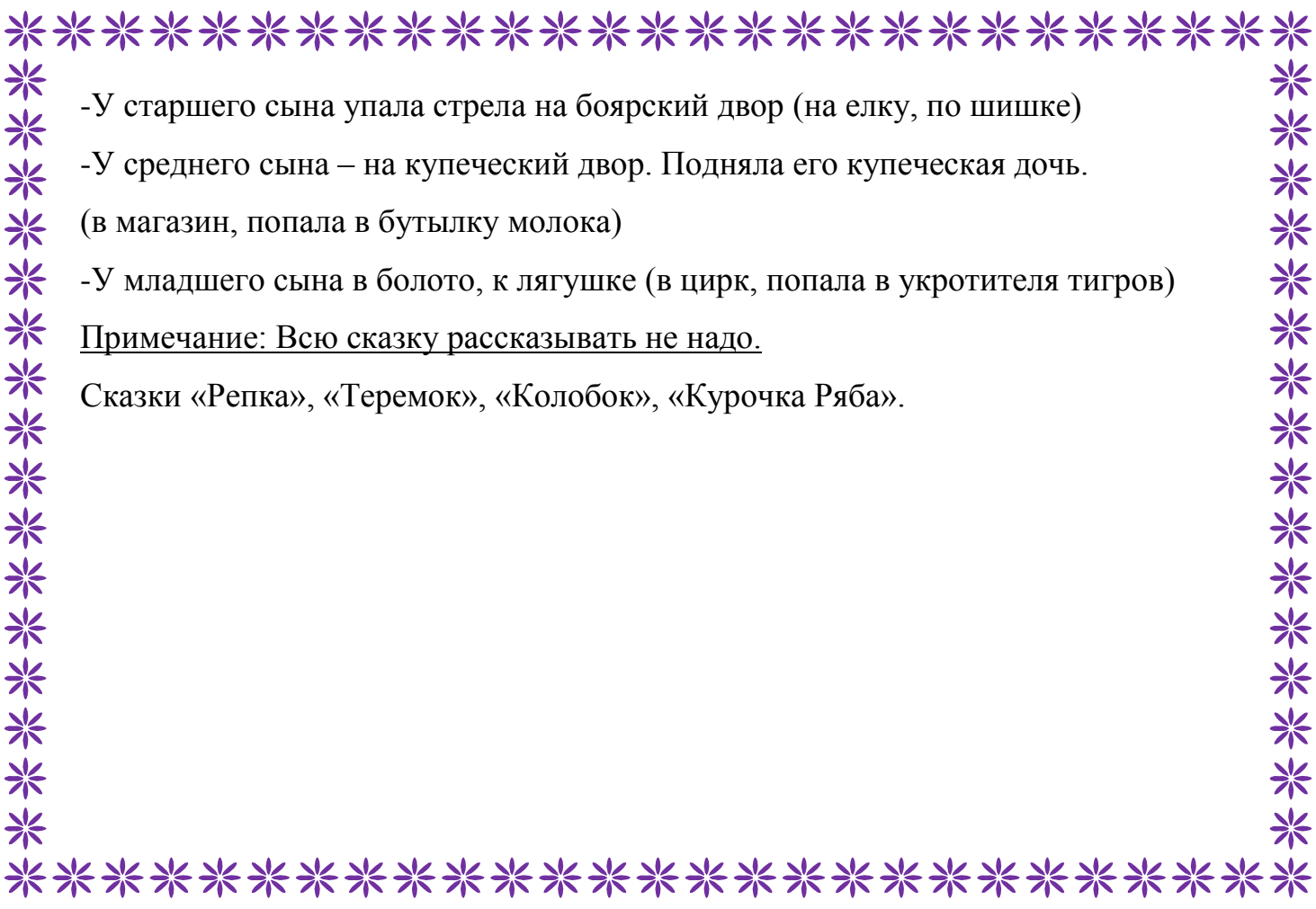
Например: Сказка «Царевна-лягушка».

-Было у отца 3 сына (не 3 ,а 20)

-Однажды собрал их царь и говорит: «Пора вам жениться!» (В лес по грибы идти.)

-Сыновья отвечают: «А где нам жен искать?» (грибы искать)

-Возьмите по стреле, выйдите в чисто поле. Куда стрела упадет, там и судьба ваша (не по стреле, а по валенку)

- 
- A decorative border of purple starburst shapes surrounds the text. The border consists of a top row, a bottom row, and vertical columns on the left and right sides.
- У старшего сына упала стрела на боярский двор (на елку, по шишке)
  - У среднего сына – на купеческий двор. Подняла его купеческая дочь.  
(в магазин, попала в бутылку молока)
  - У младшего сына в болото, к лягушке (в цирк, попала в укротителя тигров)

Примечание: Всю сказку рассказывать не надо.

Сказки «Репка», «Теремок», «Колобок», «Курочка Ряба».



## Игра «Префиксы»

**Цель:** учить комбинировать слова с префиксами получая интересные слова, придумывая рассказы.

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

Например:

префиксы		слова	Новые слова
Анти	аэро	<u>Поезд</u>	Авиастул
Супер	анти	<u>Жираф</u>	Полужираф
Мотто	астро	<u>Гвоздика</u>	Автомолоток
Зоо	архео	<u>Стул</u>	Мотодиван
Авто	мело	<u>Молоток</u>	суперкомар
Недо	моно	<u>Диван</u>	
Авиа	мульти	<u>комар</u>	
Психо	тетра		
Само	аква		
полу			

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

Аэро – воздушный

Анти – против

Зоо – о животных

Мото – приводящий в движение

Астро – звездный

Видео – видеть

Архео – древний

Аэровокзал, антимошь, зоопарк, астронавт, видеоманитофон, МЕЛОМАН,  
мультипликация, тетрадь, аквариум.

Например:

Мелостул – музыкальный стул, когда садишься звучит музыка

Монотелевизор – единственный на земле телевизор

Аквазаяц – водяной заяц

Видеокарандаш – превращает в картинку написанное

Минислон – слон размером со спичечный коробок.

Мело – музыкальный

Моно – единственный

Мульти – множество

Тетра –четыре

Аква – водяной

**Игра «Вопрос – ответ»**  
(со средней группы)

**Цель:** развитие смекалки, фантазии, умения рассуждать, доказывать.

**Ход:** дети становятся в шеренгу у края ковра. Взрослый поочередно бросает каждому ребенку мяч и задает вопрос, ребенок возвращает мяч, дает ответ и делает шаг вперед. Если нет ответа, ребенок остается на месте. Выигрывает тот, кто первым дойдет до противоположного края ковра.

Например:

- |                                  |                                 |
|----------------------------------|---------------------------------|
| - Почему снег белый?             | - Чей сын цыпленок?             |
| - Почему лягушки квакают?        | - Сколько хвостов у двух ослов? |
| - Сколько голов у Змея-Горыныча? |                                 |

Ответы могут быть точными или творческими с фантазией.

**Игра «Природный мир бывает разный»  
(со средней группой)**

**Цель:** учить различать предметы живой и неживой природы.

**Ход:** Ведущий предлагает сравнить между собой несколько картинок с изображением природных объектов.

Например: Ящерица, камень, бабочка, птичка, дерево, гора. Назвать объекты природы живые и неживые. Живые – ящерица, бабочка, птичка, дерево.

Неживые – камень, гора.

Река живая или неживая? Вода – неживая, рыбки в воде – живые, берега – неживые, черви в них – живые, раки в воде – живые, камни в воде – неживые.

## Игра «Животные, растения, птицы»

(со средней группой)

**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»**  
(со средней группой)

**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:*

**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 «Чем мы похожи»

**Цель:** обучать сравнениям разнообразных систем.

**Ход:** Играющие загадывают каждый свой объект, а затем устанавливают между собой сходства.

Например:

1.пчелка

3. ножницы

2.бутылка с молоком

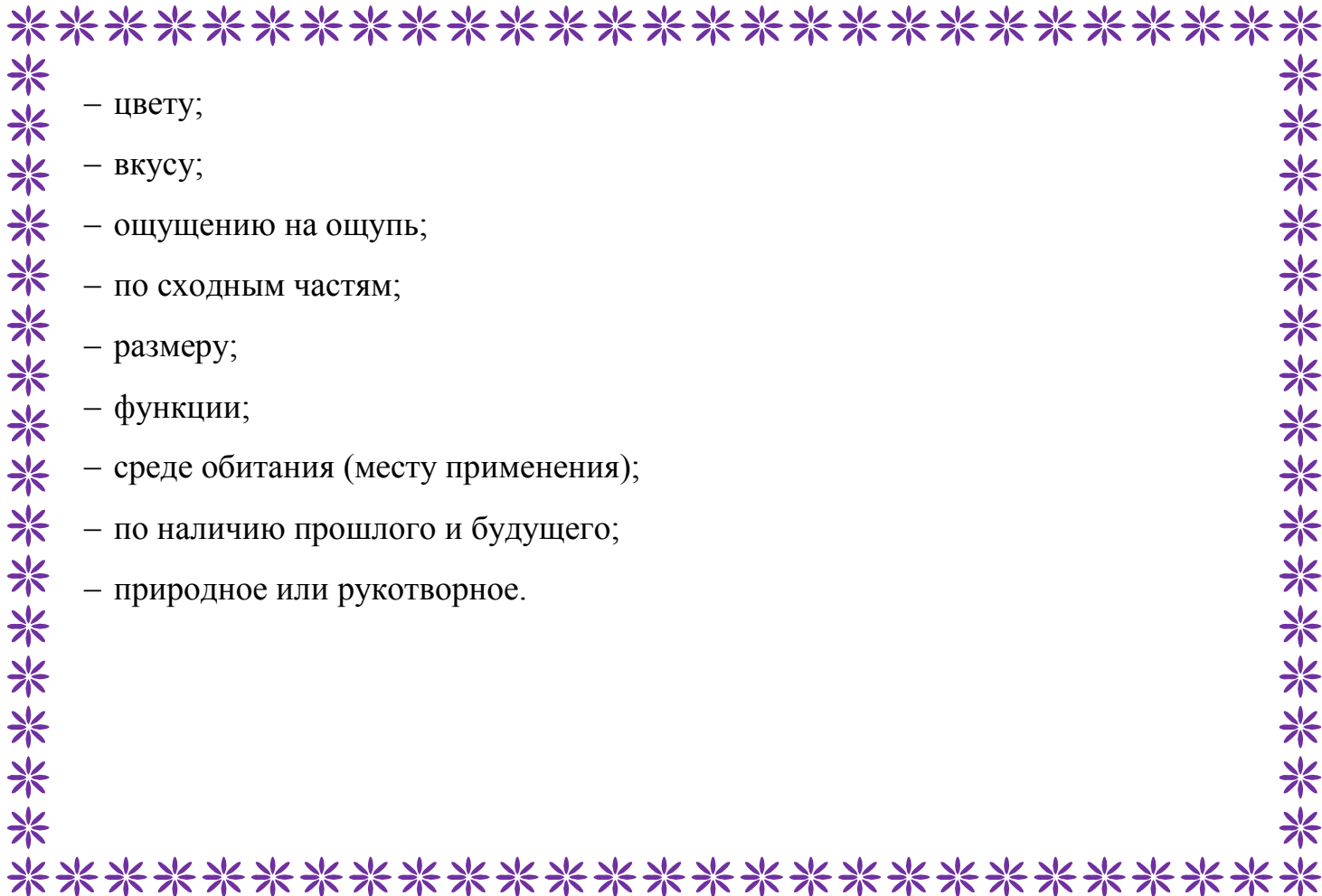
4.собачка

Пчелка и ножницы делают человеку больно, издают звук, крылышки блестят на солнце, как лезвия ножниц.

Бутылка с молоком и собачка белые, собачка пьет молоко ...

Дети находят сходства:

– по запаху;



- цвету;
- вкусу;
- ощущению на ощупь;
- по сходным частям;
- размеру;
- функции;
- среде обитания (месту применения);
- по наличию прошлого и будущего;
- природное или рукотворное.



## 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 «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 «Давай поменяемся»

(средняя группа)

**Цель:** научить выделять функцию предметов.

**Ход:** Каждый ребенок загадывает свой объект и говорит, что он (она) умеет. Затем идет обмен функциями. Дети друг друга благодарят и объясняют как они будут выполнять подаренную функцию.

*Например:* - слон может обливаться водой из хобота;

- муравей тащит гусеницу к себе в муравейник;

- зонтик складывается.

*Обмен функциями:* слон объясняет, как научился складываться. Муравей умеет себя обливать. Зонтик начал таскать гусениц в сумку, где всегда лежали. Зачем она ему там нужна?

## 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 «Именной шифр»**  
( с подготовительной группой)

**Цель:** закреплять буквы, цифры, учить зашифровывать их в рисунки.

**Ход:** предложить написать свое имя на листке. Затем зашифровывать по составу букв.

*Например:* Света

- количество букв в слове
- сколько одинаковых букв в слове.

Затем предложить составить рисунок по формуле. Предмет должен состоять из столько частей, сколько букв в слове, причем, если есть одинаковые буквы, то и части рисуются одинаковые.

*Например:*

Света

Анна

Алиса

## Игра «Чем был – чем стал?»

(средняя группа)

**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 «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.

**Игра «Букварина»**  
(со старшей группой)

**Цель:** закреплять буквы, количественный счет.

**Ход:** 1. Пишется свое имя или другое слово.

2. Затем это слово зашифровывается. Место написания букв и их количество соответствуют номеру написания этой буквы в слове. Под местом буквы подразумевается номер строки.

3. Можно составлять эти буквы картинкой

4. Затем идет обводка контура.

*Например:* ЛЕНА