Игры на формирование умения выделять функции объекта

**«Что умеет делать»**

(проводится с середины 2 младшей группы)

***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

Игры на формирование умения выделять функции объекта

**«Дразнилка»**

(проводится с середины средней группы)

***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.

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.

Игры на определение линии развития объекта

**«Раньше – позже»**

(проводится со 2 младшей группы)

***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?»**

(проводится со 2 младшей группы)

***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…»**

(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.

**«Хорошо – плохо»**

(проводится со 2 младшей группы)

***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.

**«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 жили животные и было красиво.

Игры на сравнение систем

**«На что похоже»**

(проводится со 2 младшей группы)

***Правила игры:*** ведущий называет объект, а дети называют  объекты похожие на него.

***Примечание:***  Похожими объекты могут быть по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать предметные картинки, особенно на этапе ознакомления с игрой.

Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

*Воспитатель:*На что похожа колючка ежика?

*Дети:* На иголки, на булавки, на гвозди. На стержни от ручки и т.д.

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, 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»**

(проводится со средней группы)

***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.

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.

Игра на классификацию объекта

**«Все в мире перепуталось»**

(проводится со 2 младшей группы).

***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.)

***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

**«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  «Числовая да-нет ка»**

(со 2 младшей группы)

***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?

**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?)

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)

**Объект**

**Живой**

**Неживой**

**Природный**

**Рукотворный**

***Примечание:***

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

**Объект**

**Рукотворный                                                             Природный**

**Материал         Функция       Температура                   Живой                             Неживой**

1.изготовлен

из множества**ммч               место**

материалов.                                                                                                                     **нахождения**

2.из одного                **Цвет**                                                                                     (земля. вода,

материала                                                                                                                             воздух)

**размер:**                                     **Форма:**

(сравнить с чем-то).                 Объемная.

                                                  плоскостная,

                                                   круглая,

                                                   с углами

**Живой**

**Возраст                                                                Среда обитания:**

              (молодой, взрослый)                                                      (вода, земля, воздух)

**Микробы                      Животный мир                          Грибы:                    Растения:**

съедобные                   культурные

                                                                                                  несъедобные                декоративные

**Человек             Звери        Птицы           Насекомые                  Рыбы**             **Раки**

                           (домашние,                                (летающие,                    (морские**,**крабы,

                                дикие)                                ползающие)                       речные,           креветки.

                                                                                                                       озерные)

**Пресмыкающиеся                             Земноводные                      Черви**

(черепахи, змеи,                                            (лягушки,

 ящерицы,                                                          жабы)

крокодилы)

**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-нет ке» на загаданное слово).

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

**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)?»**

(со 2 младшей группы)

***Цель:***научить определять разные места обитания объекта, искать объекты, выполнять те же самые функции.

***Ход:***  Ведущий называет объект. А дети говорят, где, в каком месте, его можно встретить и что он там делает.

*Ведущий:* Тигр.

*Дети:* В джунглях живет, в зоопарке, на этикетке нарисован для красоты, в мультфильме для радости.

- Болтик. (В велосипеде, машине. Он скрепляет все между собой.)

**Игра «Назови часть предмета»**

(со 2 младшей группы)

***Цель:***учить «разбирать» любой объект на составляющие части*.*

***Ход:***Ведущий бросает кому-то из детей мячик и говорит слово (предмет):

-ДОМ.

Ребенок, поймав мяч, должен быстро назвать какую-то часть этого объекта:

- КРЫША (крыльцо, дверь, окно, чердак, подвал…)

**Игра «Паровозик»**

(со 2 младшей группы)

***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, **Человек:**

1 карточка – младенец

2 карточка – дошкольница

3 – девочка-подросток

4 – девушка

5 – женщина

6 – старушка .       («Поезд времени»)

**Игра «Что это такое?»**

(со 2 младшей группы)

***Цель:***развивать ассоциативное мышление**.**

***Ход:***На доске или листе бумаги взрослый рисует любую геометрическую фигуру или схематическое изображение. Задает вопрос детям:

-Что это такое?    Или   На что похоже?

Дети называют предмет, на который похоже это изображение.

 Воспитатель говорит: - Нет! Это не …

Затем воспитатель подрисовывает еще какие-либо части и опять спрашивает:  «Что это?». Дает отрицательный ответ детям и вновь дорисовывает части и т.д.

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

(с 4-х лет)

***Цель:***учить называть предметы и обосновать два противоположных значений предмета.

***Ход:*** Ведущий предлагает назвать объекты, в которых есть анатомические пары.

Например: - Что может быть и горячим  и холодным (одновременно).

(утюг, чайник, плита, человек, самовар…)

- и легким и тяжелым;

- и длинным и коротким;

- и гибким и твердым;

- и гладким и шероховатым;

- и мягким и твердым;

 - и острым и тупым.

**Игра «Гирлянда»**

(со 2 младшей группы)

***Цель:***Учить строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью вопросов.

***Ход:*** Ведущий предлагает стартовое слово.

Например, ЛЯГУШКА. И задает детям вопрос о свойствах , действиях этого предмета.

- Лягушка какая?

Ребенок отвечает: - Зеленая.

От этого слова вновь ставится вопрос. Например:

- Зеленая кто (что)?

Ребенок отвечает: - Трава.

- Трава что делает? (растет)

- Растет что (кто)? (ребенок)

- Ребенок какой? (веселый)

- Веселый кто бывает? (клоун)

- Клоун что делает? (смеется)

И т.д.

**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 «Бином фантазии»**

(со средней группы)

***Цель:***учить комбинировать слова. Устанавливать связи, составлять предложения.

***Ход:*** Выбираются два объекта, отдаленные друг от друга смысловым значением. Используя предлоги, падежи и союзы нужно установить отношения между этими двумя объектами.Предлоги ( в, над, через, около, у …).

Например: Подушка и крокодил.

* подушка под крокодилом;
* крокодил, прыгающий

через подушку;

* крокодил в подушке;
* подушка, прыгающая через крокодила;

*Вопрос:*Как это случилось?  (Дети придумывают ситуацию, рассказ).

**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:

|  |  |
| --- | --- |
| **Укол** |  |
| ***(+)*** | (-) |
| ЛечитБыстро выздоравливаешь | БольноЛекарство дорогоестрашно |
| **Дождь** |  |
| Растут растенияПьют водуМоются водойПыль сбрызгиваетКрасивохолодит | ПромокнешьЛужи появляютсяГулять нельзяБелье намокло |

**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

одежда

посуда

здания (сооружения)

транспорт

мебель

бытовая техника

**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, устанавливать 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 сек делается 2переключение». Выбирается любое слово из этого столбика и вновь называются слова и записываются или зарисовываются во второй столбик так проделывается до 5 раз (т.е. до 5 столбиков)

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

Например: стартовое слово: **Игла.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ИглаЕжЯйцоШвейная иглаЕлканитка | НожницыОдеждаСтолШвеяткань | СтулСкатертьТарелкаНогаДень рождения | ПодаркиЦветыДругМагнитофонПирогПлатьебант |

Составление рассказа, дать название рассказу.

**Игра « 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 «Перевирание сказки»**

(с подготовительной группы)

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

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

Например: Сказка «Царевна-лягушка».

-Было у отца 3 сына. (не 3 ,а 20)

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

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

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

-У старшего сына упала стрела на боярский двор. (на елку, по шишке)

-У среднего сына – на купеческий двор. Подняла его купеческая дочь.

(в магазин, попала в бутылку молока)

-У младшего сына в болото, к лягушке. (в цирк, попала в укротителя тигров)

Примечание: Всю сказку рассказывать не надо.

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

**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               аэроСупер             антиМотто            астроЗоо                 археоАвто              мелоНедо              моноАвиа              мультиПсихо            тетраСамо              акваполу | ПоездЖирафГвоздикаСтулМолотокДиванкомар | АвиастулПолужирафАвтомолотокМотодивансуперкомар |

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

Мело – музыкальный

Моно – единственный

Мульти – множество

Тетра –четыре

Аква – водяной

Аэровокзал, антимоль, зоопарк, астронавт, видеомагнитофон, 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.

**Игра « Что в чем?»**

(со 2 младшей группы)

***Цель:***учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.

***Ход:*** - Ребята, кнопка часть чего?  (звонка, куртки, листочка, баяна).

- листочек  (дерева, тетради, книги, календаря, папки).

- Лампочка  (комнаты, прибора, видеокамеры, столба, настольной лампы).

- экран  (телевизора, компьютера, системного оператора, рентген аппарата, окна, зеркала, диафильма).

Дети должны назвать не менее 5 систем.

**Игра «Что умеет делать?»**

(со 2 младшей группы)

***Цель:***учить выделять функцию объекта.

***Ход:***Ведущий называет объект, дети определяют, что умеет делать он или что делают с помощью него.

Например:

*Ведущий : -*Ромашка.

*Дети:*- растет, пахнет, вянет, погибает, хочет пить.

*Ведущий:*- Занавеска.

*Дети: -*затемняет, пачкается, может стираться.

**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»**

(со средней группы)

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

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

Например:

- Почему снег белый?

- Почему лягушки квакают?

- Сколько голов у Змея-Горыныча?

- Чей сын цыпленок?

- Сколько хвостов у двух ослов?

Ответы могут быть точными или творческими с фантазией.

**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

2.бутылка с молоком

3. ножницы

4.собачка

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

Бутылка с молоком и собачка белые, собачка пьет молоко …

Дети находят сходства:

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

**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 складывается. 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 стольких 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