**Картотека игр по ТРИЗ**

**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, сдуться, 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:** Здороваться, вежливо провожать гостей, заботиться о больном человеке или собаке, он может уступать 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 колоться.

**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 испариться, превратиться в тучку и в дождик.

**В:** Конечно, от небольшого количества воды в чашке дождик не прольет, а влажность в воздухе увеличиться. 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, 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: плавает рыба, лодка, корабль, айсберг… А еще? Греет солнышко, шуба, батарея… А еще? Гудит машина, поезд…

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

**Цель:** 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 становиться 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 становиться 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, уметь 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 абажур?

**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:** формировать умение 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:**формировать умение 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 ориентировке 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.

**В:** 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 находиться дома и помогает в хозяйстве человеку.

**Д:** Пылесос, утюг, веник, комбайн, лошадь…

Примечание: Данную игру можно использовать и при отработке под- и надсистемы, 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 5- 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 рассматривании 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, становиться 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 словом 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 напиться 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 перевёрнутых 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 заострённый, 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 прокатимся 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 приходящий 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: “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 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 помоют 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 “держать” 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 дочки; 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:** спарялочка, исчезалка…

**В:** Помидор. Д: Вкуснятище, витамилка, полезнище. **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 волшеные 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 тюбике.

**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 выбратьлюбой). 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.