

7.4. "Давай поменяемся " (для детей 5-7 лет).

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:

P1: Я - часы. Я умею показывать время.

P2: Я - книга. Я делаю человека умнее.

P3: Я - комар. Я выбираю функцию - мешать людям.

P4: Я - машина. Я перевозю людей.

В: Давайте поменяемся функциями.

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

Математика.

P1 - утро. Утром все просыпаются, умываются, собираются на работу, в школу, в детский сад.

P2 - день. Днем взрослые работают, дети в школе учатся, а в детском саду дети гуляют, занимаются, играют и спят.

P3 - вечер. Вечером вся семья собирается дома, ужинают, дети учат уроки, взрослые смотрят телевизор, а совсем маленькие дети играют.

P4 - ночь. Ночью спят. Ночь нужна для того, чтобы люди-взрослые и дети могли отдохнуть и набраться сил для следующего дня.

В: А теперь представьте себе, что ночью вся семья просыпается и начинает собираться на работу и так далее.

Живая и неживая системы.

P1: Я - слон. Я могу обливаться водой из хобота.

P2: Я - страус. Я могу прятать голову в песок.

P3: 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.

P1: Я - лед. Я прозрачный и состою из твердых человечков.

P2: Я - вода. Я состою из жидких человечков.

P3: 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.