

ИГРЫ И ТРЕНИНГИ НА ФОРМИРОВАНИЕ У ДЕТЕЙ СИСТЕМНОГО МЫШЛЕНИЯ

Блок 1.

Функциональное назначение объектов

Цель: научить детей определять назначение предметов, видеть возможности их использования в окружающем мире.

«Чья это работа?»

Каждый ребёнок выбирает себе образ. Желательно, чтобы образы выбириались с несопадающими функциями. Образ можно обозначить медальоном. Ведущий с мячом в руках становится в центре круга. Подбрасывая мяч вверх, он называет какую – либо функцию того или иного образа. Тот из детей, для образа которого характерна эта функция, ловит мяч и становится ведущим. В игре участвуют не более 5 – 6 детей.

«Угадай, кто я?»

Дети сидят или стоят в кругу. Каждый загадывает себе образ, но не называет его. Один из участников выходит в центр и говорит: «Я умею...». Действие изображается при помощи пластики. Дети называют изображённое действие. «А ещё я умею..», - говорит ребёнок и показывает следующее движение.

После 3 – 4 изображённых действий дети отгадывают объект. Например: прыгать, кататься, лежать... (мячик).

Если дети назвали объект по загаданным функциям, но не тот, который изначально задуман, предлагается вспомнить, для кого эти функции характерны. Количество участников – до 10 человек.

«Метель»

Дети кружатся по комнате, изображая снегопад, со словами:

Закружила метель, словно чудо – карусель,

Все дорожки замела. Нам в подарок принесла...

И воспитатель называет любой объект. Все на последнем слове замирают на месте. Тот, на кого укажет педагог, должен изобразить данный объект в действии.

«Обгонялки»

Каждый ребёнок придумывает себе образ. Затем дети становятся в круг и по очереди себя называют. После этого так же по очереди называют свои функции, но не глаголом, а существительным, образованным от глагола при помощи уменьшительно – ласкательных суффиксов: скакунчик, поливалка и

т.д. Кто не может быстро назвать своё прозвище, выходит из игры на один круг.

Количество участников должно быть не менее 10 человек, тогда у каждого ребёнка будет возможность подумать, пока до него дойдёт очередь. Игра проходит в 5 – 6 кругов, поэтому все дети должны будут найти не менее 5 разных функций своего образа.

«Кто же это делает?»

(разновидность игры «Да – Нет»)

Один из участников загадывает предмет, остальные дети по очереди задают ему вопросы, на которые можно ответить утвердительно или отрицательно. Все вопросы должны касаться функционального назначения предмета: «Это летает? Режется? Нужно для письма?» и т.д. За правильную отгадку можно предлагать фишку или передавать право ведущего.

«Неумейка»

Ведущий начинает игру, называя предмет и несвойственную ему функцию. Следующий ребёнок называет тот объект, который данную функцию выполняет, а затем называет новую, несвойственную уже второму объекту функцию. Например: «Я воробей, я не умею танцевать, но не умею перевозить грузы» и т.д.

«Я еду в деревню»

Для игры понадобится набор предметных картинок, которые складываются стопкой изображением вниз. Ребёнок объявляет: «Я еду в деревню и беру с собой...» и вытаскивает из стопки любую картинку. Далее он должен объяснить, зачем ему данный объект в деревне. В игре участвуют 3 – 4 ребёнка. Конечный пункт путешествия периодически меняется: в деревню, в гости к обезьянкам, на северный полюс, на море и т.д.

«Повторяка»

Дети выбирают себе образы или получают их от ведущего. Затем ведущий называет свой образ и свойственную ему функцию, а дети «примеряют» эту функцию на себя:

я – Лягушка. Я умею прыгать;

я – Машинка. Я тоже прыгаю, когда еду по кочкам;

я – Карандаш, я тоже прыгаю, когда рисую точки, и т.д.

Основная сложность данного тренинга заключается в том, что необходимо найти условия проявления данной несвойственной функции.

«Расскажи сказку»

Дети по ролям пересказывают хорошо знакомую сказку, но героев называют не именами и названиями, а производными от функций. Например,

в сказке «Теремок»: «Бежит Пищалка... Подошла В Болоте Сиделка к теремку...».

Блок 2. Отслеживание изменения свойств и функций объектов во времени

Цель: упражнять детей в умении замечать зависимость проявления разных свойств одного и того же объекта от стадии (этапа) развития.

«Как это было?»

Детям предлагаются наборы картинок, на которых изображены объекты природного и рукотворного мира на разных стадиях их развития или создания, и предлагается разложить их в правильной последовательности.

Если условие соблюдено, картинки складываются в единую сплошную линию:

«Репка»

Воспитатель называет объект и предлагает потянуть репку. Дети становятся паровозиком и по очереди называют стадии развития этого объекта. Если всё названо правильно, воспитатель объявляет, что репка вытянута, а если дети ошиблись, то репка остаётся на грядке. Например, икринка за репку, головастик за икринку, лягушонок за головастика, лягушка за лягушонка, тянем потянем... вытащили репку.

«Ромашка»

В игре используется волчок. Вокруг него раскладывают предметные картинки. Волчок раскручивают. Когда стрелка укажет на один из объектов, кто – то из детей (или в коллективном процессе) должен рассказать о стадиях развития этого объекта, чем он станет в скором и далёком будущем. Игра адресована старшим дошкольникам.

«Был. Есть. Будет»

Воспитатель называет объект. Дети перечисляют его свойства в прошлом, настоящем, будущем. Например, яблоко сейчас – гладкое, сочное, красное...; было – зелёное, кислое, терпкое...; будет – сухое, сморщенное, червивое.

Аналогично можно поиграть с функциями этого объекта.

«Что было? Что будет»

Для игры понадобятся картинки к хорошо знакомым сказкам. Можно использовать не только иллюстрации, но и схематические «кадрики» к сюжету, нарисованные вместе с детьми. Каждый получает одну картинку и по сигналу должен быстро занять своё место в общей шеренге. Затем идёт обсуждение: каждый ребёнок называет, что изображено на картинке, было это по сюжету или ещё будет (по отношению к предыдущему выступлению). Например, Колобок встретился с зайцем и поёт ему песенку. Это сейчас.

Колобок убегает из дома. Это было. Колобок сидит на носу у лисы. Это будет.

Блок 3. Выстраивание надсистемных и подсистемных связей.

Выделение свойств

Цель: анализ структурных единиц объектов окружающего мира, упражнение в выделении свойств.

«Волшебный мешочек»

В мешочек из непрозрачного материала складывают несколько предметов или игрушек. Вызванный ребёнок опускает руку в мешочек, ощупывает предмет и вслух перечисляет те свойства, которые подсказывают ему тактильные ощущения. Остальные дети по перечисленным свойствам отгадывают этот объект. Желательно, чтобы в мешочке находилось не более 5 – 6 предметов, изготовленных из разных материалов и не имеющих ярко выраженных частей, так как вместо свойств ребёнок может называть части предмета и ответ будет очевидным.

«Ты мой кусочек»

Дети сидят в кругу. Один из них называет образ, а остальные – его части: я – машина, а ты – мой кусочек. Я – твой руль, колесо, фара и т.д.

В качестве усложнения предлагается выстроить целую подсистемную цепочку: я – машина, а ты – мой кусочек. Я – твоя фара, а ты мой кусочек. Я – лампочка в фаре, а ты – мой кусочек и т.д.

«Угадай – ка»

Ребёнок загадывает себе образ и описывает его, не называя. Остальные по описанию должны угадать, кого ребёнок загадал. Разрешается ввести условие: вместо описания свойств ребёнок может назвать несколько надсистем объекта (я бываю в лесу, в клетке, в зоопарке и т.д.). Тогда при отгадывании дети могут задать несколько уточняющих вопросов, на которые можно ответить только да или нет.

«Что – то – часть чего – то»

Принцип этой игры взят из игровой телепередачи. Понадобится разрезная предметная картинка из 12 – 16 частей. Картинка лежит на столе изображением вниз. Наугад по желанию детей открывают один квадрат. Дети рассматривают его, предполагают, на что похоже изображение, у каких предметов ещё бывают такие части. Когда варианты исчерпаны, открывают

следующий квадрат. И так до тех пор, пока не будет отгадано изображённое на картинке.

«Поедем кататься»

Каждый ребёнок получает медальон с изображением какого – то предмета. В разных уголках комнаты отмечают «станции» при помощи картинки или предмета. Дети паровозиком движутся по комнате. Возле станции даётся сигнал: «Приехали!» Воспитатель объявляет название станции по классу (станция посуды, транспорта), по материалу (станция деревянных изделий), по свойству (станция такого – то цвета) и т.д. В зависимости от названного признака дети решают, выходить им или нет. Те, кто вышел, должен аргументировать своё решение.

«Выбери нужное»

Данная игра практикует навык классификации. На стол попеременно высыпают предметные картинки. Воспитатель называет какое – либо свойство по любому признаку, а дети должны выбрать максимум предметов, у которых это свойство наблюдается.

«Чудо – Юдо»

Детям показывают картинку, составленную по принципу «Фоторобот» (фантастическое животное, созданное путём соединения частей разных животных). Задача детей – как можно быстрее определить все объекты, из которых составлен образ. Картинки для этого тренинга можно заранее изготовить с подгруппами детей в процессе индивидуальной работы в свободное время.

«Домино»

По сигналу дети становятся в пары лицом друг к другу. Затем по очереди каждая пара должна назвать свой общий признак: цвет или детали одежды, пол, место жительства или нахождения и т.д.

«Волшебная дорожка»

Игра начинается с тренинга на сортировку объектов по классу. Желательно брать не более 4 классов на одну игру, например, по 5 – 6 картинок из классов посуды, мебели, одежды, растений. Затем в один ряд выкладывают 4 – 5 произвольно выбранных картинок по одной из каждого класса. Дети должны найти общий для выложенных предметов признак.

«Разведчики»

Для игры понадобятся большая сюжетная или пейзажная картина и набор предметных картинок. По команде «Разведчики, вперёд!» дети должны выбрать из множества предметных изображений те, которые характерны для места, изображён-

ного на большой картине: что можно встретить на лугу, в лесу, в комнате и т.д. Если ребёнок ошибается, то вместе с остальными участниками игры нужно придумать ситуацию, оправдывающую ошибочный выбор. Например, ребёнок не может объяснить, почему к картине с изображением фермы он выбрал автобус. В автобусе могли приехать доярки, привезти корм для скота и т.д.

«Что из чего»

Воспитатель называет материал (металл, древесина, пластмасса и т.д.), а дети – как можно больше объектов, состоящих из этого материала. Со средней группы вводится правило: можно называть предметы, у которых только одна или несколько частей из данного материала.

«Моё настроение»

Воспитатель задаёт ситуацию, а дети называют возможные эмоциональные предложения, связанные с ней. Например, новогодний утренник в детском саду – радость, ожидание, веселье...; Идёт дождь – грусть, скука, тоска...

«Цепочка»

Первый ребёнок называет объект, второй – его свойство, третий – объект с названным свойством, четвёртый – другое свойство нового объекта и т.д. Например: 1. Морковь. 2. Морковь сладкая. 3. Сладким бывает сахар. 4. Сахар белый. 5. Белым бывает снег и т.д.

«Купец»

(модификация народной игры «Краски»)

Выбирают купца и продавца. Остальные участники игры – товар. Каждому «товару» продавец называет его образ, но так, чтобы не слышал купец. Затем купец обращается к продавцу: «Продавец, продавец, продай мне товар». «А что тебе продать?» Купец описывает свойства товара: «Продай мне круглое, пушистое, тёпленькое...» (необходимо назвать не менее трёх признаков, так как есть вероятность, что у двух объектов окажутся одинаковые свойства). Тот ребёнок, образу которого соответствуют данные свойства, убегает, а купец его догоняет. Если догнал, то отводит в условленное место и выбирает следующий «товар». Если нет, то «товар» становится купцом, купец – продавцом, а продавец занимает место «товара». (В подвижной части игры возможны варианты.)

«Змея»

В игре участвуют 4 – 6 детей. Каждому из них воспитатель называет слово из единой системной цепочки: улица, квартал, район, город... Или: морковь, грядка, огород, деревня... Слова называют не по системному порядку. Затем дети разбегаются в разные стороны, а по сигналу «Змея, стройся!» должны

выстроиться в колонну, соблюдая надсистемный порядок: от самого малого до самого широкого понятия.

«Найдём друга»

Воспитатель или дети выбирают любой объект из детского окружения. Дети выделяют его свойства, функциональное назначение, а затем каждый должен найти в группе такой объект, который имел бы нечто общее с заданным (свойство, общая надсистема или сходная функция).

«Моё – не моё»

(модификация народной игры «Съедобное – несъедобное»)

Играть можно на ступеньках крыльца или на площадке. Каждый ребёнок получает медальон с конкретным образом (в старшем возрасте достаточно этот образ назвать). Ведущий по очереди бросает детям мяч и называет какое – то свойство. Если для данного образа это свойство характерно, то ребёнок говорит: «Моё», и ловит мяч. Если нет, то отбрасывает со словами: «Не моё». Если же ребёнок по ошибке «присвоил» чужое свойство, ему предлагается «оправдаться», например: «Мячик сладкий? Когда?» «Если он мармеладный, если он мармеладный, если это конфетка драже» и т.д.

«Из чего приготовлено?»

Ведущий называет какое – то кушанье, а дети перечисляют продукты, необходимые для его приготовления. Аналогично можно играть с рукотворными предметами: дети перечисляют материалы, которые необходимы для создания этого предмета. Следует обратить внимание на то, что иногда материал использован в очень небольшом количестве, но его использование крайне важно. Как правило, дети забывают о таких материалах, как краска, клей и т.д.

Систематизация умений производить системный анализ возможна на занятии с использованием полной девятиэкранной схемы.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ, НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО РАССКАЗЫВАНИЯ И КОРРЕКЦИЮ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ СФЕРЫ «ОСОБЫХ» ДЕТЕЙ

Главная цель дидактических игр – вызвать у детей потребность в эмоциональном общении посредством сказки.

Игра «Угадай, о ком я рассказала»

Цель. Узнать предметы по словесному описанию, опираясь на зрительное восприятие предметов.

Оборудование. Картинки с изображением хорошо знакомых детям персонажей сказок «Курочка Ряба», «Теремок», «Колобок», «Репка».

Ход игры

Дети сидят полукругом. У педагога на столе картинки с изображением вверх (не более 2 – 3 картинок). Он вызывает кого –нибудь из детей и просит послушать загадку, и среди предложенных картинок найти картинку – отгадку. Если ребёнок не может отгадать, педагог ещё раз медленно произносит текст загадки, делая остановку на каждом свойстве или характерном признаке этого персонажа. Когда загадка будет отгадана, педагог спрашивает у детей, какие слова помогли им в этом, например: «Какой Колобок? (круглый, румяный). Какой волк? (серый, зубастый)». Если дети затрудняются, педагог задаёт вопросы, содержащие ответ: «Репка сладкая? У зайца длинные уши? Заяц любит морковь?» Персонажи, о которых составляются загадки, должны меняться, чтобы дети не заучивали отгадку, а учились слушать и понимать смысловую сторону речи, опираясь на имеющиеся представления и восприятие, помогающие создать единый образ со словом.

Игра «Угадай, из какой я сказки»

Цель. Узнавать предметы по словесному описанию без опоры на зрительное восприятие предметов.

Оборудование. Карточки с изображением персонажей сказок «Колобок», «Курочка Ряба», «Репка», «Теремок»: репка, колобок, теремок, Курочка Ряба, мышка, медведь, заяц, собака, кошка, лягушка, лиса, волк. На обратной стороне карточки – загадка о данном персонаже.

Ход игры

Дети сидят полукругом. У педагога на столе карточки, положенные изображением вниз (не более 2 – 3 карточек). Педагог выбирает любую и читает загадку, а дети должны отгадать, о каком персонаже идёт речь. Если дети правильно дают ответ, педагог переворачива-

ет карточку и показывает картинку с изображением персонажа. Затем педагог спрашивает детей: «В какой сказке живёт (например) мышка? Как эта сказка называется?»

Если данный персонаж есть не в одной сказке, то педагог задаёт детям следующий вопрос: «А ещё, в какой сказке живёт мышка?»

Игра «Сказочное домино»

Цель. Развитие пространственной ориентировки с опорой на зрительное восприятие предметов.

Оборудование. 28 карточек, на которых изображены персонажи сказки «Репка». Карточка разделена на две части, как в обычном «домино». В одной части карточ-

ки изображён один персонаж, а в другой части карточки – другой. Есть и «дубли».

Карточки для игры:

Дед	дед	баба	мышка	внучка	собака
баба	баба	репка	баба	мышка	внучка
репка	репка	репка	дед	собака	дед
внучка	внучка	репка	собака	собака	баба
собака	собака	репка	кошка	мышка	собака
кошка	кошка	репка	мышка	кошка	собака
мышка	мышка	внучка	репка	кошка	дед
дед	баба	внучка	дед	кошка	баба
дед	мышка	внучка	баба	кошка	внучка
мышка	кошка				

Ход игры

Играющие (для начала 2): педагог и ребёнок. Затем играющих может быть 3. Всем играющим раздаются карточки поровну. Решают, кто будет делать первый ход, кто – второй и т.д. Первый играющий кладёт на стол одну из своих карточек. Вторым играющим должен приложить к ней, справа или слева, свою карточку с таким же рисунком. Если у играющего такой карточки нет, он пропускает ход. Выигрывает тот, кто первым выложит свои карточки.

Игра «Кто в какой сказке живёт» (вариант 1)

Цель. Учить выделять предметы в группу (сказку), опираясь на главный зрительный образ.

Оборудование. 4 большие картинки размером 12х12 см, на которых изображены репка, колобок, теремок, Курочка Ряба, и 25 картинок размером 10х10 см с изображением всех персонажей сказок «Курочка Ряба», «Теремок», «Колобок», «Репка».

Ход игры

Педагог последовательно выкладывает 4 большие картинки с изображением репки, теремка, колобка, Курочки Рябы. (Названия сказок заменяются предметными картинками.) Педагог спрашивает детей о том, что изображено на картинках, и поясняет, что детям необходимо вспомнить основных персонажей каждой сказки: «Кто в какой сказке живёт». Затем из маленьких картинок выбирает одну любую и опрашивает детей: «В какой сказке живёт (мышка)?» Далее, когда ответ получен, педагог в столбик выкладывает картинку с изображением персонажа сказки сверху вниз.

Игра «В мире сказок» (лото, вариант 1)

Цель. Развивать зрительное внимание, вызывать у детей потребность в эмоциональном общении.

Оборудование. Листы лото с изображением 4 – х предметов: теремок, колобок, Курочка Ряба, репка (на каждом по предмету) – на одной стороне, а на другой стороне изображения персонажей сказок «Курочка Ряба», «Колобок», «Теремок», «Репка», маленькие карточки с изображением персонажей сказок, маленькие карточки с изображением главных персонажей сказок.

Ход игры

Играют вдвоём или в небольших подгруппах. Вначале педагог должен убедиться, что дети знают все предметы, изображённые на карточках, и их названия. Поэтому в первой части игры дети выбирают карточки с изображением персонажа и называют его.

Вторая часть игры проводится следующим образом: ребёнку выдаётся лист лото, педагог выясняет у ребёнка, что изображено на картинках, воспроизводит кратко содержание сказки, а затем ребёнок из маленьких карточек находит соответствующие данной сказке («Найди такую же картинку»). Когда все маленькие карточки подобраны правильно, педагог спрашивает детей: «Как называется эта сказка? Кто в ней живёт?» Получив правильный ответ, педагог переворачивает лист и показывает изображение главного персонажа, таким образом наглядно подтверждает правильность ответа детей. Далее, когда дети правильно подобрали карточки к листам лото, педагог берёт одну из маленьких карточек с изображением главных персонажей сказок и спрашивает детей: «Что (кто) это? В какой сказке живёт? У кого эта сказка?» Ребёнок, у которого находится лист лото с данной сказкой, берёт данную карточку.

Игра «Весёлый – грустный»

Цель. Учить детей понимать эмоциональные состояния сказочных персонажей, изображённых на картинках, осуществлять перенос знаний об эмоциональных состояниях на конкретные образы сказок.

Оборудование.

Предметные картинки:

Колобок (весёлый, грустный)

Репка (весёлая, грустная)

Сюжетные картинки:

Персонажи «Теремка» (весёлые, грустные)

Персонажи «Репки» (весёлые, грустные)

Персонажи «Курочки Рябы»: дед, баба (весёлые, грустные).

Ход игры

В гости к детям приходит сказочный персонаж – Ворона. Она «читает» детям выдержки из строк, отражающие эмоциональные состояния персонажей. При этом она «показывает» картинки с эмоциональными состояниями персонажей. Дети должны найти ошибку (если она есть) Вороны при выборе соответствующей картинки.

Игра «Расскажем сказку вместе»

Цель. Продолжать формировать у детей навыки речевого общения, стремиться к тому, чтобы дети вступали в подлинное общение, то есть действовали эмоционально.

Оборудование. Картинки с изображением последовательных эпизодов сказки «Курочка Ряба».

Ход игры

Педагог медленно рассказывает сказку «Курочка Ряба» (или другую адаптированную для «особых» детей сказку – тексты приведены ниже).

Так как многие понятия, используемые в сказках, не знакомы детям, проза более сложна для восприятия, мною адаптированы известные народные сказки для детей с проблемами в развитии. Приводимые тексты сказок – авторские.

Ребёнок последовательно выставляет на фланелеграфе эпизоды сказки (с помощью педагога). Затем, когда все эпизоды сказки разложены верно, педагог ещё раз рассказывает сказку, при этом указывает на каждый эпизод сказки, подкрепляя его текстом сказки.

«Камень, брошенный в пруд»

(или «Цепочка слов»)

Цель: учить детей подбирать слова, объединенные смыслом, правильно согласовывать их между собой, развивать воображение.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям составить длинный поезд из слов, каждое слово – вагончик. Вагончики, как и слова должны быть объединены между собой, значит каждое слово должно тянуть за собой следующее.

Например, Зима-снежная-холодная;

А что бывает холодным? Мороженое, лед, ветер. За каждое слово ставится вагончик, воспитатель отталкивается от последнего слова.

Метод морфологического анализа

Суть метода заключается в переборе вариантов соединения определенных характеристик при создании нового образца. Метод МА появился в середине 30 годов XX века (Ф.Цикки).

Все предлагаемые характеристики заносятся в таблицу

Например:

--	--	--	--	--	--

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

«Дразнилка»

(проводится с середины средней группы)

Правила игры: Ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, подраивают 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.

«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.

«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.

«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.

«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.

«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.

«Теремок»

(проводится со средней группы)

Правила игры: детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок выполняет роль едущего. Сидит в «теремке». Каждый проходящий в «Теремок» сможет туда попасть только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются: «Тук-тук. Кто в теремочке живет?»

Примечание: В ходе игры ведущий может менять установки: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня». Или: «Пущу тебя в теремок,

если скажешь, чем ты отличаешься от меня». Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета), по составным частям, по местонахождению или видовой принадлежности.

Ход игры: Похожести у объектов живого мира.

Дети: Тук-тук. Кто в теремочке живет?

Ведущий: Это я, лиса. А ты кто?

Дети: А я волк, пусти меня к себе!

Ведущий: Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты лиса, похожа на меня, волка.

Дети: И ты, и я – дикие животные. У нас одинаковое строение: есть 4 лапы. Туловище, голова, 2 уха, шерсть, мы относимся к природному миру, живой природе. Мы живые, поэтому дышим и т.д.

Различия у объектов живого мира

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

Ведущий: Это я – белка. Пущу тебя к себе, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

Дети: Заяц немного больше белки. У нас разный окрас (белка рыженькая, а заяц – зимой белый, а летом – серый), у нас разное питание (белка питается орешками, грибами сухими, а зайчик – травкой, корой деревьев, морковкой); белка живет на дереве в дупле, а заяц бегаёт по земле.

«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, верблюды.

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 принадлежит?

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:

На доске чертим горизонтальную ось с цифрами.

Ведущий говорит: Я задумала число до 10 (20), а вы должны отгадать его.

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? Меньше 3?

Снова делят часть:

- Это крайняя цифра? Первая? В середине?

Игра Пространственная «да – нет ка»

(с игрушками, геометрическими формами)

Цель: обучение мыслительному действию.

Ход:

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).

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

Дети мысленно делят лист бумаги по вертикали пополам.

Ведущий: У меня загадана картинка. Задавайте вопросы.

Дети: Это справа (слева) от середины?

Затем дети делят лист по горизонтали:

- Это ближе (дальше) от меня?

Это слева (справа) от телевизора?

Это в верхней половине? (нижней половине?)

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

Игра «Да – нет ка» на загаданное слово.

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

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

Объект

Живой

Неживой

Природный

Рукотворный

Примечание:

ведущий не должен принимать ответы по перечислению объектов.

Необходима «остановка» для обобщения ответов детей.

Загадываются объекты реального мира

Игра «Да-нет ка» по неизвестному слову.

(в старшей и подготовительной группе)

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

Ход: Детям предлагается незнакомое по звучанию слово из словаря.

Дети задают вопросы по схеме (аналогично «да-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 значения предмета.

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

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

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

- и легким и тяжелым;
- и 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	
(+)	(-)
Лечит	Больно

Быстро выздоравливаешь	Лекарство дорогое страшно
Дождь	
Растут растения Пьют воду Моются водой Пыль сбрызгивает Красиво холодит	Промокнешь Лужи появляются Гулять нельзя Белье 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.

рассмотреть каждый предмет и его функцию.

«Давайте поиграем в изобретателей. Будем изобретать новые предметы».

Ведущий показывает 2 картинки и предлагает нарисовать новый предмет.

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

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

Например: стартовое слово: Игла.

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

Составление рассказа, дать название рассказу.

Игра « Как это раньше делалось?»

(с подготовительной группы)

Цель: Учить определять временную зависимость объекта и его функции.

Ход: Ведущий называет современный объект, изготовленный человеком.

Спрашивает детей, зачем это придумано и как раньше данная функция выполнялась.

Например: - Настольная лампа. Для чего она придумана?

(чтобы человеку было светло, когда он пишет)

- Как освещался стол тогда, когда человек еще не изобрел лампу? (свечей, лучинкой)

- Зачем человек придумал грузовую машину? (перевозить грузы).

- как это раньше делалось? (на телеге, верблюде)

Игра «Почему так произошло?»

1 вариант (со старшей группы)

Цель: учить устанавливать причинные связи между событиями.

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

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

2.Самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

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

Варианты:

1.Собака погналась за курицей.

2.Школьники не смогли поехать на экскурсию.

1.Молоко выкипело.

2.Самолет совершил вынужденную посадку.

1.Папа раскрыл книгу.

2. Комната наполнилась дымом.

1.Котенок подошел к блюдечку.

2.Мальчик не выучил урок.

1.Дворник взял метлу.

2.Мама вдела нитку в иголку.

Игра «Соедини нас»

(с подготовительной группы)

Цель: учить устанавливать ситуативные связи между предметами.

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

Например: газета – верблюд.

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

Варианты

Банка – река

Ножницы – дорога

Линейка – книга

Огонь раковина

Карандаш – замок

Шляпа – мост

Солома – телевизор

Утюг – трамвай

Игра «Путаница»

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

Ход:

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

Например:

Летит колючий крокодил. (снег)

Висит зеленая собака. (слива)

Самолет ползет по рельсам. (поезд)

Мальчик ест скакалку. (конфету)

Летит воздушный диван. (шар)

Рычит лохматый слон. (пес)

Смотрю в прозрачное дерево. (стекло)

Дверь открывают вилкой. (ключом)

Бабушка связала мягкие подушки. (варежки)

Мама сварила вкусный стол. (суп)

Игра «Цепочки ассоциации»

Цель: активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.

Ход: Ведущий предлагает детям ассоциацию из 2, 3-х прилагательных, а дети придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства.

Например: желтое, мягкое, пушистое (цыпленок, клубок);

Длинное, серое, тягучее (жвачка...);

Черное, длинное, холодное (металлическая труба, коридор, ночь, взгляд, земля, очередь, подъезд, кошка с улицы);

Круглое и сладкое (печенье, конфета, яблоко, зефир ...);

Зеленое и прыгучее...

Холодное, белое ...

Игра «Кто? С кем? Где? Когда?»

(с подготовительной группы)

Цель: учить по условной схеме составлять смешные истории.

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

На каждый вопрос из схемы дети пишут на листке одно слово – ответ.

Заворачивают верхний край листа «от себя» так, чтобы написанное не было видно, и передают лист другому ребенку.

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

Вопросы:

-Кто?

-С кем?

-Где?

-Когда?

-Что делали?

-Кто пришел?

-Что сказал?

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

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

Игра «Переверание 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	аэро	Поезд	Авиастул
Супер	анти	Жираф	Полужираф
Мотто	астро	Гвоздика	Автомолоток
Зоо	архео	Стул	Мотодиван
Авто	мело	Молоток	суперкомар
Недо	моно	Диван	
Авиа	мульти	комар	
Психо	тетра		
Само	аква		
полу			

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

Аэро – воздушный

Анти – против

Зоо – о животных

Мото – приводящий в движение

Астро – звездный

Видео – видеть

Архео – древний

Мело – музыкальный

Моно – единственный

Мульти – множество

Тетра –четыре

Аква – водяной

Аэровокзал, антимошь, 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 складываться. Муравей умеет себя обливать. Зонтик начал таскать гусениц в сумку, где всегда лежали. Зачем она ему там нужна?

Игра «Пинг-понг» (наоборот)

Цель: учить подбирать слова-антонимы.

Ход: Воспитатель называет слово – дети называют слово противоположное по значению.

Например: Словарик для детей 4-5 лет:

Черное – белое; вход – выход; вперед – назад; большой – маленький; и т.д.

Словарик для детей 5-6 лет:

Сильный – слабый; влево – вправо; короткий – длинный; умный – глупый; сладкий – горький; быстро – медленно; трудолюбивый – лентяй; кривой – прямой.

Словарик для детей 6-7 лет:

Щедрый – скупой; одетый – голый; сеять – жать; плыть – тонуть; жидкий – густой; талантливый – бездарный; лохматый – расчесанный; упрямый – покорный; съедобный – ядовитый.

Воспитатель не должен поощрять ответы с приставкой «не»: съедобный – несъедобный.

Игра «Именной шифр»

(с подготовительной группой)

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

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

Например: Света

- количество букв в слове

- сколько одинаковых букв в слове

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

Например:

Света

Анна

Алиса

Игра «Чем был – чем стал?»

(средняя группа)

Цель: учить определять временную зависимость объекта и его функции.

Ход: называется материал (глина, дерево, ткань), а дети дают варианты объектов, в которых они есть.

Можно поиграть наоборот: называется объект, сделанный человеком, а дети определяют, какие материалы использовали при его изготовлении.

Например: Ведущий: - Был раньше расплавленным стеклом, стал ...

Дети: Вазой, лампочкой, стеклом в машине.

Игра «На что похоже?»

Цель: учить «превращать» схематическое изображение в образ предмета; развивать ассоциативное мышление.

Ход: Ведущий предлагает детям карточку со схемой и спрашивает:

- На что похоже?

Дети предлагают свои варианты ответов.

Например:

Пуговица, торт со свечками, аквариум с рыбками,
тарелка с яблоками, сыр с дырочками, печенье,
колесо.

Можно предложить назвать на что похожа буква, цифра, геометрическая фигура.

Игра «Букварина»

(со старшей группой)

Цель: закреплять буквы, количественный счет.

Ход: 1. Пишется свое имя или другое слово.

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

3. Можно составлять эти буквы картинкой

4. Затем идет обводка контура.

Например: ЛЕНА

Игра "Теремок"

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

Реквизит: рисунки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д. На каждого ребенка - один рисунок.

Ввод в игру: напоминание сказки "Теремок" и предложение сыграть сказку в измененном виде.

Ход игры: 1-й вариант: каждый ребенок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного из детей хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (теремок чисто условный - шкафчик, коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я, (называет себя, например, гитара). А ты кто?

- А я - (называет себя, например, - яблоко). Пустишь меня в теремок?

- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пушу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их.

Например, и у гитары и у яблока есть палочка. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные дети могут помочь.

2-й вариант: то же, что и в первом варианте, но хозяин постоянно меняется - вошедший гость становится хозяином, а бывший хозяин уходит в "почетные". И так, пока все играющие примут участие в "ротации".

3-й вариант: Пусть теперь теремков и их хозяев будет несколько. А гости поочередно посещают каждый из теремков.

Примечания: играть можно не только в группе, но и с отдельным ребенком. Тогда ведущий и ребенок попеременно становятся хозяином и гостем теремка, а вместо рисунков можно использовать окружающие бытовые предметы. Игра пройдет живее, если предварительно немного потренировать детей в назывании свойств различных предметов. Преподаватели курсов на основе ТРИЗ обычно предварительно знакомят детей с понятиями "система,

функции, свойства объектов". И последнее. Дети чаще называют внешние и подсистемные параметры, реже надсистемные и функциональные.

Задача: как изменить игру, чтобы дети были вынуждены искать надсистемную общность?

Игра "Держи вора!"

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять отличительные признаки путем сравнения.

Предшествующий этап: игра "Теремок". В отличие от нее в данной игре дается зрительная опора только на один предмет сравнения, другой нужно представлять мысленно.

Реквизит: то же, что в игре "Теремок".

Ввод в игру: в толпе раздаются крики:

- Держи вора, он высокий такой!

- Держи вора, вот он в 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 ребенок держит перед собой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий назначает 3-4 ребенка 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: узорчатый, с ручкой, пустой). Затем в комнату возвращаются сыщики, ведущий сообщает им признаки вора и зовет: "Держи вора!" Остальные дети могут сидеть, стоять, бегать. Сыщики пробегают между детьми, рассматривают их рисунки и пытаются определить вора. Когда каждый сыщик кого-то задержал, ведущий говорит "стоп!" и всякое движение прекращается. Идет 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, остается добровольно признаться. Пусть отдает "украденное" и получает прощение. Сыщиков можно награждать.

2-й вариант: То же, что в 1-м варианте, но каждому сыщику сообщается лишь один из установленных признаков. Тогда труднее найти вора.

Примечание. Возможно, сюжету игры можно придать более благородные черты. Автор предоставляет инициативу Читателю.

Игра "Маша-Растеряша"

Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.

Предшествующий этап: ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?..

Ввод в игру: рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.

Ход игры: 1-й вариант: ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:

- Ой!

- Что с тобой?

- Я потеряла (называет какой-то предмет, например, нож). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать)?

Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.

2-й вариант: то же, что в 1-м варианте, но роль Маши-Растеряши предоставляется по очереди всем участникам игры. Ведущий может до начала игры попросить детей, чтобы они загадали потерянный предмет. Затем он назначает Машей-Растеряшей одного из детей. Ответчиком можно назначить, допустим, соседнего ребенка. Тогда он после удачного ответа становится Машей-Растеряшей и обращается к следующему по цепочке участнику игры. Таким образом обеспечивается участие каждого ребенка. Но остальным быстро надоедает ждать своей очереди. Можно не назначать ответчика, пусть на вопрос Маши-Растеряши отвечают все желающие, после чего роль Маши-Растеряши переходит к следующему по цепочке игроку. Но тогда не все будут активно участвовать в игре. Можно объединить подходы, когда первым должен ответить, например, сосед, а остальные могут дополнить. Тогда Маша-Растеряша может оценить ответы и выбрать лучший. А кто дал лучший ответ становится сам Машей-Растеряшей - ведь известно, что "растеряшество" заразительно...

Усложнение для знакомых с ТРИЗ преподавателей: Развитие игры с переходом к Идеальному Конечному Результату: то же, что в 1-м или 2-м вариантах, но после предложенных ответов Маша-Растеряша вдруг начинает говорить как Емеля из известной сказки: - А теперь, по щучьему велению, по моему хотению, хочу, чтобы (функция потерянного предмета сама выполнялась, например, хлеб отрезался сам). Остальные должны предложить, как это сделать (например, хлеб уже предварительно нарезан до нижней корки).

Развитие игры с переходом к противоречиям: ведущий выводит детей на противоречие, создавшееся: а) в результате выдвижения ИКР (например, хлеб должен быть разрезанным уже в магазине, чтобы покупателю не надо было его резать и хлеб не должен быть разрезанным, чтобы не распался на кусочки еще в магазине. Решение приемом объединения: продавать хлеб в глубоких тарелках, обвязать его бантиком, завернуть в бумагу); б) в результате обнаружения недостатков предложенных решений (например,

леска должна быть острой, чтобы резать хлеб, и должна быть тупой, чтобы не врезаться в пальцы. Решение приемом разделения в пространстве: середина лески острая, а концы тупые, обмотанные тряпочкой). Дети могут самостоятельно или с помощью ведущего формулировать и решать противоречия, в зависимости от их умений на данном этапе.

Игра "Красная шапочка"

Цель: развитие творческого воображения.

Реквизит: бумага и фломастеры.

Ввод в игру: напомнить сказку "Красная Шапочка", в частности эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Предложение сыграть эпизод в измененном виде: бабушка, узнав о коварстве волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи.

Ход игры: Ведущий предлагает детям предмет, в который превратилась бабушка (например: часы, стакан, душ, окно, сапог, гитара, свечка и др.) и просит назвать свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой). Затем ведущий рисует бабушку, связывая 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 - руки и ноги). Кого-то из девочек ведущий назначает Красной Шапочкой. Она подходит к "бабушке" и спрашивает: - Бабушка, бабушка, почему ты такая (называет одно из свойств, например, прозрачная)? Остальные дети должны ответить от имени бабушки (например, чтобы видеть, сколько я съела). И так, пока будут обоснованы все странности бабушки. Потом можно обсудить, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или втянуть руки, ноги, голову в стакан, обвязать его косынкой и спрятаться). Примечание: некоторые развороты в игре можно использовать в воспитательных целях, например, бабушка-гитара, перебирая струны, меняет свое настроение. Здесь можно рассказать о необходимости управлять своим настроением и привести доступные для детей примеры, как это делать.

Литература Д.Б.Эльконин. Избранные психологические труды. М., "Педагогика", 1989 и И.Н.Мурашковска, Ю.С.Мурашковский. Некоторые приемы и проблемы воспитания детей самого младшего возраста. Рукопись в Фонде ЧОУНБ, 1989.