

Муниципальное казённое дошкольное образовательное учреждение  
«Сузунский детский сад №3»

**Картотека**  
**«Игры по технологии ТРИЗ для детей**  
**дошкольного возраста»**



**Выполнила воспитатель:**  
**Щетинина О.Л.**

**Сузун 2019**

Не так давно начала свое знакомство с этой технологией. Стала использовать игры в своей практике, применяя их во время совместной деятельности, в процессе индивидуальной работы, в свободное время. Эти игры понравились моим малышам. Решила составить картотеку самых популярных игр и тех, которые мы еще не освоили, но будем стараться изучить! Хочу поделиться результатом своей работы и с Вами.

### **Методы и приемы ТРИЗ.**

#### **1. Метод мозгового штурма.**

Цель метода: постановка изобретательской задачи и нахождение способов ее решения.

- Как не промокнуть под дождем?
- Как выгнать лису из заюшкиной избушки?
- Как не пустить медведя в Теремок? и т. д.

#### **2. Метод фокальных объектов (МФО).**

Цель: развитие воображения, фантазии, обучение управлению своим мышлением.

Фантастическое животное: обезьянозаяц - умеет лазать по деревьям и быстро бегать и прыгать.

Новая игрушка: говорящий мячик - прыгает и поет песенки.

#### **3. Метод каталога.**

Цель: обучение творческому рассказыванию, обогащение активного словаря, развитие фантазирования.

#### **4. Метод маленьких человечков.**

Цель: знакомство детей с моделированием мира, с анализом природы вещества или явления.

В жидком, твердом, газообразном состоянии живут маленькие человечки. В жидком - жидкие и т. д.

-В чем живут жидкие человечки?

-В чем одновременно живут и твердые и жидкие человечки?.

#### **5. Метод золотой рыбки.**

Цель: развитие фантазирования, обогащение словаря, заучивание стихотворений.

«Сказка о рыбаке и рыбке» А. С. Пушкина.

Реальная составляющая - поймал старик неводом рыбку.

Фантастическая составляющая - говорит человеческим голосом, и плавает в море.

Как сделать так, чтобы рыбка могла говорить, оказалась в море.

#### **6. Метод Робинзона.**

Цель: выделение детьми ресурсов объекта, создание фантастических ситуаций.

Ребенок оказался на необитаемом острове (заблудился в лесу; уплыл на плоту без весла; оказался в Африке). Как спасти себя или друга?

#### **7. Метод системного анализа.**

Цель: формирование системного мышления (оценивание прошлого и настоящего объектов, предметов).

Система (это совокупность элементов, объединенных в объекте) -яблоко; подсистема объекта- то, из чего состоит система-подсистема яблока-кожура...; надсистема объекта- то, частью чего является система- яблоко-фрукты, овощной магазин, сад.

### **«Хорошо - плохо»**

*(метод мозгового штурма, с 3-х лет)*

**Цель:** учить выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

**Ход игры:** воспитателем или ведущим называется любой объект или явление, у которых определяются положительные и отрицательные стороны.

### **«Что умеет делать?»**

*(метод мозгового штурма, с 3-х лет)*

**Цель:** развивать активный словарь детей, развивать фантазию.

**Ход игры:** объект можно показать на картинке, загадать с помощью загадки или игры «Да-нет», дети должны определить, что умеет делать объект или что можно сделать с его помощью. Дети перемещают объекты в фантастические, нереальные ситуации и определяют, какими дополнительными функциями может обладать объект.

**Пример:** - *Что может мяч?*

- *Давайте пофантазируем: наш мяч попал в сказку «Колобок». Как он может помочь Колобку?*

### **«Все в мире перепуталось»**

*(метод системного анализа, с 3-х лет)*

**Цель:** учить детей систематизировать предметы, явления; развивать память, обогащать словарный запас детей.

**Ход игры:** используется «модель мира». На этапе ознакомления с игрой состоит из двух частей: рука человека (рукотворный мир) и дерево (природный мир). Дети определяют предмет на картинке к той или иной части модели, они должны объяснить, почему сделали такой выбор.

**Усложнения:** каждая часть модели делится на новые секторы, постепенно с расширением представлений детей об окружающем мире.

Природный мир: воздух, вода, земля.

Рукотворный мир: одежда, обувь, мебель, посуда, транспорт, игрушки, ...

Постепенно «модель мира» можно заменить цветовыми знаками.

**Пример:** *Утка...К какому миру она относится? К природному. Почему?*

### **«На что похоже»**

*(метод мозгового штурма, с 3-х лет)*

**Цель:** развивать воображение ребенка, его связную и образную речь.

**Ход игры:** ведущий называет объект, а дети называют другие объекты, похожие на него по разным признакам. На этапе обучения игре можно пользоваться предметными картинками.

**Пример:** - *На что похожа улыбка? (на радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду, на маму)*

- *На что похож звук Р? (на шум мотора, на рычание)*

- *Произнесите звук Р. Назовите слова, в которых есть этот звук.*

Усложнение: составление мнемотаблиц из 4-х, 9-ти, 16-ти квадратов (общее между предметами, цифрами, буквами, фигурами; последующая запись вытекает из предыдущей).

### **«Раньше-позже»**

*(метод системного анализа, с 3-х лет)*

Цель: учить детей ориентироваться во времени, в пространстве, в действиях; развивать диалогическую речь.

Ход игры: ведущий – воспитатель называет какую – либо ситуацию, а играющие говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия).

Пример:- *Мы сейчас на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?*

*- Какой сегодня день недели? А какой день недели был вчера? Какой день недели будет завтра?*

### **«Один, два, три, ко мне беги»**

*(метод системного анализа, с 3-х лет)*

Цель: учить детей систематизировать предметы, явления; развивать память, обогащать словарный запас детей.

Ход игры: ведущий – воспитатель раздает играющим детям картинки с изображением различных объектов. Дети находятся на другой стороне зала, группы. Подбегают к воспитателю по определенной установке.

Пример: *Один, два, три, у кого есть крылья, ко мне беги!*

Усложнение: в старших группах подбираются объекты, более сложные по содержанию, а так же явления природы и объекты неживой природы. Ведущим может быть ребенок, он анализирует, не ошиблись ли играющие, выделяя свойства системы.

### **«Где живет?»**

*(метод системного анализа, с 3-х лет)*

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи предметов и материалов, активизация словаря.

Ход игры: ведущий называет предметы окружающего мира. Это могут быть неживые объекты из ближайшего окружения, и объекты живой природы, и любые предметы и явления реального и фантастического миров. Дети называют среду обитания живых объектов, место нахождения реальных объектов, вымышленное место размещения фантастических объектов.

Пример: *Где живет подорожник? На дорожке, на лужайке, на полянке. Может жить в аптеке.*

*Где живет гвоздь? В столе. На мебельной фабрике. В коробке для инструментов...*

### **«Мои друзья»**

*(метод мозгового штурма, с 4-х лет)*

Цель: активизировать словарь детей, диалогическую речь, развивать фантазию.

Ход игры: дети выбирают картинки с изображением различных объектов. Ведущий превращается в какой-то предмет и ищет друзей по разным признакам. Выбранный друг объясняет, почему его выбрали.

Усложнение: на основе этой речевой игры разработана серия дидактических игр «Собери картинку дружочка и расскажи о ней» (дружочки снеговика, весны, веселого настроения и др.).

Цель: учить детей помогать друг другу, договариваться в своей подгруппе. Игра включается в работу по развитию речи, в индивидуальную и подгрупповую работу в свободное время.

### **«Волшебный светофор»**

*(метод системного анализа, с 4-х лет).*

Цель: развивать монологическую речь детей, память, внимание, фантазию.

Ход игры: объединение над- и под-систем, воспитатель использует кружки трех цветов: красный подсистема, желтый- система, зеленый- надсистема.

Пример: *Машина. Кружок красного цвета – из чего состоит машина, кружок зеленого цвета – частью чего является система, кружок желтого цвета – для чего нужна машина.*

### **«Наоборот»**

*(метод мозгового штурма, с 4-х лет)*

Цель: учить подбирать анонимы, слова, противоположные по значению.

Ход игры: всем известная и популярная игра на подбор слов, обратных по смыслу (это и свойства предмета, и его признаки, и действия).

Пример: *Острый – тупой,  
быстрый – медленный,  
холодный – горячий,  
разъединять - соединять...*

Усложнение: к каждой паре найти объект, в котором сочетались бы оба свойства.

### **«Чем был - чем стал»**

*(метод системного анализа, метод маленьких человечков, с 4-х лет)*

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи предметов и материалов во времени.

Ход игры: ведущий называет материал, а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют. Затем, ведущий называет предметы рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при их изготовлении.

Пример: *Было раньше тканью, а стало... платьем, одеждой, занавесками, скатертью.*

*Сейчас это картина, а было... красками, пустым холстом. А что еще стало из красок? Пятно, клякса, грязная вода.*

### **«Дразнилка»**

*(метод мозгового штурма, с 5-ти лет)*

Цель: расширять словарный запас детей малышей, учить слушать друг друга, высказывая свое мнение.

Ход игры: дети с помощью суффиксов *-лка*, *-чк-*, *-ще* образуют новые слова-названия.

Пример: *Кошка: мяукалка, бегалка, кусаще, драчище, сонечка.*

*Мяч: прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.*

*Лопата: разбивалка, копалка, игралочка, рылочка, жележище, копалище.*

*Заяц: прыгалка, белячок, трусище.*

*Птичка: махалка, леталочка, свистелочка, прыгалище.*

### **«Фоторобот»**

*(метод фокальных объектов, с 5-ти лет)*

Цель: развивать монологическую речь детей, память, внимание, фантазию.

Ход игры: дети составляют героя из частей других объектов, героев других сказок.

Усложнение: придуманного героя зарисовать и «отправить» его в новую сказку.

### **«Теремок»**

*(метод системного анализ, с 5-ти лет)*

Цель: развивать воображение ребенка, его связную и образную речь.

Ход игры: гостями «Теремка» становятся предметы, связанные между собой какой-либо системой. Для определения объектов используются медальки с изображением объектов. В «Теремок» попадают только те «объекты», которые назвали, чем они походят на ведущего.

Усложнение: в «Теремок» могут попасть только те объекты, которые отличаются от ведущего; от других жителей «Теремка». Объяснить, чем.

### **«Помоги герою»**

*(метод Робинзона, с 6-ти лет)*

Цель: развивать фантазирование детей, способствовать свободному общению малышей друг с другом и с воспитателем, формировать коммуникативные способности.

Ход игры: дети размышляют, как помочь герою выйти из сказочной или придуманной ситуации.

Пример: Железное яичко упало на хвостик мышке и придавило его. Как помочь мышке?

### **«Волшебный телевизор»**

*(метод системного анализа, с 6-ти лет)*

Цель: развивать свободное общение детей с воспитателем, формировать грамматический строй речи, способствовать практическому овладению нормами связной речи.

Ход игры: выявляются все связи системы с помощью схемы-телевизора с 9 экранами, которые открываются по очереди.

### **Словесное восстановление по стихотворению:**

*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 рассмотри!*

### **«Лимерики»**

(от англ. - вариант сказочной небылицы).

(метод каталога, с 6-ти лет).

**Цель:** учить детей решению сказочных задач, моделированию и инсценированию новых сказок.

**Ход игры:** сочинение шуточных четверостиший, сохраняя рифму.

**Пример:** - первая строка - герой (необходимо выбрать самому ребенку,

- вторая строка – характеристика героя или его действие,

- третья строка - реализация действия,

- четвертая строка - выбор конечного эпитета для героя или свое отношение к герою.

### **Примерные вопросы для метода мозгового штурма.**

- Как не ссориться с мамой?

- Как помочь себе фантазировать?

- Как не промокнуть под дождем?

- Как выгнать лису из зайчиной избушки?

- Как не пустить медведя в Теремок?

- Как спасти собаку, плавающую на льдине в холод?

- Что сделать безудержно веселое?

- Как спасти птиц в невыносимо холодную зиму?

- Чем можно рисовать на бумаге? На асфальте? На снегу?

- На чем еще можно рисовать?

- Чем размешать сахар в стакане, если нет ложки?

- Что будет, если уничтожить всех волков?

- Что будет, если слон увеличится до размеров синего кита? (слон в высоту 4, 5 метра, весом 5 тонн, кит в длину 30 метров, весом более 100 тонн)

- Что будет, если увеличить длину ног зайца в 10 раз?

- Что будет в озерах, если уничтожить всех щук?

- Как сделать необычную льдинку?

- Как курочке спасти своих цыпляток от коршуна?

- Как можно поприветствовать хорошего человека?

- Как помочь черепахе, когда она перевернулась на спинку?

- Как проникнуть в комнату, не открывая дверь?

- Как достать сосульку с крыши?

- Как уберечь прохожих от падающих сосулек?

- Как украсить группу детского сада к Новому году? К другим праздникам?

- Что положить в торт, чтобы он стал вкусным? А в манную кашу?

- Куда в группе можно спрятать куклу?

- Куда я спрятала конфету?

- Какие качества птиц ты хотел бы иметь?

- Как найти самого умного человека в королевстве?

- Чем вреден комар? Чем комар полезен?

- Как можно определить время, если нет часов?

- Что можно сделать, чтоб любимая игрушка никогда не терялась?
- Придумать новое природное явление.
- Как сделать природное явление необычным (усилить, поменять что-то местами, перевернуть)
- Придумать дом будущего. Дом волшебника. Дом мечты.
- Придумать насекомое с необычными свойствами.

### «Чудесный экран» («девятиэкранка»)

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

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

В качестве средства системного мышления выступает «чудесный экран».

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

#### Форма организации игр:

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

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

- Словесное восстановление «девятиэкранки» по стихотворению:

«Что-то» автор М.С.Гафутулин.

Если мы рассмотрим что-то...

Это что-то для чего-то...

Это что-то из чего-то...

Это что-то часть чего-то...

Чем-то было это что-то...

Что-то будет с этим что-то...

Что-то ты сейчас возьми, на экранах посмотри!

#### Игровое действие при этом:

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

### **Игра «Числовая да-нет ка»**

(со 2 младшей группы)



**Цель:** обучать мыслительному действию, работать с недостатком данных.

**Ход:**

1. На доске чертим горизонтальную ось с цифрами.
2. Ведущий говорит: Я задумала число до 10 (20), а вы должны отгадать его.
3. Дети задают вопросы, а воспитатель отвечает «да» или «нет».

Но детей сначала надо научить задавать вопросы.

Дети должны делить числовую ось всегда пополам, т.е. находить цифру и спрашивать: - Это число больше 5? Меньше 5?

Затем дети делят следующую половину пополам и спрашивают:

- Это больше 3? 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:**

1. *Линейная:* с игрушками, геометрическими формами.

На стол выставляется 5(10,20) игрушек.

*Ведущий:* Я загадала игрушку, а вы должны сказать – это слева (справа) от машины (машинка стоит посередине).

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

Дети мысленно делят лист бумаги по вертикали пополам.

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

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

Затем дети делят лист по горизонтали:

- Это ближе (дальше) от меня?

Это слева (справа) от телевизора?

Это в верхней половине? (нижней половине?)

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

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

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

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

**Объект**  
**Живой**  
**Неживой**  
**Природный**  
**Рукотворный**

**Примечание:**

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

### Объект

Рукотворный		Природный		
Материал	Функция	Температура	Живой	Неживой
1.изготовлен из множества материалов.			ммч	место нахождения (земля вода, воздух)
2.из одного материала	Цвет			
<b>Размер:</b> (сравнить с чем-то).		<b>Форма:</b> Объемная, плоскостная, круглая, с углами		

### Живой

Возраст (молодой, взрослый)	Животный мир		Среда обитания: (вода, земля, воздух)		
Микробы	Растения:		Грибы:		
			съедобные несъедобные	культурные декоративные	
<b>Человек</b>	<b>Звери</b> (домашние, дикие)	<b>Птицы</b>	<b>Насекомые</b> (летающие, ползающие)	<b>Рыбы</b> (морские, речные, озерные)	<b>Раки</b> крабы, креветки.
<b>Пресмыкающиеся</b> (черепахи, змеи, ящерицы, крокодилы)		<b>Земноводные</b> (лягушки, жабы)		<b>Черви</b>	

### 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

-ковёр	дом
-клубок	цветок
-морковь	дом

### **Игра «Где живет (работает)?»**

(со 2 младшей группы)

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

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

**Ведущий:** Тигр.

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

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

### **Игра «Назови часть предмета»**

(со 2 младшей группы)

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

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

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

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

### **Игра «Паровозик»**

(со 2 младшей группы)

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

**Ход:** Ведущий подбирает 5-6 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды. Это может быть *дерево, птица, бабочка*, т.е. любая живая система. Карточки раздаются играющим детям. Ведущий – **паровозик**, дети – **вагончики**.

Например, **Человек:**

1 карточка – младенец

2 карточка – дошкольница

3 – девочка-подросток

4 – девушка

5 – женщина

6 – старушка. («Поезд времени»)

### **Игра «Что это такое?»**

(со 2 младшей группы)

**Цель:** развивать ассоциативное мышление.

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

-Что это такое? Или На что похоже?

Дети называют предмет, на который похоже это изображение.

Воспитатель говорит: - Нет! Это не ...

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

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

(с 4-х лет)

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

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

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

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

- и легким и тяжелым;
- и длинным и коротким;
- и гибким и твердым;
- и гладким и шероховатым;
- и мягким и твердым;
- и острым и тупым.

### **Игра «Гирлянда»**

(со 2 младшей группы)

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

**Ход:** Ведущий предлагает стартовое слово.

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

- Лягушка какая?

Ребенок отвечает: - Зеленая.

От этого слова вновь ставится вопрос. Например:

- Зеленая кто (что)?

Ребенок отвечает: - Трава.

- Трава что делает? (растет)

- Растет что (кто)? (ребенок)

- Ребенок какой? (веселый)

- Веселый кто бывает? (клоун)

- Клоун что делает? (смеется)

И т.д.

### **Игра «Что было бы, если убрать часть?»**

(со средней группы)

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

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

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

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

### **Игра «Кто кем будет?»**

(со средней группы)

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

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

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

При обсуждении ответов важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например:

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

За одну игру можно разобрать 6-7 слов.

### **Игра «Кем был раньше?»**

(со средней группы)

**Цель:** учить называть прошлое предмета.

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

### **Игра «Найди друзей»**

(со средней группы)

**Цель:** учить определять разные места обитания объекта и искать объекты, выполняющие те же самые функции.

**Ход:** Воспитатель называет объект, выделяя функцию, а дети говорят, кто (что) выполняет эту же функцию

Например: *Ведущий:* Машинка перевозит груз.

*Дети:* Перевозит груз пароход, слон ...

### **Игра «Раньше – позже»**

(со средней группы)

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

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

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

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

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

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

(со средней группы)

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

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

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

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

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

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

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

### **Игра «Бином фантазии»**

(со средней группы)

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

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

Например: Подушка и крокодил.

- подушка под крокодилом;
- крокодил, прыгающий через подушку;
- крокодил в подушке;
- подушка, прыгающая через крокодила;

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

### **Игра «маятник» (Хорошо - плохо)**

(со средней группы)

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

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

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

Например:

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

1. рассмотреть каждый предмет и его функцию.
2. «Давайте поиграем в изобретателей. Будем изобретать новые предметы».

3. Ведущий показывает 2 картинки и предлагает нарисовать новый предмет.
4. Например: вилка – нож; табуретка – книжная полка; молоток – клещи;. Затем обсудить функцию нового предмета.

### **Игра «Красная шапочка»**

(со средней группы)

**Цель:** развивать творческое воображение.

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

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

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

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

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

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

Остальные дети отвечают от имени бабушки:

- Чтобы видеть, сколько я съела.

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

### **Игра «Поезд»**

(со средней группы)

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

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

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

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

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

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

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

Игру можно проводить многократно, меняя картинки.

### **Игра «Елочка»**

(со старшей группы)

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

Учить комбинировать слова, устанавливать связи, составлять рассказы.

**Ход:** Игра начинается со стартового слова (имея существовать в И.п. ед.ч.).



На доске воспитатель пишет это слово или слова вниз пишутся слова или зарисовывает предметы, которые ассоциируются у детей, когда им называют этот объект.

-Какие вспоминаются слова? С кем (чем) дружат эти слова?

Затем через 20-30 сек делается 2 переключение». Выбирается любое слово из этого столбика и вновь называются слова и записываются или зарисовываются во второй столбик так проделывается до 5 раз (т.е. до 5 столбиков)

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

Например: стартовое слово: **Игла.**

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

Составление рассказа, дать название рассказу.

### **Игра « Как это раньше делалось?»**

(с подготовительной группы)

**Цель:** Учить определять временную зависимость объекта и его функции.

**Ход:** Ведущий называет современный объект, изготовленный человеком. Спрашивает детей, зачем это придумано и как раньше данная функция выполнялась.

Например: - Настольная лампа. Для чего она придумана?

( чтобы человеку было светло, когда он пишет)

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

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

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

### **Игра «Почему так произошло?»**

1 вариант (со старшей группы)

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

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

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

2.Самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

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

**Варианты:**

1.Собака погналась за курицей.

2.Школьники не смогли поехать на экскурсию.

1. Молоко выкипело.
2. Самолет совершил вынужденную посадку.
1. Папа раскрыл книгу.
2. Комната наполнилась дымом.
1. Котенок подошел к блюдечку.
2. Мальчик не выучил урок.
1. Дворник взял метлу.
2. Мама вдела нитку в иголку.

### **Игра «Соедини нас»**

(с подготовительной группы)

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

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

Например: газета – верблюд.

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

**Варианты:**

Банка – река

Ножницы – дорога

Линейка – книга

Огонь раковина

Карандаш – замок

Шляпа – мост

Солома – телевизор

Утюг – трамвай.

### **Игра «Путаница»**

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

**Ход:**

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

Например:

Летит колючий крокодил. (снег)

Висит зеленая собака. (слива)

Самолет ползет по рельсам. (поезд)

Мальчик ест скакалку. (конфету)

Летит воздушный диван. (шар)

Рычит лохматый слон. (пес)

Смотрю в прозрачное дерево. (стекло)

Дверь открывают вилкой. (ключом)

Бабушка связала мягкие подушки. (варежки)

Мама сварила вкусный стол. (Суп)

### **Игра «Цепочки ассоциации»**

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

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

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

Длинное, серое, тягучее (жвачка...);

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

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

Зеленое и прыгучее...

Холодное, белое ...

### **Игра «Кто? С кем? Где? Когда?»**

(с подготовительной группы)

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

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

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

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

**Вопросы:**

-Кто?

-С кем?

-Где?

-Когда?

-Что делали?

-Кто пришел?

-Что сказал?

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

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

### **Игра «Перевертывание 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 «перевертывают».

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:

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

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

Аэро – воздушный

Анти – против

Зоо – о животных

Мото – приводящий в движение

Астро – звездный

Видео – видеть

Архео – древний

Мело – музыкальный

Моно – единственный

Мульти – множество

Тетра –четыре

Аква – водяной

---

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

Например:

Мелостул – музыкальный стул, когда садишься звучит музыка

Монотелевизор – единственный на земле телевизор

Аквазаяц – водяной заяц

Видеокарандаш – превращает в картинку написанное

Минислон – слон размером со спичечный коробок.

### **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 обливаться. 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

