

муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение
города Новосибирска «Детский сад № 293 комбинированного вида»

Дидактические игры и упражнения с элементами ТРИЗ



Автор – составитель:
воспитатель первой квалификационной
Загороднева Наталья Григорьевна

Д/и «Угадай профессию»

Цель: продолжать знакомить детей с профессиями, углублять знания детей о знакомых профессиях, развивать творческое воображение.

Правило: водящий становится в центр круга. Остальные игроки идут по кругу и произносят слова:

«Мы в профессии играем,

По душе их выбираем.

И мечтаем поскорее

Мамы с папой стать взрослее.

Чтоб не просто так мечтать,

Кем ты, Саша (Маша), хочешь стать?»

Водящий изображает действие – дети угадывают профессию.

Д/и «Робинзон Крузо»

Цель: формировать умение выделять ресурсы предмета, используя полученные знания, создавать фантастические ситуации.

Правило: воспитатель рассказывает о кораблекрушении и о том, что осталось спасенным только один предмет. Дети придумывают, как его можно применить в различных ситуациях.

Д/и «Фантазеры».

Цель: формировать умение детей самостоятельно рассказывать о неиспользованных возможностях конкретного объекта (его ресурсах).

Правило: воспитатель называет объект, детям дается задание: «Перечисли как можно больше способов использования предмета по назначению». Следует поощрять описание необходимых для выполнения новой функции технических изменений.

Д/и «Сочини сказку».

Цель: развитие речи, пополнение словарного запаса.

Правило: воспитатель или дети выбирают любой предмет и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.

Д/и «Да – нет»

Цель: развивать логическое мышление. Активизировать навыки анализа ситуаций через целенаправленное сужение поля поиска.

Правило: угадать предмет посредством вопросов, задаваемых в логической последовательности. На все вопросы можно отвечать только «да» или «нет».

Выбирается водящий, который на время удаляется из группы. Дети загадывают предмет. Водящий, задавая вопросы, должен угадать предмет.

Ди «Кто какой?»

Цель: формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации.

Правило: воспитатель предлагает детям выбрать героя (или его часть) и дать ему образную характеристику, наделяя его человеческими свойствами и эмоциональным состоянием.

Ди «История, рассказанная предметами».

Цель: формировать умение детей составлять сказки морально – этического плана на основе очеловечивания неживых объектов. Побуждать выводить жизненное правило в полученном тексте.

Правило: базовый алгоритм составления морально – этической сказки и пример:

- 1 Предлагается рассмотреть какую – либо предметную реальность без присутствия человека (шкаф и игрушки).
- 2 Наделить объекты реальности человеческими чертами характера и свойствами (кукла болтливая, матрешка добрая и т.д.).
- 3 Появление Случая (необычный предмет попал в шкаф с игрушками, например, залетела птичка и вылететь никак не может).
- 4 Оценка Случая каждым из героев этого места (дети распределяют роли и от имени каждого героя составляют монологи).
5. Мудрость побеждает тем, что говорит жизненные правила.
- 6 Придумывание названия сказки.

Ди «Способы применения предмета»

Цель: развитие способности концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.

Правило: называется какой-либо хорошо известный предмет, например, "кукла". Надо назвать как можно больше различных способов его применения: куклу можно использовать как подставку, можно ею прикрыть бумаги на столе и так далее. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

Ди «Лишняя игрушка»

Цель: развитие смысловых операций анализа, синтеза и классификации.

Правило: группа ребят делится на две подгруппы. Первая подгруппа на 2-3 минуты выходит из комнаты. Вторая подгруппа отбирает до 7 игрушек. При этом все игрушки должны быть «из одного класса», одна - из другого. Например, с куклой и зайчиком кладут мячик. Входит первая группа и убирает «лишнюю игрушку», которая, по их мнению, «лишняя». В данном примере «лишняя игрушка» — это мячик. (Кукла и заяц живые, а мяч – нет.)

Д/и «Черное – белое»

Цель: формировать умение выявлять составляющие объектов и явлений, подбирать слова, противоположные по значению (антонимы).

Правило: ведущий держит в руках черный и белый круг. Поднимая белый круг, предлагает игрокам назвать положительные свойства предмета или явления. Поднимая черный – отрицательные.

Д/и «Чудесная лестница»

Цель: развивать логическое мышление. Формировать способность преобразовывать простое в сложное.

Правило: перед детьми лестница с заданиями. Ведущий передвигает карточку с изображением дерева по лестнице. Дети выполняют задание, расположенное на каждой лесенке.

Д/и «Золотое письмо»

Цель: помочь заметить красоту осени, «золотой» ее поры. Развивать творческое воображение.

Правило: дети находят «золотые» письма (опавшие листья) и рассказывают о том, что в нем написано (какое послание написала им осень, чем осень им нравится).

Придумывание сказки «Что приснилось дереву?»

Цель: формировать умение выстраивать связную речь, навык творческого рассказывания. Упражнять в построении предложений разного типа.

Д/и «Что умеет делать».

Цель: формирование умения выявлять функции объектов.

Правило: детям предлагается рассмотреть явления и назвать функцию:

- ветер - переносит семена, охлаждает в жару, сгоняет тучи и т.д.;
- дождь - капает, создает тучи, насыщает землю влагой, очищает воздух, моет дороги.

Д/и «Поиск общего»

Цель: формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.

Правило: назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом (например, птица и лист). Ответы могут быть стандартными и необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее.

Д/и «Поезд времени»

Цель: формировать умение выстраивать линию развития объекта от начальной точки возникновения до самого объекта.

Правило: дети получают карточки с изображением этапов развития.

Задача: выстроить в нужной последовательности и объяснить, почему он так думает.

Д/и «Теремок»

Цель: учить находить общее и различное между двумя объектами.

Правило: в условном теремке живет объект. Ребенок, исполняющий роль другого объекта, стучится в дверь и просится в теремок. Его пускают, если он расскажет, чем отличается или похож на объект, живущий в теремке.

Д/и «Чем был, чем стал»

Цель: формировать умение определять линию развития объекта.

Правило: ведущий загадывает объект. Игроки должны сказать, чем был объект в прошлом.

Д/и «Перечислить возможные причины»

Цель: развивать способность при решении задачи или осмыслении какого-либо явления, искать все возможные причины, чтобы можно было проработать самые различные версии и только после этого принять решение.

Правило: педагог описывает какую-либо ситуацию, например: «В магазине больше не продают хлеб...» Дети должны быстро назвать как можно больше возможных причин этого факта, возможных его объяснений, чтобы решить, что им следует предпринять.

Д/и «Кто больше...»

Цель: Отработка навыков классификации, закрепление знаний об обуви, умение строить сериационный ряд по заданному признаку.

Правило: играющие должны подобрать слова, относящиеся к характеристике одного предмета, например, мухи.

Д/и «Чудесная лестница»

Цель: развивать логическое мышление. Формировать способность преобразовывать простое в сложное.

Правило: перед детьми лестница с заданиями. Ведущий передвигает карточку с изображением овоща по лестнице. Дети выполняют задание, расположенное на каждой лесенке.

Д/и «Да – нет»

Цель: развивать логическое мышление. Активизировать навык анализа ситуаций через целенаправленное суждение поля поиска.

Правило: угадать предмет посредством вопросов, задаваемых в логической последовательности. На все вопросы можно отвечать только «да» или «нет». Выбирается водящий, который на время удаляется из группы. Дети загадывают предмет. Водящий, задавая вопросы, должен угадать предмет.

Д/и «Вершки – корешки»

Цель: закрепить знания детей о частях растений. Упражнять в составлении целого растения из частей. Закрепить название овощей.

Правило: игроки делятся на 2 команды – «вершки» и «корешки». Дети команды «корешки» выбирают карточки с корнеплодами или корешками. А дети команды «вершки» - с верхними частями растений.

Д/и «Из чего состоят овощи»

Цель: закрепить знания детей о строении растений, о функциях частей растений.

Правило: перед игроками лежат карточки с изображением частей растений. Ребенок выбирает карточку и рассказывает о том, что было бы, если бы не было этой части или она бы повредилась.

Д/и «Что это такое?»

Цель: развивать ассоциативное мышление.

Правило: на доске или листе бумаги взрослый рисует любую геометрическую фигуру или схематическое изображение. Задаёт 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.

Д/и «Справа – слева»

Цель: закрепить понятие о возможностях зрительного анализатора, определяя местонахождение объекта. Формировать умение зрительно осваивать линейность пространства, определяя правую и левую сторону «от себя», сужать поле поиска.

Правило: из расположенных в линию фруктов (ягод) ведущий загадывает одну. С помощью наводящих вопросов, содержащих понятие «справа от...», «слева от...», «между», дети отгадывают загаданный фрукт (ягоду).

Д/и «Да – нет»

Цель: развивать логическое мышление. Активизировать навык анализа ситуаций через целенаправленное сужение поля поиска.

Правило: угадать предмет посредством вопросов, задаваемых в логической последовательности. На все вопросы можно отвечать только «да» или «нет». Выбирается водящий, который на время удаляется из группы. Дети загадывают предмет. Водящий, задавая вопросы, должен угадать предмет.

Д/и «Теремок»

Цель: учить находить общее и различное между двумя объектами.

Правило: в условном теремке живет объект. Ребенок, исполняющий роль другого объекта, стучится в дверь и просится в теремок. Его пускают, если он расскажет, чем отличается или похож на объект, живущий в теремке.

Д/и «Чем мы похожи»

Цель: обучать сравнениям разнообразных систем.

Правило: играющие загадывают каждый свой объект, а затем устанавливают между собой сходства.

Д/и «Дорисуй картинку»

Цель: учить ассоциативному мышлению, видеть образ предмета по одной его части.

Правило: взрослый рисует на доске или листе бумаги часть предмета и предлагает ребенку дорисовать предмет. «Я начну рисовать, а ты дорисуй».

Д/и «Сочини сказку о фрукте».

Цель: развитие речи, пополнение словарного запаса.

Правило: воспитатель и дети выбирают любой фрукт и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.

Д/и «Теремок»

Цель: учить находить общее и различное между двумя объектами.

Правило: в условном теремке живет объект. Ребенок, исполняющий роль другого объекта, стучится в дверь и просится в теремок. Его пускают, если он расскажет, чем отличается или похож на объект, живущий в теремке. Придумывание сказки «Что приснилось дереву?»

Цель: формировать умение выстраивать связную речь, навыки творческого рассказывания. Упражнять в построении предложений разного типа.

Д/и «Чудесная лестница»

Цель: развивать логическое мышление. Формировать способность преобразовывать простое в сложное.

Правило: перед детьми лестница с заданиями. Ведущий передвигает карточку с изображением дерева по лестнице. Дети выполняют задание, расположенное на каждой лесенке.

Д/и «Золотое письмо»

Цель: помочь заметить красоту осени, «золотой» ее поры. Развивать творческое воображение.

Правило: дети находят «золотые» письма (опавшие листья) и рассказывают о том, что в нем написано (какое послание написала им осень, чем осень им нравится).

Д/и «Мяч бросай и гриб (ягоду) называй»

Цель: расширение словарного запаса за счет употребления обобщающих слов, развитие внимания и памяти, умение соотносить родовые и видовые понятия.

Правило: взрослый называет обобщающее понятие и бросает мяч поочередно каждому ребенку. Ребенок, возвращая мяч взрослому, должен назвать относящиеся к этому обобщающему понятию предметы.

Д/и «Чем мы похожи»

Цель: обучать сравнениям разнообразных систем.

Правило: играющие загадывают каждый свой объект, а затем устанавливают между собой сходства.

Д/и «Аукцион»

Цель: формировать умение выделять дополнительные ресурсы предмета.

Правило: на аукционе выставляется разнообразная одежда, обувь, головные уборы. Игроки по очереди называют все ресурсы ее использования. Выигрывает тот, кто последним предложит возможное его применение.

Д/и «Ночлег»

Цель: формировать умение находить общее и различное между объектами. Развивать творческое мышление.

Правило: игрокам выдаются карточки с изображением различных объектов. Выбирается пчела. Игроки гуляли в лесу и заблудились. Они просят к пчеле на ночлег:

Мы устали, ночь пришла

На ночлег пусти пчела.

Пчела отвечает:

Под дождем держать не буду

В улей я пущу посуду.

Не теряйте вы надежду

В гости я пущу одежду.

Заходите все игрушки

Для моей дочурки Мушки.

Жалко мне вас тут держать

Кто умеет рисовать?

Д/и «Ассоциации»

Цель: закрепить понятие «одежда» и назначение каждого предмета.

Правило: перед детьми лежит 4 веревочка и шкатулка с бусами. Ведущий называет время года, а игроки называют, какую одежду носят в это время года. Каждой вещи соответствует одна бусинка.

Д/и «Кто больше...»

Цель: Отработка навыков классификации, закрепление знаний об обуви, умение строить сериационный ряд по заданному признаку.

Правило: играющие должны подобрать слова, относящиеся характеристике одного предмета, например, ботинка.

Д/и «Цепочка».

Цель: учить детей выделять признаки объектов.

Правило: ведущий показывает ребенку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передается другому ребенку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать как можно больше признаков и не повториться.

Д/и «Чудесная лестница»

Цель: развивать логическое мышление. Формировать способность преобразовывать простое в сложное.

Правило: перед детьми лестница с заданиями. Ведущий передвигает карточку с изображением овоща по лестнице. Дети выполняют задание, расположенное на каждой лесенке.

Д/и «Зверь, птица, насекомое, небылица»

Цель: развивать творческое мышление, фантазию при сочинении небылиц. Упражнять в классификации представителей живой природы.

Правило: выбирается водящий. Игроки идут по кругу и произносят слова: «Зверь, птица, насекомое, небылица». Ведущий крутится в кругу, останавливается и, указывая на игрока, произносит: «Птица (зверь)». Ребенок, на которого указали, называет любого представителя загаданной категории. Если загадали «небылицу», то надо придумать любую небылицу. Например: зимой на речке купались овечки.

Д/и «Хорошо – плохо»

Цель: формировать умение выявлять составляющие объектов и явлений, подбирать слова, противоположные по смыслу (антонимы).

Правило: ведущий называет птицу, игроки сначала перечисляют положительные характеристики, затем – отрицательные.

Д/и «Отгадай, что загадаю»

Цель: упражнять в узнавании птиц по описанию, отражающие признаки характерные их внешнему виду. Развивать память, мышление, умение соотносить вербальный образ с визуальным образом.

Правило: ведущий описывает внешний вид птицы, не называя ее. Дети отгадывают птицу.

Д/и «Палочки»

Цель: формирование умения детей схематически изображать предметы с помощью палочек различной величины, ориентируясь на форму предмета и отвлекаясь от другого соответствующего предмета и деталей.

Правило: педагог раздает детям картинки с табличками и помогает детям изобразить схематично предмет с помощью палочек. Если возникают затруднения, то педагог на примере одной картинки дает образец.

Д/и «Черное – белое»

Цель: формировать умение выявлять составляющие объектов и явлений, подбирать слова, противоположные по значению (антонимы).

Правило: ведущий держит в руках черный и белый круг. Поднимая белый круг, предлагает игрокам назвать положительные свойства предмета или явления. Поднимая черный – отрицательные.

Д/и «Зверь, птица, насекомое, небылица»

Цель: развивать творческое мышление, фантазию при сочинении небылиц. Упражнять в классификации представителей живой природы.

Правило: выбирается водящий. Игроки идут по кругу и произносят слова: «Зверь, птица, насекомое, небылица». Ведущий крутится в кругу, останавливается и, указывая на игрока, произносит: «Птица (зверь)». Ребенок, на которого указали, называет любого представителя загаданной категории. Если загадали «небылицу», то надо придумать любую небылицу. Например: весной в саду созрели кенгуру.

Д/и «Кто о чем говорит?»

Цель: побуждать к фантазированию на основе построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами.

Правило: воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от имени объектов или рассказы.

Д/и «Кто какой?»

Цель: формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации.

Правило: воспитатель предлагает детям выбрать героя (или его часть) и дать ему образную характеристику, наделяя его человеческими свойствами и эмоциональным состоянием.

Д/и «О чем не написано в книге?»

Цель: формировать умение составлять связный рассказ. Развивать творческое воображение.

Правило: предлагается отрывок из любой сказки. Например: полетали гуси – лебеди над яблонькой. Не заметили сестрицу с братцем и улетели. Каждый игрок, представляет себя каким – либо объектом и рассказывает о себе (Аленушка – веселая, смелая; Иванушка – маленький, доверчивый и т.д.). Затем дети рассказывают свое отношение к сложившейся ситуации.

Д/и «Репка»

Цель: формировать умение выстраивать линию развития объекта от начальной точки возникновения до самого объекта.

Правило: ведущий называет объект (например: береза) и предлагает вытянуть «репку». Игроки становятся «паровозиком» и по очереди называют стадии развития объекта. Если все названо правильно, то «репка» вытянута.

Д/и «Черное – белое»

Цель: формировать умение выявлять составляющие объектов и явлений, подбирать слова, противоположные по значению (антонимы).

Правило: ведущий держит в руках черный и белый круг. Поднимая белый круг, предлагает игрокам назвать положительные свойства предмета или явления. Поднимая черный – отрицательные.

Д/и «Поиск общего»

Цель: формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.

Правило: назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом (например, корова и овца). Ответы могут быть стандартными и необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее.

Д/и «Мы – великаны (крохи)».

Цель: учить представлять, описывать, разрешать ситуации, возникающие в результате воздействия Волшебников изменения размера.

Правило: детям предлагается превратиться в великанов, а затем обсуждается, какие предметы их окружают, как гулять, где жить, хорошо ли путешествовать (аналогично проводится игра с уменьшением героев). По итогам обсуждения возможна не только изобразительная деятельность, но и составление и решение

творческих задач с измененным по размеру объектом, например: как действовать с маленьким пальто, у которого большие пуговицы.

Д/и «На кого похоже?»

Цель: развивать ассоциативность мышления, формировать умение сравнивать разнообразные системы.

Правило: ведущий называет птицу, а игроки называют объекты, которые похожи на нее.

Д/и «Зверь, птица, насекомое, небылица»

Цель: развивать творческое мышление, фантазию при сочинении небылиц. Упражнять в классификации представителей живой природы.

Правило: выбирается водящий. Игроки идут по кругу и произносят слова: «Зверь, птица, насекомое, небылица». Ведущий крутится в кругу, останавливается и, указывая на игрока, произносит: «Птица (зверь)». Ребенок, на которого указали, называет любого представителя загаданной категории. Если загадали «небылицу», то надо придумать любую небылицу. Например: во дворе поутру пролетали кенгуру.

Д/и «Складочки – вычиталочки»

Цель: развивать логическое и творческое мышление, ассоциативный ряд. Обогащать словарный запас.

Правило: ведущий предлагает пары слов. Дети должны назвать ассоциации, которые вызывают эти слова. Например: небо + снежинка = снегопад дерево – лист = зимнее дерево заяц + зима = белая шубка заяц – зима = серая шубка

Д/и «Цепочки ассоциации»

Цель: активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.

Правило: ведущий предлагает детям ассоциацию из 2, 3-х прилагательных, а дети придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства. Например: желтое, круглое, (солнце); Белое, длинное, холодное (облако); Белый и холодный (лед).

Д/и «Найди друзей»

Цель: развивать ассоциативность мышления, формировать умение сравнивать разнообразные системы.

Правило: ведущий называет любой объект и называет его функцию. Игроки рассказывают, кто или что выполняет такую же функцию.

Д/и «Разведчики»

Цель: уточнять знания детей об условиях существования животных. Побуждать к описанию ситуации, возникшей в результате взаимодействия объекта с окружающим миром.

Правило: на столе лежат сюжетные картины и предметные картинки. По команде: «Разведчики, вперед!», игроки должны выбрать картинки и разложить по «местам». Ребенок должен объяснить свой выбор.

Д/и «Охотники»

Цель: упражнять в классификации представителей животного мира.

Правило: воспитатель обозначает «лес» и «дом», где живут «охотники». Ребенок выходит из «дома» и говорит слова: «Я иду на охоту и поймаю льва» – делает шаг вперед к «лесу». Сколько ребенок назовет животных, столько шагов сделает к «лесу». Победившим считается тот, кто быстрее дойдет до «леса».

Д/и «Кто о чем говорит?»

Цель: побуждать к фантазированию на основе построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами.

Правило: воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от имени объектов или рассказы.

Д/и «Где живет?»

Цель: учить выявлять под системные связи.

Правило: ведущий называет предметы окружающего мира. В средней группе это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. Дети называют среду обитания живых объектов. Например: Воспитатель: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выберите себе любую! Воспитатель: Где живет собака? Дети: В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть собаки, живущие на улице – бродячие.

Д/и «Помогите кенгуру»

Цель: закрепить понятие о возможностях зрительного анализатора, определяя местонахождение объекта. Закреплять умение детей оперировать понятиями «выше», «ниже».

Правило: на лесенке выставляются игрушки различных животных. Игроки, должны угадать загаданное животное, задавая вопросы, содержащие понятия «выше», «ниже», «между». Старший возраст – 5- 7 ступенек; подготовительная группа – 11-15 ступенек.

Д/и «Разведчики»

Цель: уточнять знания детей об условиях существования животных. Побуждать к описанию ситуации, возникшей в результате взаимодействия объекта с окружающим миром.

Правило: на столе лежат сюжетные картины и предметные картинки. По команде: «Разведчики, вперед!», игроки должны выбрать картинки и разложить по «местам». Ребенок должен объяснить свой выбор.

Д/и «Охотники»

Цель: упражнять в классификации представителей животного мира.

Правило: воспитатель обозначает «лес» и «дом», где живут «охотники». Ребенок выходит из «дома» и говорит слова: «Я иду на охоту и поймаю льва» – делает шаг вперед к «лесу». Сколько ребенок назовет животных, столько шагов сделает к «лесу». Победившим считается тот, кто быстрее дойдет до «леса».

Д/и «Кто о чем говорит?»

Цель: побуждать к фантазированию на основе построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами.

Правило: воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от имени объектов или рассказы.

Д/и «Бывает – не бывает»

Цель: развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Правило: называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить. Ситуации можно предлагать разные: жираф летит по небу; слон ест банан; лев принес письмо; и т.д. Фантазирование «Ты попал в Царство Мороза»

Цель: развивать воображение и творческое мышление. Формировать умение высказывать свои желания.

Д/и «Давай поменяемся».

Цель: формировать умение переносить признак одного объекта на другой и объяснять практическое использование нового объекта.

Правила: воспитатель раздает картинки. Дети перечисляют признаки своих объектов. Затем воспитатель меняет признаки у объектов и предлагает объяснить, как будет выглядеть объект с новым признаком, и как его можно будет использовать (игра проводится с подгруппой в 4 – 5 человек).

Д/и «Ключевые слова».

Цель: формировать умение подбирать сравнения с помощью слов «как», «вроде», «подобно» к объектам, выделенным на картине.

Правило: ведущий называет объект, его признаки и действия, а дети объясняют, на что это похоже. В построении предложения используются ключевые слова (иней, как бахрома; сосны шумят, будто шепчут).

Д/и «Ассоциации»

Цель: закрепить понятие «одежда» и назначение каждого предмета.

Правило: перед детьми лежит 4 веревочка и шкатулка с бусами. Ведущий называет время года, а игроки называют, какую одежду носят в это время года. Каждой вещи соответствует одна бусинка.

Д/и «Перечислить возможные причины»

Цель: развивать способность при решении задачи или осмыслении какого-либо явления, искать все возможные причины, чтобы можно было проработать самые различные версии и только после этого принять решение.

Правило: педагог описывает какую-либо ситуацию, например: «Все зимующие птицы улетели на юг...» Дети должны быстро назвать как можно больше возможных причин этого факта, возможных его объяснений, чтобы решить, что им следует предпринять.

Д/и «Что умеет делать».

Цель: формирование умения выявлять функции объектов.

Правило: детям предлагается рассмотреть явления функцию: - ветер - переносит семена, охлаждает в жару, сгоняет тучи и т.д.; - лед – охлаждает продукты, больное место; создает защитный слой на реке; - снег - спасает растения от замерзания.

Д/и «Складочки – вычиталочки»

Цель: развивать логическое и творческое мышление, ассоциативный ряд. Обогащать словарный запас.

Правило: ведущий предлагает пары слов. Дети должны назвать ассоциации, которые вызывают эти слова. Например: лето + голова = панاما; ноги + одежда = носки; ночь + одежда = пижама; руки + мороз = варежки.

Д/и «Угадай профессию»

Цель: продолжать знакомить детей с профессиями, углублять знания детей о знакомых профессиях, развивать творческое воображение.

Правило: водящий становится в центр круга. Остальные игроки идут по кругу и произносят слова: Мы в профессии играем, По душе их выбираем. И мечтаем поскорее Мамы с папой стать взрослее. Чтоб не просто так мечтать, Кем ты ,Саша(Маша), хочешь стать? Водящий изображает действие – дети угадывают профессию.

Д/и «Ассоциации»

Цель: закрепить понятие «одежда» и назначение каждого предмета.

Правило: перед детьми лежит 4 веревочка и шкатулка с бусами. Ведущий называет время года, а игроки называют, какую одежду носят в это время года. Каждой вещи соответствует одна бусинка.

Д/и «Что это такое?»

Цель: развивать ассоциативное мышление.

Правило: 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.

Д/и «Что в чем?»

Цель: учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.

Правило: - Ребята, кнопка часть чего? (звонка, куртки, листочка, баяна). - замок (комнаты, куртки, штанов). - носок (сапог, одежда, чайника носик).

Д/и «Складочки – вычиталочки»

Цель: развивать логическое и творческое мышление, ассоциативный ряд. Обогащать словарный запас.

Правило: ведущий предлагает пары слов. Дети должны назвать ассоциации, которые вызывают эти слова. Например: лето + голова = панاما; ноги + одежда = носки; ночь + одежда = пижама; руки + мороз = варежки.

Д/и «Угадай профессию»

Цель: продолжать знакомить детей с профессиями, углублять знания детей о знакомых профессиях, развивать творческое воображение.

Правило: водящий становится в центр круга. Остальные игроки идут по кругу и произносят слова: Мы в профессии играем, По душе их выбираем. И мечтаем поскорее Мамы с папой стать взрослее. Чтоб не просто так мечтать, Кем ты ,Саша(Маша), хочешь стать? Водящий изображает действие – дети угадывают профессию.

Д/и «Ассоциации»

Цель: закрепить понятие «одежда» и назначение каждого предмета.

Правило: перед детьми лежит 4 веревочка и шкатулка с бусами. Ведущий называет время года, а игроки называют, какую одежду носят в это время года. Каждой вещи соответствует одна бусинка.

Д/и «Что это такое?»

Цель: развивать ассоциативное мышление.

Правило: 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.

Д/и «Что в чем?»

Цель: учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.

Правило: - Ребята, кнопка часть чего? (звонка, куртки, листочка, баяна). - замок (комнаты, куртки, штанов). - носок (сапог, одежда, чайника носик).

Д/и «Робинзон Крузо»

Цель: формировать умение выделять ресурсы предмета, используя полученные знания, создавать фантастические ситуации.

Правило: воспитатель рассказывает о кораблекрушении и о том, что остался спасенный только один предмет. Дети придумывают, как его можно применить в различных ситуациях.

Д/и «Черное – белое»

Цель: формировать умение выявлять составляющие объектов и явлений, подбирать слова, противоположные по значению

Правило: ведущий держит в руках черный и белый круг. Поднимая белый круг, предлагает игрокам назвать положительные свойства предмета или явления. Поднимая черный – отрицательные.

Д/и «Способы применения предмета»

Цель: развитие способности концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные.

Правила: называется какой-либо хорошо известный предмет, например, "стул". Надо назвать как можно больше различных способов его применения. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

Д/и «Переезжаем на новую квартиру»

Цель: формирование умения различать предметы, сходные по назначению и похожие внешне, помочь запомнить их названия; активизировать в речи детей соответствующий словарь.

Правило: играют 6-9 детей. Воспитатель вручает каждому ребенку 2- 3 пары картинок (например: стул - табурет). Рассказывает: «Дети, мы получили новую квартиру. Надо собрать все вещи и упаковать их для переезда. Я буду упаковывать мебель. Подавайте мне только ту вещь, которую я назову. Будьте внимательны — многие вещи внешне похожи. Не спутайте, например, диван с креслом. Собранную мебель я сложу в синюю коробку». Воспитатель называет по одному предмету из каждой пары. К концу игры у детей не должно остаться ни одной картинке. Проигравшим считается тот, у кого остались картинки. Затем для активизации в речи детей соответствующего словаря воспитатель предлагает одному ребенку вынимать из коробки собранные картинки и говорить, что он достал, а остальным — называть предмет, объединенный в пару с предъявляемым. Фантазирование «Если бы исчезли правила дорожного движения или бы их не соблюдали»

Цель: развивать воображение и творческое мышление. Формировать умение высказывать свои желания.

Д/и «Фантазеры».

Цель: формировать умение детей самостоятельно рассказывать о неиспользованных возможностях конкретного объекта (его ресурсах).

Правило: воспитатель называет объект, детям дается задание: «Перечисли как можно больше способов использования предмета не по назначению». Следует поощрять описание необходимых для выполнения новой функции технических изменений.

Д/и «Ты мой кусочек»

Цель: формировать умение анализировать структурные единицы объектов окружающего мира, упражнять в выделении свойств.

Правило: дети сидят в кругу, один из них называет образ, а остальные - его части. Например: я машина, а ты мой кусочек. Я твоя фара, а ты мой кусочек. Я лампочка от фары, а ты мой кусочек.

Д/и «Теремок»

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

Правило: 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, грузовик). А ты кто? - А я - (называет себя, например, - самосвал). Пустишь меня в теремок? - Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу. Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у грузовика и у самосвала есть кузов. 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.

Д/и «Фантазеры»

Цель: формировать умение детей самостоятельно рассказывать о неиспользованных возможностях конкретного объекта (его ресурсах).

Правило: воспитатель называет объект, детям дается задание: «Перечисли как можно больше способов использования предмета не по назначению». Следует поощрять описание необходимых для выполнения новой функции технических изменений.

Д/и «История, рассказанная предметами».

Цель: формировать умение детей составлять сказки морально – этического плана на основе очеловечивания неживых объектов. Побуждать выводить жизненное правило в полученном тексте.

Правило: базовый алгоритм составления морально – этической сказки и пример: 1 Предлагается рассмотреть какую – либо предметную реальность без присутствия человека (буфет с посудой). 2 Наделить объекты реальности человеческими чертами характера или свойствами (блюде болтливое, сахарница добрая сильная и т.д.). 3 Появление Случая (необычный предмет попал в буфет, например, Залетела птичка и вылететь никак не может). 4 Оценка Случая каждым из героев этого места (дети распределяю и тот имени каждого героя составляют монологи)

Мудрость побеждает тем, что говорит жизненные правила. 6 Придумывание названия сказки.

Д/и «Из чего это приготовлено?»

Цель: формировать умение анализировать структурные единицы объектов окружающего мира, упражнять в выделении свойств.

Правило: ведущий называет любое блюдо, а дети перечисляют продукты, для его приготовления.

Д/и «Маша – растеряша»

Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.

Правило: ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным: - Ой! - Что с тобой? - Я потеряла (называет какой-то предмет, например, тарелка). Из чего я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, кушать)? Игрующие называют ресурсы для выполнения данной функции. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.

Д/и «Угадай профессию»

Цель: продолжать знакомить детей с профессиями, углублять знания детей о знакомых профессиях, развивать творческое воображение.

Правило: водящий становится в центр круга. Остальные игроки идут по кругу и произносят слова: Мы в профессии играем, По душе их выбираем. И мечтаем поскорее Мамы с папой стать взрослее. Чтоб не просто так мечтать, Кем ты ,Саша(Маша), хочешь стать? Водящий изображает действие – дети угадывают профессию.

Д/и «Кто больше?».

Цель: формировать умение детей находить основные части у объектов технического мира (энергия, мотор, система управления, корпус и т.д.).

Правило:

Воспитатель называет основные составляющие технического объекта, а дети должны назвать как можно больше объектов, имеющих эти составляющие. Фантазирование «Армия будущего» Цель: развивать воображение и творческое мышление. Расширять представление об армии, о воинских званиях. Активизировать словарь детей.

Д/и «Разговор по телефону»

Цель: формировать умение моделировать социальные ситуации и способы поведения, развитие умения слушать другого, а также развитие пространственного мышления, зрительного восприятия; творческого воображения, эмоциональной адекватности.

Правило: «В двух больших домах живут люди разных военных профессий. Жильцы одного дома – моряк, танкист, пехотинец и летчик позвонили своим друзьям. Найди, кто кому позвонил. О чем они разговаривали?».

Д/и «Сочини сказку о предмете».

Цель: развитие речи, пополнение словарного запаса.

Правило: воспитатель или дети выбирают любой предмет и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.

Д/и «Фантазеры».

Цель: формировать умение детей самостоятельно рассказывать о неиспользованных возможностях конкретного объекта (его ресурсах).

Правило: воспитатель называет объект, детям дается задание: «Перечисли как можно больше способов использования предмета не по назначению». Следует поощрять описание необходимых для выполнения новой функции технических изменений.

Д/и «Робинзон Крузо»

Цель: формировать умение выделять ресурсы предмета, используя полученные знания, создавать фантастические ситуации.

Правило: воспитатель рассказывает о кораблекрушении и о том, что остался спасенный только один предмет. Дети придумывают, как его можно применить в различных ситуациях.

Д/и «Сочини сказку о предмете».

Цель: развитие речи, пополнение словарного запаса.

Правило: воспитатель или дети выбирают любой предмет и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.

Д/и «Способы применения предмета»

Цель: развитие способности концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.

Правило:

называется какой-либо хорошо известный предмет, например, "газета". Надо назвать как можно больше различных способов его применения: тарелку можно использовать как подставку, можно ею прикрыть что-нибудь и так далее. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

Д/и «Цепочка».

Цель: учить детей выделять признаки объектов.

Правило: ведущий показывает ребенку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передается другому ребенку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать как можно больше признаков и не повториться.

Д/и «Черное – белое»

Цель: формировать умение выявлять составляющие объектов и явлений, подбирать слова, противоположные по значению (антонимы).

Правило: ведущий держит в руках черный и белый круг. Поднимая белый круг, предлагает игрокам назвать положительные свойства предмета или явления. Поднимая черный – отрицательные.

Д/и «Зверь, птица, насекомое, небылица»

Цель: развивать творческое мышление, фантазию при сочинении небылиц. Упражнять в классификации представителей живой природы.

Правило: выбирается водящий. Игроки идут по кругу и произносят слова: «Зверь, птица, насекомое, небылица». Ведущий крутится в кругу, останавливается и, указывая на игрока, произносит: «Птица (зверь)». Ребенок, на которого указали, называет любого представителя загаданной категории. Если загадали «небылицу», то надо придумать любую небылицу. Например: весной в саду созрели кенгуру.

Д/и «Что произойдет?».

Цель: формировать умение формулировать причины и выводить следствие.

Правило: дети делятся на две команды. Одна команда придумывает необычный вопрос, например: «Что произойдет, если дождь будет лить, не переставая?», дети другой команды должны дать полный и оригинальный ответ. Команда, задающая вопрос, может дать собственный ответ. Можно ввести правило: задавать вопросы на определенную тему (например, природа, сказки и т.д.), и ответы давать, исходя из реальной линии развития системы или на уровне фантастики.

Д/и «Цепочки ассоциации»

Цель: активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.

Правило: ведущий предлагает детям ассоциацию из 2, 3-х прилагательных, а дети придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства. Например: желтое, круглое, (солнце); Оранжевое, длинное, красивое (цветок); Зеленое и длинное...

Д/и «Угадай профессию»

Цель: продолжать знакомить детей с профессиями, углублять знания детей о знакомых профессиях, развивать творческое воображение.

Правило: водящий становится в центр круга. Остальные игроки идут по кругу и произносят слова: Мы в профессии играем, По душе их выбираем.

И мечтаем поскорее

Мамы с папой стать взрослее.

Чтоб не просто так мечтать,

Кем ты, Саша (Маша), хочешь стать? Водящий изображает действие – дети угадывают профессию.

Д/и «Подарок маме».

Цель: формировать умение улучшать свойства объекта путем добавления свойств другого объекта.

Правило: воспитатель предлагает придумать подарок для мамы и советует усовершенствовать обычный предмет (кастрюлю) так, чтобы он был необыкновенным, понравился маме и выполнял свою основную функцию.

Д/и «Разговор по телефону»

Цель: формировать умение моделировать социальные ситуации и способы поведения, развитие умения слушать другого, а также развитие

пространственного мышления, зрительного восприятия; творческого воображения, эмоциональной адекватности.

Правило: «В двух больших домах живут разные люди. Жильцы одного дома – мама, бабушка, брат и сестра позвонили своим друзьям. Найди, кто кому позвонил. О чем они разговаривали?».

Д/и «Паровозик»

Цель: учить определять временную зависимость объекта и его функции.

Правило: ведущий подбирает 5-6 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды. 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.

Д/и «Зеркало времени».

Цель: закрепить представления детей о принципе перемещения во времени. Описывать собственные представления «перемещения».

Правило:

Воспитатель предлагает детям заглянуть в «Зеркало времени». Оно показывает прошлое или будущее того, кто в него «смотрится». Детям предлагается представить какую – либо сюжетную сценку по типу: «Я и моя семья через 20 лет», «Я – пожилой человек», «Что бы я изменил во вчерашнем конфликте с другом».

Д/и «Угадай-ка».

Цель: формировать умение сравнивать объекты, их действия, бытовые ситуации.

Правило: воспитатель рассказывает детям истории (утром в нашей семье обычно бабушка просыпается и встает после папы; папа встает после собачки Шарика, а мама поднимается после бабушки; детям предлагается выяснить, кто встает в семье раньше всех, а кто – позже). Аналогично выполняются задания на предложенный воспитателем признак (кто самый высокий, кто самый низкий и т.д.).

Д/и «Мы – великаны (крохи)».

Цель: учить представлять, описывать, разрешать ситуации, возникающие в результате воздействия Волшебников изменения размера.

Правило: детям предлагается превратиться в великанов, а затем обсуждается, какие предметы их окружают, как гулять, где жить, хорошо ли

путешествовать (аналогично проводится игра с уменьшением героев). По итогам обсуждения возможна не только изобразительная деятельность, но и составление и решение творческих задач с измененным по размеру объектом, например: как действовать с маленьким пальто, у которого большие пуговицы.

Д/и «Поиск общего»

Цель: формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.

Правило: назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом (например, мама и бабушка). Ответы могут быть стандартными и необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее.

Фантазирование «Каким бы ты хотел видеть наш город» **Цель:** развивать воображение и творческое мышление. Формировать умение высказывать свои желания.

Д/и «Из прошлого в будущее».

Цель: формировать умение детей ориентироваться в эволюции современных предметов рукотворного мира.

Правило: детям предлагаются картинки с изображением начальных объектов природы, по подобию которых человек создал предметы рукотворного мира. Каждый ребенок дорисовывает предмет, показывая, как он совершенствовался.

Д/и «Откуда возникло название?»

Цель: формировать умение понимать, как возникают названия предметов рукотворного мира, и объяснить смысл.

Правило: воспитатель просит детей объяснить название предметов, улиц, города и объяснить, почему они так думают.

Д/и «Сочини сказку о городе».

Цель: развитие речи, пополнение словарного запаса.

Правило: воспитатель или дети выбирают любое дерево и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.

Д/и «Хорошо – плохо»

Цель: учить объединять надсистемы и подсистемы объекта.

Правило: 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. Например: Воспитатель: качели – это хорошо. Почему? Дети: потому что весело качаться, интересно. Воспитатель: качели – это плохо. Почему? Дети: потому что можно упасть.

Д/и «Бывает – не бывает»

Цель: развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Правило: называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить. Ситуации можно предлагать разные: Дом спит зимой; качели летят по небу; почтальон принес письмо; и т.д. Фантазирование «Если бы профессии исчезли» Цель: развивать воображение и творческое мышление. Формировать умение высказывать свои желания.

Д/и «Угадай профессию»

Цель: продолжать знакомить детей с профессиями, углублять знания детей о знакомых профессиях, развивать творческое воображение.

Правило: водящий становится в центр круга. Остальные игроки идут по кругу и произносят слова: Мы в профессии играем, По душе их выбираем. И мечтаем поскорее Мамы с папой стать взрослее. Чтоб не просто так мечтать, Кем ты ,Саша(Маша), хочешь стать? Водящий изображает действие – дети угадывают профессию.

Д/и «Фантазеры».

Цель: формировать умение детей самостоятельно рассказывать о неиспользованных возможностях конкретного объекта (его ресурсах).

Правило: воспитатель называет объект, детям дается задание: «Перечисли как можно больше способов использования предмета не по назначению». Следует поощрять описание необходимых для выполнения новой функции технических изменений.

Д/и «Способы применения предмета»

Цель: развитие способности концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.

Правило:

называется какой-либо хорошо известный предмет, например, "лопата". Надо назвать как можно больше различных способов его применения: лампу можно использовать как подставку для книги, можно ею придавить бумаги на столе и так далее. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета. Фантазирование «Если бы ты оказался в космосе, чтобы ты увидел?» Цель: развивать воображение и творческое мышление. Формировать умение высказывать свои желания.

Д/и «Робинзон Крузо»

Цель: формировать умение выделять ресурсы предмета, используя полученные знания, создавать фантастические ситуации.

Правило: воспитатель рассказывает о кораблекрушении и о том, что остался спасенный только один предмет. Дети придумывают, как его можно применить в различных ситуациях.

Д/и «Игра в волшебника»

Цель: формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации.

Правило: ребенок становится волшебником, способным оживить при помощи волшебной палочки все, что угодно. Он касается своей палочкой любого предмета, предмет оживает (в воображении), затем волшебник рассказывает о том, что получилось, как начал вести себя оживший предмет.

Д/и «Сократить рассказ»

Цель: учить концентрировать внимание на сути, отсекая все второстепенное.

Правило: передать содержание рассказа максимально кратко — в двух—трех предложениях, сохранив основное его содержание. В этой игре возможна коллективная доработка наиболее удачных ответов.

Д/и «Сочини предложение»

Цель: развитие мышления и фантазии.

Правило: воспитатель предлагает группе 2 карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Группа садится полукругом, и по очереди каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит названия двух задуманных предметов. Затем показываются два других предмета, и снова по кругу дети придумывают новые предложения. Примечания: Стимулируйте у детей стремление к составлению нестандартных, оригинальных предложений. Если дети легко справляются с придумыванием предложений

по двум заданным словам, в следующий раз предложите им три слова для составления предложений.

Д/и «Рыболов».

Цель: упражнять в классификации представителей животного мира.

Правило: воспитатель обозначает «озеро» и «дом», где живут «рыболовы». Ребенок выходит из «дома» и говорит слова: «Я иду на рыбалку и поймаю карася» – делает шаг вперед к «озеру». Сколько ребенок назовет рыб, столько шагов сделает к «озеру». Победившим считается тот, кто быстрее дойдет до «озера».

Д/и «Кто о чем говорит?»

Цель: побуждать к фантазированию на основе построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами.

Правило: воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от имени объектов или рассказы.

Д/и «Кто какой?»

Цель: формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации.

Правило: воспитатель предлагает детям выбрать героя (или его часть) и дать ему образную характеристику, наделяя его человеческими свойствами и эмоциональным состоянием.

Д/и «На дне моря»

Цель: формирование умения инициировать связные, структурно оформленные высказывания по поводу воображаемой ситуации.

Правило: детям предлагается пофантазировать на тему, что произошло с детьми, когда они попали на морское дно. Кто их встретил? С кем дети разговаривали? О чём говорили наши путешественники и морские жители? Кого увидели дети во дворце морского царя? Как удалось детям вырваться из плена? Кто им помог?

Д/и «Игра в волшебника»

Цель: формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации.

Правило: ребенок становится волшебником, способным оживить при помощи волшебной палочки все, что угодно. Он касается своей палочкой

любого предмета, предмет оживает (в воображении), затем волшебник рассказывает о том, что получилось, как начал вести себя оживший предмет.

Д/и «Кто о чем говорит?»

Цель: побуждать к фантазированию на основе построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами.

Правило: воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от имени объектов или рассказы.

Д/и «Кто какой?»

Цель: формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации.

Правило: воспитатель предлагает детям выбрать героя (или его часть) и дать ему образную характеристику, наделяя его человеческими свойствами и эмоциональным состоянием.

Д/и «Зверь, птица, насекомое, небылица»

Цель: развитие творческого мышления, фантазии при сочинении небылиц. Упражнение в классификации представителей живой природы.

Правило: выбирается водящий. Игроки идут по кругу и произносят слова: «Зверь, птица, насекомое, небылица». Ведущий крутится в кругу, останавливается и, указывая на игрока, произносит: «Птица (зверь)». Ребенок, на которого указали, называет любого представителя загаданной категории. Если загадали «небылицу», то надо придумать любую небылицу. Например: весной в саду созрели кенгуру.

Д/и «Сочини сказку о комнатном цветке».

Цель: развитие речи, пополнение словарного запаса.

Правило: воспитатель или дети выбирают любое дерево и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.

Д/и «Теремок»

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

Правило: 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, фикус). А ты кто? - А я - (называет себя, например, - герань). Пустишь меня в теремок? - Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу. Гость должен сравнить оба объекта, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у фикуса и у герани есть листья. 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.

Д/и «Робинзон Крузо»

Цель: формировать умение выделять ресурсы предмета, используя полученные знания, создавать фантастические ситуации.

Правило: воспитатель рассказывает о кораблекрушении и о том, что остался спасенный только один предмет. Дети придумывают, как его можно применить в различных ситуациях.

Д/и «Подзорная труба».

Цель: формировать умение выделять фрагменты картины, представляющие интерес с точки зрения дальнейшего развития сюжета, и обозначать их словом.

Правило: детям предлагается с помощью «подзорной трубы» определить места на картине, где могут развернуться события, и обозначить каждое словесно

Д/и «Сочини сказку о предмете».

Цель: развитие речи, пополнение словарного запаса.

Правило: воспитатель или дети выбирают любой предмет и пытаются сочинить вместе сказку о приключениях данного предмета.

Д/и «Кто больше?».

Цель: формировать умение детей находить основные части у объектов технического мира (энергия, мотор, система управления, корпус и т.д.).

Правило: Воспитатель называет основные составляющие технического объекта, а дети должны назвать как можно больше объектов, имеющих эти составляющие. Фантазирование «Армия будущего» Цель: развивать воображение и творческое мышление. Расширять представление об армии, о воинских званиях. Активизировать словарь детей.

Д/и «Угадай профессию»

Цель: продолжать знакомить детей с профессиями, углублять знания детей о знакомых профессиях, развивать творческое воображение.

Правило: водящий становится в центр круга. Остальные игроки идут по кругу и произносят слова: Мы в профессии играем, По душе их выбираем.

И мечтаем поскорее Мамы с папой стать взрослее. Чтоб не просто так мечтать, Кем ты, Саша(Маша), хочешь стать? Водящий изображает действие – дети угадывают профессию

Д/и «Угадай профессию»

Цель: продолжать знакомить детей с профессиями, углублять знания детей о знакомых профессиях, развивать творческое воображение.

Правило: водящий становится в центр круга. Остальные игроки идут по кругу и произносят слова: Мы в профессии играем, По душе их выбираем. И мечтаем поскорее Мамы с папой стать взрослее. Чтоб не просто так мечтать, Кем ты, Саша (Маша), хочешь стать? Водящий изображает действие – дети угадывают профессию.

Д/и «Фантазеры».

Цель: формировать умение детей самостоятельно рассказывать о неиспользованных возможностях конкретного объекта (его ресурсах).

Правило: воспитатель называет объект, детям дается задание: «Перечисли как можно больше способов использования предмета не по назначению». Следует поощрять описание необходимых для выполнения новой функции технических изменений.

Д/и «История, рассказанная предметами».

Цель: формировать умение детей составлять сказки морально – этического плана на основе очеловечивания неживых объектов. Побуждать выводить жизненное правило в полученном тексте.

Правило: базовый алгоритм составления морально – этической сказки и пример: 1 Предлагается рассмотреть какую – либо предметную реальность без присутствия человека (ящик с инструментами и инструменты в нем). 2 Наделить объекты реальности человеческими чертами характера или свойствами (пила болтливая, кувалда сильная и т.д.). 3 Появление Случая (необычный предмет попал в ящик с инструментами, например, залетела птичка и вылететь никак не может). 4 Оценка Случая каждым из героев этого места (дети распределяют роли и от имени каждого героя составляют монологи). 5 Мудрость побеждает тем, что говорит жизненные правила. 6 Придумывание названия сказки.

Д/и «Зверь, птица, насекомое, небылица»

Цель: развивать творческое мышление, фантазию при сочинении небылиц. Упражнять в классификации представителей живой природы.

Правило: выбирается водящий. Игроки идут по кругу и произносят слова: «Зверь, птица, насекомое, небылица». Ведущий крутится в кругу, останавливается и, указывая на игрока, произносит: «Птица (зверь)». Ребенок, на которого указали, называет любого представителя загаданной категории. Если загадали «небылицу», то надо придумать любую небылицу. Например: весной в саду созрели кенгуру.

Д/и «Лифт».

Цель: закрепить понятие о том, что каждый объект имеет части и, в то же время, является частью другой, более сложной системы.

Правило: педагог называет какой-либо объект (дерево). Дети выделяют его составляющие (движутся на лифте вниз). Затем ведущий называет предмет и задает вопрос: «Частью чего является дерево?» (движутся на лифте вверх). Дети должны усвоить, что каждый объект является частью другого, более сложного объекта.

Д/и «Кто о чем говорит?»

Цель: побуждать к фантазированию на основе построения предполагаемых диалогов между живыми и неживыми объектами.

Правило: воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от имени объектов или рассказы.

Д/и «Кто какой?»

Цель: формировать умение детей вживаться в образ и составлять связный рассказ от первого лица с элементами театрализации.

Правило: воспитатель предлагает детям выбрать героя (или его часть) и дать ему образную характеристику, наделяя его человеческими свойствами и эмоциональным состоянием.