

Игры на формирование умения выделять функции объекта

### **«Что умеет делать»**

(проводится с середины 2 младшей группы)

**Правила игры:** Объект отгадать с помощью «Да-нетки» или загадки.

Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

#### **Ход игры:**

*Воспитатель:* Что может слон?

*Дети:* Слон умеет ходить, дышать, расти. Слон добывает себе пищу, перевозит грузы, людей, выступает в цирке. Он помогает людям в хозяйстве: бревна даже таскает

Игры на формирование умения выделять функции объекта

### **«Дразнилка»**

(проводится с середины средней группы)

**Правила игры:** Ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, подражают ему с помощью суффиксов: -лка, -чка, -ще и др.

#### **Ход игры:**

*Воспитатель:* Кошка.

*Дети:* Мяукалка, бегалка, кусалище, мяучище, сонечка ...

*Воспитатель:* Собака.

*Дети:* Гавкалка, рычалка, кусалка, сторожилище.

Игры на формирование умения выделять функции объекта

### «Мои друзья»

(проводится с начала средней группы)

**Правила игры:** Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего-либо или кого-либо. Дети определяют кто они (берут роль объекта материального мира). Затем воспитатель выбирает любое свойство и называет его.

Дети, объект которых имеет это свойство, подходят к ведущему.

Ведущий ребенок.

**Ход игры:** Дети выбирают объекты природного мира.

*Воспитатель:* Я – кабан. Мои друзья – это те, кто живет в лесу и умеет быстро бегать (животные: лиса, волк).

*Воспитатель:* Я – лось. Мои друзья – это то, что умеет дышать (птицы, животные и др.).

*Воспитатель:* Я – медведь. Мои друзья – это то, что умеет издавать звуки (животные, птицы, ветер и т.д.).

Игры на определение линии развития объекта

**«Чем был – тем стал»**  
(проводится с начала средней группы)

**Правила игры:** Ведущий называет материал, а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют ...

**Ход игры:** При уточнении понятия относительности размера

*Воспитатель:* Это было маленьким, а стало большим.

*Дети:* Был маленьким медвежонком, а стал взрослым медведем.

*Воспитатель:* Было деревом, а стало... Чем может стать дерево?

*Дети:* Домиком для берлоги, домик для бобра, берлога для медведя.

Игры на определение линии развития объекта

**«Раньше – позже»**

(проводится со 2 младшей группы)

**Правило игры:** Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом.

**Ход игры:**

*Воспитатель:* посмотрите, какая медведя сделана берлога?

*Дети:* Большая, крепкая, добротная.

*Воспитатель:* Она всегда была такой? Что с ней было раньше?

*Дети:* Ее не было, росли деревья.

*Воспитатель:* Правильно, а еще раньше?

*Дети:* Росли маленькие ростки.

*Воспитатель:* А еще раньше?

*Дети:* Семечки в земле.

*Воспитатель:* А что будет с берлогой потом?

*Дети:* Она развалится, сгниет, смешается с землей.

## Игры на выявление подсистемных связей

### «Где живет?»

(проводится со 2 младшей группы)

**Правила игры:** Ведущий называет предметы окружающего мира. В средней группе это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. дети называют среду обитания живых объектов.

#### **Ход игры:**

*Воспитатель:* Посмотрите, сколько здесь картинок! Выберите себе любую!

*Воспитатель:* Где живет медведь?

*Дети:* В лесу, зоопарке.

*Воспитатель:* А еще?

*Дети:* В мультиках, в книжках.

*Воспитатель:* Где живет собака?

*Дети:* В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть собаки, живущие на улице – бродячие.

Игра на определение подсистемных связей объектов.

**«Что можно сказать о предмете, если там есть...»**  
(проводится с середины средней группы)

**Правила игры:** Ведущий называет части объекта или предмета, а ребенок должен назвать, что это за объект и дать ему характеристику.

**Ход игры:**

*Воспитатель:* Что можно сказать об объекте, который имеет лапки с присосками?

*Дети:* Это животное или птица, которая живет на деревьях или скалах.

*Воспитатель:* Что можно сказать об объекте, если там есть «Мяу»?

*Дети:* Кошка, котенок.

Игры на объединение надсистемы и подсистемы объекта.

### **«Хорошо – плохо»**

(проводится со 2 младшей группы)

**Правила игры:** Ведущим называется любой объект, явление, у которого определяются положительные и отрицательные свойства.

Вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо – почему?», «что-то плохо – почему?» - идут по цепочке.

#### **Ход игры:**

*Воспитатель:* Лиса – это хорошо. Почему?

*Дети:* Потому что она красивая, пушистая, мягкая, рыженькая.

*Воспитатель:* Лиса – это плохо. Почему?

*Дети:* Потому что ворует кур и гусей, ест мышек и зайчиков.



Игры на объединение надсистемы и подсистемы объекта.

### **«Волшебный светофор»**

(проводится с начала средней группы)

**Правила игры:** У «Волшебного светофора» красный цвет означает подсистему объекта, желтый – систему, зеленый – надсистему. Таким образом рассматривается любой объект. Рассматриваемый предмет может висеть (лежать) перед ребенком, а может убираться после показа.

**Ход игры:** Воспитатель показывает картинку с изображением животного.

**Воспитатель:** Если я подниму кружочек красного цвета – вы мне назовете части животного.

Если я подниму круг зеленого цвета, вы мне скажите, частью чего является животное. А если я подниму круг желтого цвета, то вы мне скажите для чего оно или какую пользу приносит.

Данная игра может использоваться при рассматривании картины по любой теме, в том числе и по теме «Животные».

*Воспитатель:* Если я подниму круг красного цвета – вы будете называть те объекты, которые вы видите на картине. Если я покажу вам круг желтого цвета, вы скажите, как эту картину можно назвать. А если я подниму зеленый круг – определите, частью чего является сюжет картины (природный мир. домашние, дикие животные).

*Воспитатель:* Заяц ( поднимает зеленый кружок).

*Дети:* Заяц относится к природному миру, к живой системе, к диким животным. Он живет в лесу.

*Воспитатель:* Поднимает красный кружок.

*Дети:* У зайца есть голова, уши, туловище, хвост, лапы, нос, шерстка.

*Воспитатель:* Почему заяц меняет шубку зимой?

*Дети:* Чтобы скрываться от врагов: лисы, волка.

*Воспитатель:* поднимает желтый кружок.

*Дети:* Зайчик – это доброе, безобидно животное, он никого не обижает. Он нужен для того, чтобы в лесу жили животные и было красиво.

**«На что похоже»**  
(проводится со 2 младшей группы)

**Правила игры:** ведущий называет объект, а дети называют объекты похожие на него.

**Примечание:** Похожими объекты могут быть по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать предметные картинки, особенно на этапе ознакомления с игрой.

Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

*Воспитатель:* На что похожа колючка ежика?

*Дети:* На иголки, на булавки, на гвозди. На стержни от ручки и т.д.

**«Давай поменяемся»**

(проводится с середины средней группы)

**Правила игры:** Игра проводится подгруппой. Каждый ребенок загадывает свой объект (можно на одну тему) и говорит, что он умеет делать. Затем идет обмен функциями между детьми, загадавших объект.

**Ход игры:**

*P1:* Я – слон. Я могу обливаться водой из хобота.

*P2:* Я- еж. Я могу сворачиваться клубком.

*P3:* Я – заяц. Я могу быстро скакать.

Затем идет обмен функциями. Еж теперь может обливаться водой из хобота. Как это? А слон объясняет, как он научился быстро скакать, а заяц сворачиваться клубком.

## «Теремок»

(проводится со средней группы)

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

**Примечание:** В ходе игры ведущий может менять установки: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня». Или: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты отличаешься от меня». Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета), по составным частям, по местонахождению или видовой принадлежности.

**Ход игры:** *Похожести у объектов живого мира.*

*Дети:* Тук-тук. Кто в теремочке живет?

*Ведущий:* Это я, лиса. А ты кто?

*Дети:* А я волк, пусти меня к себе!

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

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

*Различия у объектов живого мира*

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

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

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

### «Найди друзей»

(проводится с середины средней группы)

**Правила игры:** Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а дети говорят, кто или что выполняет эту же функцию.

**Примечание:** В данную игру можно играть подгруппой, или группой при фронтальных формах работы (на занятии). Игру рекомендуется использовать после того, как дети ознакомятся с понятием «функция».

#### **Ход игры:**

*Ведущий:* Лошадь перевозит груз, а кто еще из животных выполняет эту функцию?

*Дети:* Перевозят груз слон. Может собака – на Севере, олень, верблюд.

*Ведущий:* Заяц умеет скакать, а кто еще из животных умеет скакать?

*Дети:* Умеет скакать кенгуру, белка, лошадь.

## Игра «Фантазия»

**Цель:** *развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие предметы.*

**Ход:** Ребята. Представьте себе, если на земле исчезнут ... - все пуговицы. Чем их можно заменить? (липучками, кнопками, крючками, замками).

- все учебники
- все спички
- ручки
- ластики.



## **Игра «Волшебные картинки»**

**Цель:** *развивать воображение, мышление, находя в нарисованных самими ребятами линиях образы (рисовать с закрытыми глазами).*

**Ход:** Ребята, сейчас закройте глаза. Будет звучать приятная музыка. Под эту музыку вы будете рисовать на листе бумаги фломастером любые линии. Когда музыка закончится, посмотрите на свой рисунок и найдите в нем знакомые вам предметы, образы животных, людей и т.д.

Закрасьте и дорисуйте им необходимые части.

Игра на классификацию объекта

**«Все в мире перепуталось»**  
(проводится со 2 младшей группы).

**Примечание:** Для игры используется «модель мира», которая на первом этапа ознакомления состоит из двух частей: рукотворного и природного мира. С постепенным усвоением количество частей мира увеличивается. В старшем дошкольном возрасте ведущим может быть ребенок. В игру можно играть как подгруппой, так и группой. Ведущий просит объяснить, почему предмет определили именно в эту часть мира, а затем воспитатель обобщает.

Во 2 младшей группе воспитатель сам показывает, помещает или раздает детям предметные картинки. Вместе с воспитателем дети определяют местонахождение объекта на модели мира, объясняют, почему этот объект относится к природному или рукотворному миру.

**Правила игры со средней группой:**

Ведущий игры – воспитатель (в конце года – ребенок) показывает картинку с объектом. Играющие определяют, к какому миру относится. Если объект относится к рукотворному миру, то требуется определить к какой

функциональной группе он относится (одежда, мебель, посуда, обувь, транспорт, игрушки и т.д.)

**Примечание:** Расширение этой части модели мира происходит постепенно с расширением представлений детей об окружающем мире. В этом возрасте появляются новые разделы в секторе рукотворного мира и в секторе природного мира (воздух, вода, земля).

**Ход игры:**

*Воспитатель:* На картинке – собака. К какому миру принадлежит?

*Дети:* К природному.

*Воспитатель:* Где живет собака? Где обитает?

*Дети:* Собака живет у человека в доме, может у дома, в будке; на земле.

*Воспитатель:* Значит, картинку можно поместить в сектор «земля».

*Воспитатель:* На картинке – бобр. К какому миру он относится?

*Дети:* К природному.

*Воспитатель:* Где живет бобр? Где обитает?

*Дети:* Бобр живет и на земле и в воде.

*Воспитатель:* Значит, картинку можно поместить и в сектор «вода», и сектор «земля». Но где больше всего обитает бобр? Вспомните сказки о бобре.

*Дети:* Больше всего в воде. Туда поместим картинку.

**«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?

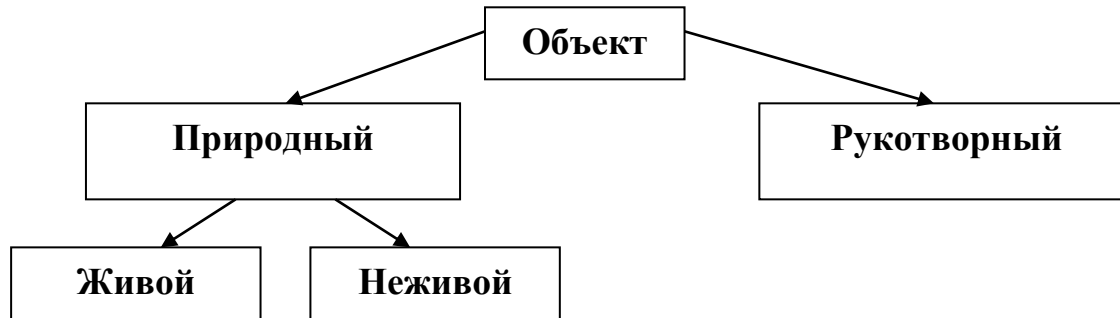
Это в верхней половине? (нижней половине?)

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.

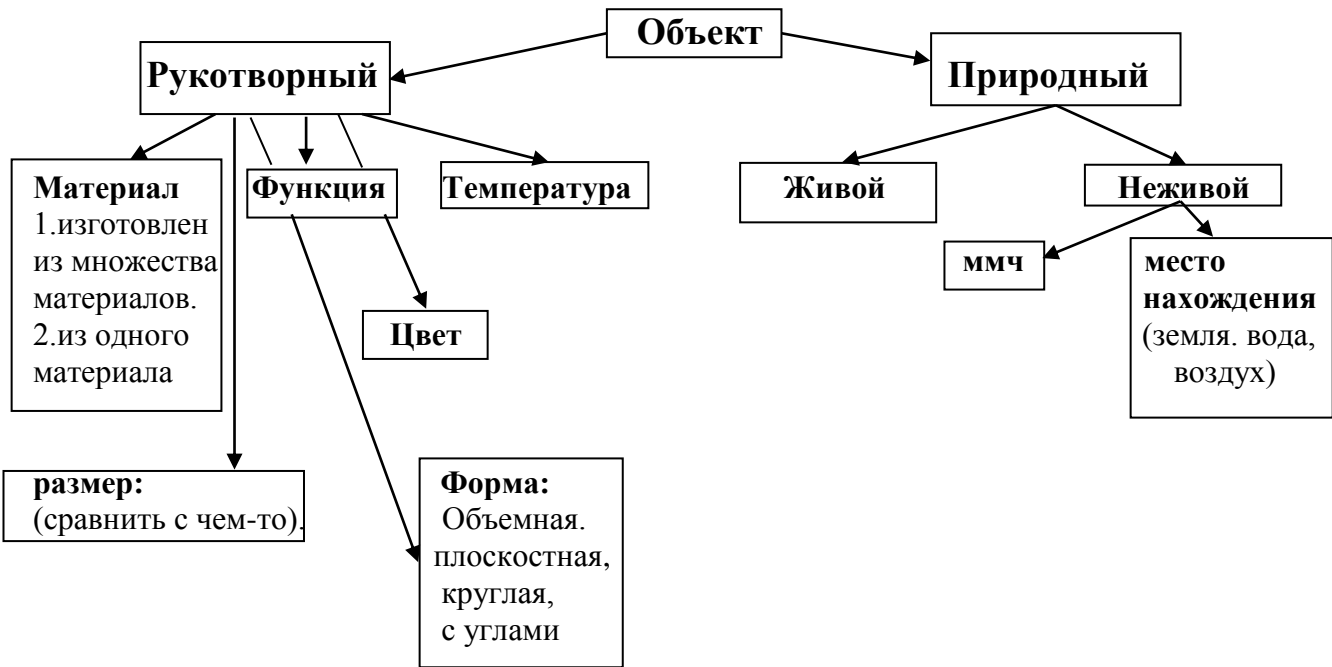
**Ход:** Ведущая загадывает предмет. Дети задают вопросы. Ведущий должен научить детей задавать вопросы по определенной схеме (схема в мозгу ребенка)

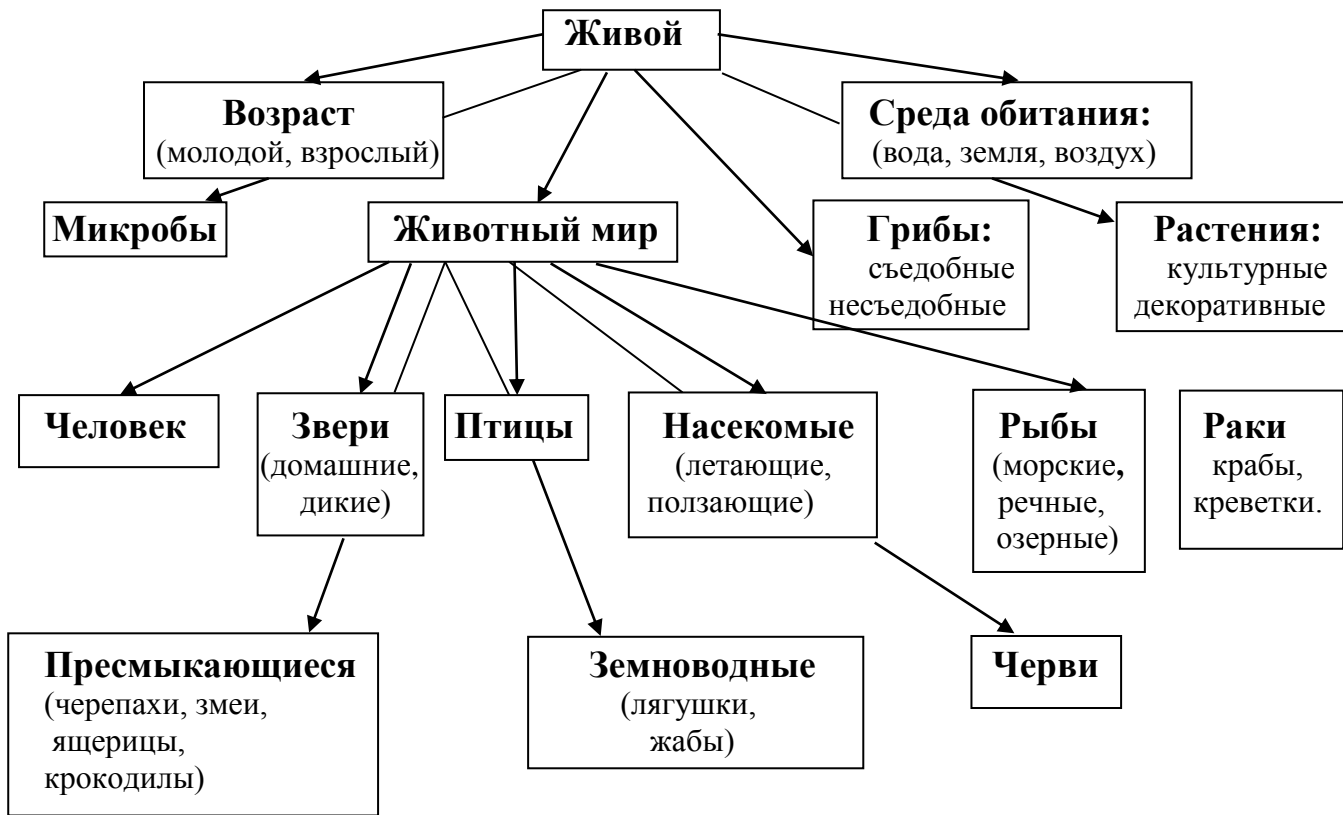


### **Примечание:**

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







**Игра «Да-нет ка» по неизвестному слову.**  
(в старшей и подготовительной группе)

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

**Ход:** Детям предлагается незнакомое по звучанию слово из словаря.

Дети задают вопросы по схеме (аналогично «да-нет ке» на загаданное слово).

Слова: торбаса (обувь), вигвам, острец (сорняк), студия, бандарь, цевница...

## Игра «Один – много»

**Цель:** учить находить в одном предмете множество его составных частей.

Закреплять понятие «один – много»

**Ход:** - Ребята, сколько у меня расчесок? (одна).

-Чего в расческе много? (зубчиков)

**Аналогично:** -коробка

стол

-книга

дерево

-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

4 – девушка

2 карточка – дошкольница

5 – женщина

3 – девочка-подросток

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 «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>	
<b>(+)</b>	<b>(-)</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

транспорт

одежда

мебель

посуда

бытовая техника

здания (сооружения)

## **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, устанавливая связи, составлять рассказы.

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

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

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

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

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

Например: стартовое слово: **Игла.**

Игла	Ножницы	Стул	Подарки
Еж	Одежда	Скатерть	Цветы
Яйцо	<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 «Перевираание сказки»** (с подготовительной группы)

**Цель:** учить детей заменять сюжет сказки, что позволит по-новому взглянуть на привычные сюжеты; разрушить стереотипы.

**Ход:** Воспитатель рассказывает детям знакомую сказку правильно, а дети по ходу ее «перевирают».

Например: Сказка «Царевна-лягушка».

-Было у отца 3 сына. (не 3 ,а 20)

-Однажды собрал их царь и говорит: «Пора вам жениться!» (В лес по грибы идти.)

-Сыновья отвечают: «А где нам жен искать?» (грибы искать)

-Возьмите по стреле, выйдите в чисто поле. Куда стрела упадет, там и судьба ваша. (не по стреле, а по валенку)

-У старшего сына упала стрела на боярский двор. (на елку, по шишке)

-У среднего сына – на купеческий двор. Подняла его купеческая дочь.  
(в магазин, попала в бутылку молока)

-У младшего сына в болото, к лягушке. (в цирк, попала в укротителя тигров)

Примечание: Всю сказку рассказывать не надо.

Сказки «Репка», «Теремок», «Колобок», «Курочка Ряба».

## Игра «Префиксы»

**Цель:** учить комбинировать слова с префиксами получая интересные слова, придумывая рассказы.

**Ход:** На доске пишутся с левой стороны префиксы, а с правой любые объекты. Затем присоединить префикс к слову. Обсудить интересные слова.

Например:

<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

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

Мело – музыкальный

Моно – единственный

Мульти – множество

Тетра –четыре

Аква – водяной

---

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 «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

3. ножницы

2.бутылка с молоком

4.собачка

Пчелка и ножницы делают человеку больно, издают звук, крылышки блестят на солнце, как лезвия ножниц.

Бутылка с молоком и собачка белые, собачка пьет молоко ...

Дети находят сходства:

- по запаху;
- цвету;
- вкусу;
- ощущению на ощупь;
- по сходным частям;
- размеру;
- функции;
- среде обитания (месту применения);
- по наличию прошлого и будущего;
- природное или рукотворное.



## Игра «Четвертый лишний»

**Цель:** научить видеть лишним каждый предмет, в зависимости от того, по какому признаку проводится сравнение.

**Ход:** На доске – изображение четырех предметов. Объяснить детям, что «лишним» будет каждый предмет по очереди, чтобы не было никому обидно.

**Например:** - Вот помидор. Он будет лишним среди банана, яблока, апельсина. ПОЧЕМУ? (помидор – овощ, а все остальные фрукты).

А теперь лишний – банан. ПОЧЕМУ? ( банан – продолговатый, а остальные круглые). Лишний – апельсин. ПОЧЕМУ? (его можно разделить на дольки без ножа). Лишнее – яблоко. ПОЧЕМУ? (яблоко хрустит, когда его откусывают).

**Примечание:** сравнение по цвету, весу, размеру, вкусу, где растет, количеству букв и т.д.

## Игра «Дорисуй картинку»

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

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

*Например:*

Можно предложить из букв, цифр, геометрических фигур дорисовать какой-нибудь предмет.

## Игра «Давай поменяемся» (средняя группа)

**Цель:** научить выделять функцию предметов.

**Ход:** Каждый ребенок загадывает свой объект и говорит, что он (она) умеет. Затем идет обмен функциями. Дети друг друга благодарят и объясняют как они будут выполнять подаренную функцию.

*Например:* - слон может обливаться водой из хобота;  
- муравей тащит гусеницу к себе в муравейник;  
- зонтик складывается.

*Обмен функциями:* слон объясняет, как научился складываться. Муравей умеет себя обливать. Зонтик начал таскать гусениц в сумку, где всегда лежали. Зачем она ему там нужна?

## Игра «Пинг-понг» (наоборот)

**Цель:** учить подбирать слова-антонимы.

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

*Например:* Словарик для детей 4-5 лет:

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

Словарик для детей 5-6 лет:

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

Словарик для детей 6-7 лет:

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

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

## **Игра «Именной шифр»** ( с подготовительной группой)

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

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

*Например:* Света

- количество букв в слове
- сколько одинаковых букв в слове.

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

*Например:*

Света

Анна

Алиса

**Игра «Чем был – чем стал?»**  
(средняя группа)

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

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

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

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

*Дети:* Вазой, лампочкой, стеклом в машине.

## Игра «На что похоже?»

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

**Ход:** *Ведущий* предлагает детям карточку со схемой и спрашивает:

- На что похоже?

Дети предлагают свои варианты ответов.

*Например:*

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

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

## Игра «Букварина» (со старшей группой)

**Цель:** закреплять буквы, количественный счет.

**Ход:** 1. Пишется свое имя или другое слово.

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

3. Можно составлять эти буквы картинкой

4. Затем идет обводка контура.

*Например:* ЛЕНА