

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, -чк, -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 приходящий 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.

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

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

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

Правила игры со средней группой:

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

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

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

Ход игры:

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

Дети: К природному.

Воспитатель: Где живет собака? Где обитает?

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

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

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

Дети: К природному.

Воспитатель: Где живет бобер? Где обитает?

Дети: Бобер живет и на земле и в воде.

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

Дети: Больше всего в воде. Туда поместим картинку.

«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?

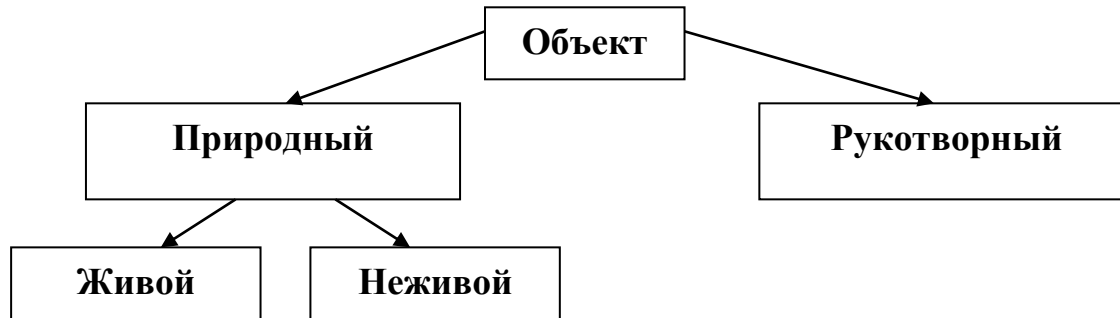
Это в верхней половине? (нижней половине?)

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

Игра «Да – нет ка» на загаданное слово.

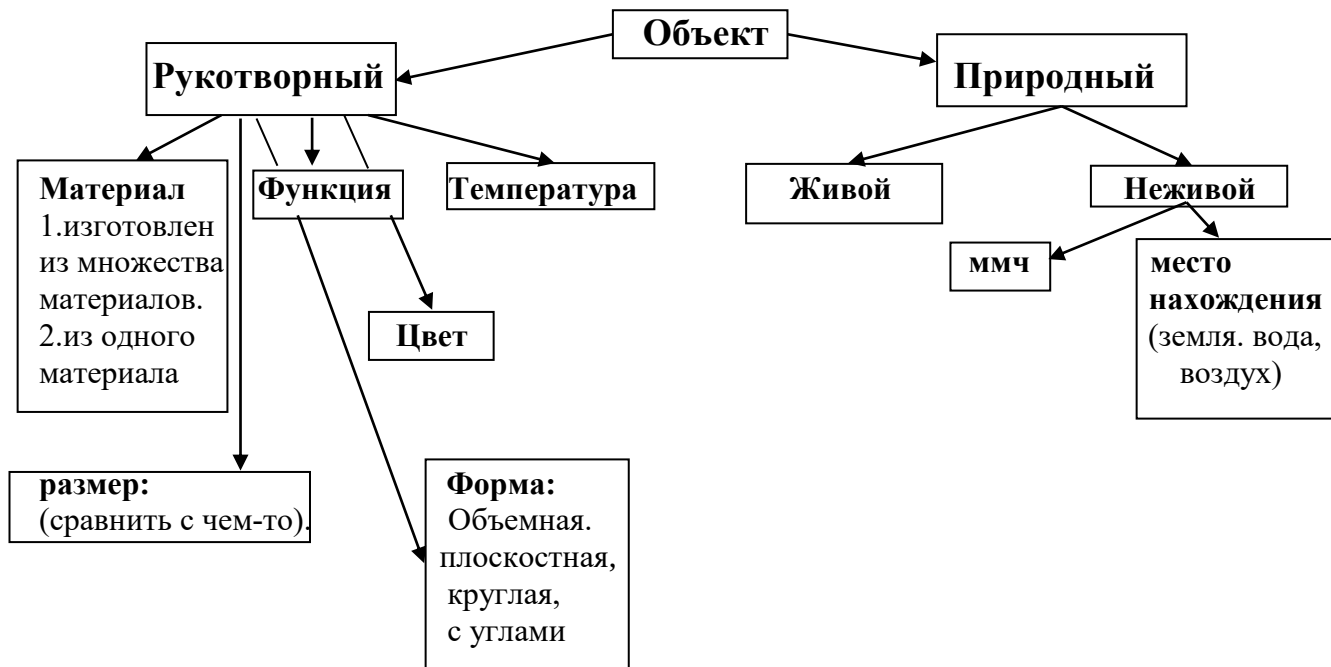
Цель: классификация объектов, учить находить задуманный предмет, отсекая лишние признаки.

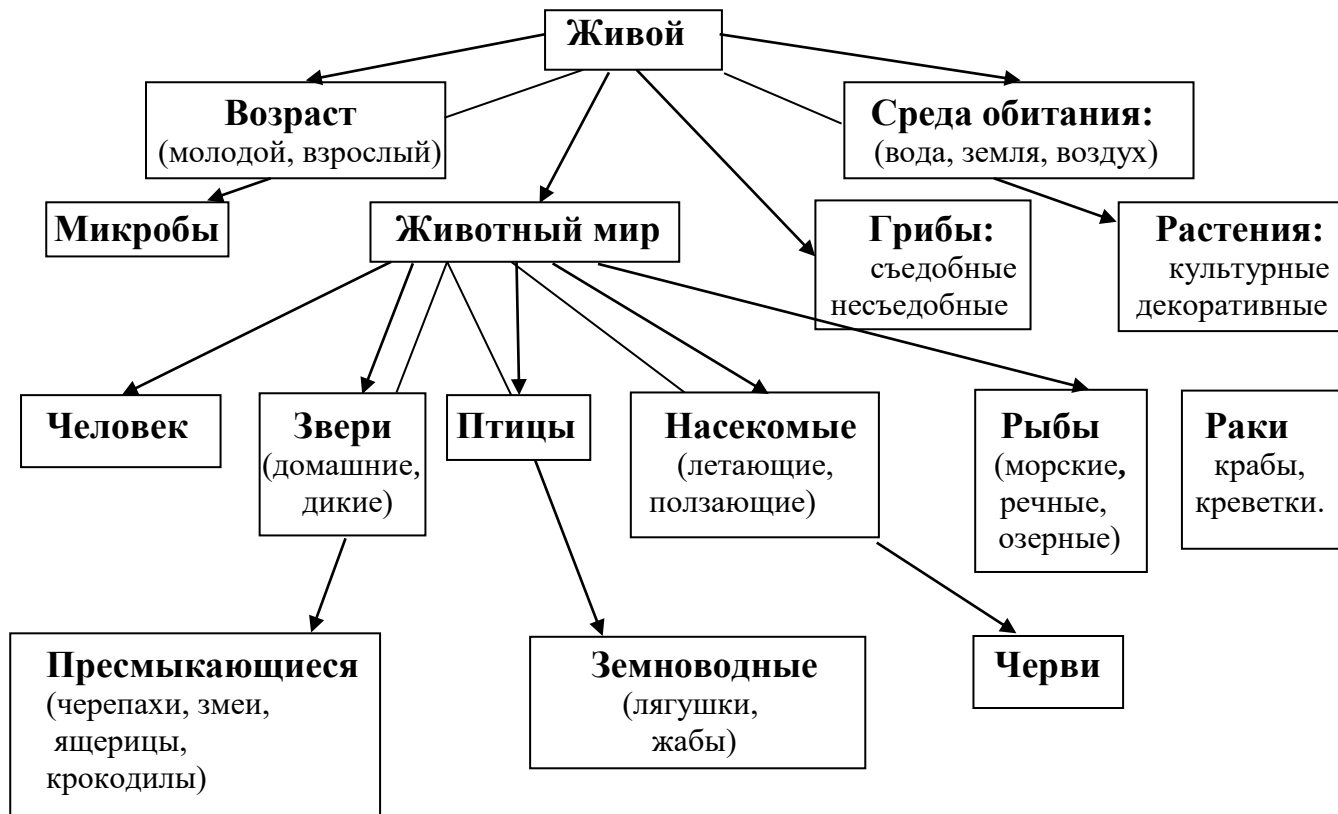
Ход: Ведущая загадывает предмет. Дети задают вопросы. Ведущий должен научить детей задавать вопросы по определенной схеме (схема в мозгу ребенка)



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 «Бином фантазии» (со средней группы)

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

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

Например: Подушка и крокодил.

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

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

Игра «маятник» (Хорошо-плохо) (со средней группы)

Цель: учить детей выделять противоречия в предметах.

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

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

Например:

Укол	
(+)	(-)
Лечит Быстро выздоравливаешь	Больно Лекарство дорогое страшно
Дождь	
Растут растения Пьют воду Моются водой Пыль сбрызгивает Красиво холодит	Промокнешь Лужи появляются Гулять нельзя Белье намокло

Игра «Как много всего сделал человек» (со средней группы)

Цель: учить классифицировать предметы рукотворные по функции.

Ход: Предложить детям объекты рукотворные.

Например: стол, торт, кукла, самолет, тарелка, полка, чашка, мост, пирамидка, пылесос, радио, шарф, носки, ложка, театр.

Спросить детей, для чего сделан каждый предмет.

Дети называют сектора:

игрушки

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, устанавливать связи, составлять рассказы.

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

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

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

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

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

Например: стартовое слово: **Игла.**

Игла	Ножницы	Стул	Подарки
Еж	Одежда	Скатерть	Цветы
Яйцо	<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:

префиксы		<u>слова</u>	Новые слова
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, видеомэгнитофон, 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 «Вопрос – ответ» (со средней группы)

Цель: развитие смекалки, фантазии, умения рассуждать, доказывать.

Ход: дети становятся в шеренгу у края ковра. Взрослый поочередно бросает каждому ребенку мяч и задает вопрос, ребенок возвращает мяч, дает ответ и делает шаг вперед. Если нет ответа, ребенок остается на месте. Выигрывает тот, кто первым дойдет до противоположного края ковра.

Например:

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| - Почему снег белый? | - Чей сын цыпленок? |
| - Почему лягушки квакают? | - Сколько хвостов у двух ослов? |
| - Сколько голов у Змея-Горыныча? | |

Ответы могут быть точными или творческими с фантазией.

Игра «Природный мир бывает разный» (со средней группой)

Цель: учить различать предметы живой и неживой природы.

Ход: Ведущий предлагает сравнить между собой несколько картинок с изображением природных объектов.

Например: Ящерица, камень, бабочка, птичка, дерево, гора. Назвать объекты природы живые и неживые. Живые – ящерица, бабочка, птичка, дерево.

Неживые – камень, гора.

Река живая или неживая? Вода – неживая, рыбки в воде – живые, берега – неживые, черви в них – живые, раки в воде – живые, камни в воде – неживые.

Игра «Животные, растения, птицы» (со средней группой)

Цель: *развивать внимание.*

- Ход:** 1) ведущий произносит слова, дети должны внимательно слушать и хлопать в ладоши всякий раз, когда среди слов встречаются названия животных: «Внимание! Начали! Арбуз, стол, кошка, мяч, воробей, телевизор, слон, кран, ворона, кукла, роза».
- 2) Дети должны встать, если взрослый назовет растение: «Внимание! Начали! Кувшин, крокодил, дуб, помидор, ракета, гвоздика, сорока, капитан, обезьяна, гриб, магазин, ромашка».
- 3) Дети должны топнуть, если взрослый назовет птицу: «Внимание! Начали! Крыша, клен. Синица, солнце, стол, чайка, сова, чайник, совок, снегирь.»

Игра «Мир вокруг нас» (со средней группой)

Цель: учить классифицировать все объекты материального мира на природные и рукотворные.

Ход: Ведущий предлагает определить мир, в котором мы живем по цвету (многоцветный), размеру (огромный), по составляющим (много всего), по форме (круглый). Педагог на доске рисует круг «модель мира», делит его на две части: природная и рукотворная. Ведущий показывает картинки объектов, а дети определяют, в какую часть круга их надо сложить.

Например:

Ромашка – в природную часть, т.к. цветок сам растет, пьет воду, дышит.

Утюг – в рукотворную часть, т.к. его делает человек.

Камень – в природную часть. Т.к. и земля и воздух, и вода – часть природной системы.

Игра «Чем мы похожи»

Цель: обучать сравнениям разнообразных систем.

Ход: Играющие загадывают каждый свой объект, а затем устанавливают между собой сходства.

Например:

1.пчелка

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