

Картотека

«Игры по технологии ТРИЗ для детей дошкольного возраста»



Игры на сравнение систем

«Теремок»

(проводится со средней группы)

Правила игры: детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок выполняет роль ведущего. 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 бежит по земле.

«Найди друзей»

(проводится с середины средней группы)

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

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

Ход игры:

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

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

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

Умеет скакать кенгуру, белка, лошадь.

«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	Взрослая лиса

	(детеныш)	
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 системно размышляет: выделять его функцию (свойства), рассматривать его место и взаимосвязи с другими объектами, а также возможность преобразования во времени.

3

Игра: "Хорошо – плохо."

Воспитатель поднимает карточку с изображением белого домика, и дети называют положительные качества объекта, затем поднимает карточку с изображением черного домика и дети перечисляют отрицательные качества.

Например: Слово «дождь». **Хорошо:** Лягушкам весело. Всё растёт. Песни под дождь хорошо сочинять. Всё чистит, моет. Наступает весна. Бегать по лужам. Гулять в резиновых сапогах. Грибной дождь. Радуга. Ручьи бегут. От бегущих капель красивые узоры на стекле.

Плохо: Костёр не развести. Влажность большая. Плохая видимость. Можно простудиться. Нельзя

гулять. Нарушает планы. Шумно. Грязь. Расходы на одежду. Наводнение.

Можно поделить детей на группы – одна группа говорит, что хорошо, а вторая – что плохо

Такая игра постепенно подводит детей к пониманию противоречий в окружающем мире.

Игра «Пять волшебников». тема:

«Овощи».

Ход игры:

Волшебники: глаза, нос, рот, пальцы, уши.

Что скажет каждый волшебник о помидоре.

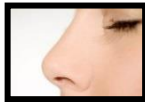
Волшебник глаз: «Он красный».

Волшебник нос: «Он вкусно пахнет».

Волшебник рот: «Он сладкий».

Волшебник рука: «Он твёрдый, а бывает мягкий».

Волшебник ухо: «Он тихий и его не слышно, он не пищит, не свистит, не шумит».



ТРИЗ-игра «Чудесные вещи»

Цель: придумать и описать новый объект с необычными свойствами.

Задачи: развивать фантазию и речь, вариативность мышления, креативность, интерес к придумыванию нового.

Возраст: с 5 лет, лучше всего начинать играть с одной-двух картинок-свойств.

Подготовка:

В этой игре четыре серии карточек: «движение», «материал», «звук», «запах». На «рубашках» соответственно свой цвет, надпись или изображение-символ. А на лицевой стороне карточек — различные предметы, которые показывают, как предмет может двигаться, из чего он может быть сделан, чем будет пахнуть и как звучать.

Картинки, включенные в игру, могут быть дополнены или заменены другими, на усмотрение играющих.

Ход игры:

Воспитатель предлагает выбрать произвольный объект, можно начинать с рукотворного мира, а затем переносить необычные свойства на все подряд. Затем поочередно выбираются карточки со свойствами — запах, материал, способ передвижения, звук. Свойство, которое зашифровано на карточке переносится на объект. Воспитатель вместе с детьми обсуждает, какой получается предмет, что в нем хорошего, что плохого, как это плохое можно изменить, превратив в хорошее. Когда игра будет освоена, советую добавить карточки с пустыми картинками, чтобы можно было придумывать самому, каким свойством наделить предмет.

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

Объект		Природный		
		Рукотворный	Живой	Неживой
Материал	Функция	Температура		
1.изготовлен				
из множества			ммч	место
материалов.				нахождения
2. из одного	Цвет			(земля. вода,
материала				воздух)
размер:		Форма:		
(сравнить с чем-то).		Объемная.		
		плоскостная,		
		круглая,		
		с углами		
		Живой		
Возраст		Среда обитания:		
(молодой, взрослый)		(вода, земля, воздух)		
Микробы	Животный мир	Грибы:	Растения:	
		съедобные	культурные	
		несъедобные	декоративные	

Человек	Звери	Птицы	Насекомые	Рыбы	Раки
дикие)	(домашние, ползающие)		(летающие, речные,	креветки. озерные)	крабы,
Пресмыкающиеся (черепахи, змеи, ящерицы, крокодилы)			Земноводные (лягушки, жабы)	Черви	

Игра «Один – много»

Цель: 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 «Кто (что) это такое может быть?»

(с 4-х лет)

Цель: называть предметы и обосновать два противоположных значения предмета.

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

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

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

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

Игра «маятник» (Хорошо - плохо)

(со средней группы)

Цель: 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:

(+)	(-)
Лечит Быстро выздоравливаешь	Больно Лекарство дорогое страшно
Дождь	

Растут растения

Промокнешь

Пьют воду Моются водой Пыль сбрызгивает Красиво холодит	Лужи появляются Гулять нельзя Белье намокло
--	---

Игра «Маленькие человечки»

(со средней группы)

Цель: различать твердые, жидкие и газообразные вещества в природном мире, находить обитания природных объектов.

Ход: Ведущий предлагает вспомнить, кто такие маленькие человечки, как они изображают они живут.

Человечки твердого тела –

Человечки жидкого тела –

Человечки газообразного тела –

Ведущий предлагает разделить природную среду двумя горизонтальными линиями и в 1 секторе «поселить» все, что несет в себе человечков газа, в центре – жидкого тела, внизу 1 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 «Волшебная палочка»

Цель: использовать при обучении детей творческому рассказыванию, помогают фантазировать и находить интересные идеи.

Ход игры:

«У меня есть карандаш, давай представим, что он превратился в волшебную палочку. Теперь он может увеличить или уменьшить все, что захочешь. Что бы ты хотел увеличить или уменьшить?»

Возможные варианты ответов:

- Хочу уменьшить зиму и увеличить лето.
- Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.

А теперь усложним эту игру дополнительными вопросами: «Зачем это увеличивать или уменьшать?»

- Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, поздороваться с другом через форточку или достать с крыши мячик. Затем обсудите, что в этих идеях будет хорошего и удобного, а что плохого.

Игра «Один – много»

Цель: 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 «Кто (что) это такое может быть?»

(с 4-х лет)

Цель: 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 «Что было бы, если убрать часть?»

(со средней группы)

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

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

Например: Подушка и крокодил.

- подушка под крокодилом;
- крокодил, прыгающий через подушку;
- крокодил в подушке;
- подушка, прыгающая через крокодила; *Вопрос:* Как это случилось? (Дети придумывают ситуацию, рассказ).

Игра «маятник» (Хорошо - плохо)

(со средней группы)

Цель: 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	Промокнешь
Пьют воду	Лужи появляются
Моются водой	Гулять нельзя
Пыль сбрызгивает	Белье намокло
Красиво	
холодит	

Игра «Как много всего сделал человек»

(со средней группы) **Цель:**

классифицировать предметы рукотворные по функции.

Ход: Предложить детям объекты рукотворные.

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

Спросить детей, для чего сделан каждый предмет.

Дети называют сектора:

игрушки одежда посуда

здания (сооружения)

транспорт мебель

бытовая техника

Игра «Маленькие человечки»

(со средней группы)

Цель: различать твердые, жидкие и газообразные вещества в природном мире, находить обитания природных объектов.

Ход: Ведущий предлагает вспомнить, кто такие маленькие человечки, как они изображаются: они живут.

Человечки твердого тела – Человечки

жидкого тела –

Человечки газообразного тела –

Ведущий предлагает разделить природную среду двумя горизонтальными линиями и в 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: 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: 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? (Выплюну 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 секунд делается 2 переключение». Выбирается любое слово из этого столбика и вновь называются слова и записываются или зарисовываются во второй столбик так проделывается до 5 раз (т.е. до 5 столбиков)

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

Например: стартовое слово: **Игла**.

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

Составление рассказа, дать название рассказу.

Игра « Как это раньше делалось?»

(с подготовительной группы)

Цель: 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: 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: 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: 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: 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: 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: 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

Мело – музыкальный

Моно – единственный

Мульти – множество

Тетра –четыре

Аква – водяной

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

Например:

Мелостул – музыкальный стул, когда садишься звучит музыка

Монотелевизор – единственный на земле телевизор

Аквазаяц – водяной заяц

Видеокарандаш – превращает в картинку написанное Минислон
– слон размером со спичечный коробок.

Игра «Вопрос – ответ»

(со средней группы)

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

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

Например:

- Почему снег белый?

- Почему лягушки квакают?

- Сколько голов у Змея-Горыныча?

- Чей сын цыпленок?

- Сколько хвостов у двух ослов?

Ответы могут быть точными или творческими с фантазией.

Игра «Природный мир бывает разный»

(со средней группой) **Цель:**

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: классифицировать все объекты материального мира на природные и рукотворные.

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

Например:

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

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

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

Игра «Чем мы похожи»

Цель: обучать сравнениям разнообразных систем.

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

- 1.пчелка
- 2.бутылка с молоком
3. ножницы
- 4.собачка

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

Бутылка с молоком и собачка белые, собачка пьет молоко ... Дети находят сходства:

- по запаху;
- цвету;
- вкусу;
- ощущению на ощупь;

- по сходным частям;
- размеру;
- функции;
- среде обитания (месту применения);
- по наличию прошлого и будущего;
- природное или рукотворное.

Игра «Четвертый лишний»

Цель: 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: 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:

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: 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: «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