# Игра «Хорошо–плохо»

**Цель:**учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны, (дети учатся находить противоречия в окружающей жизни, пытаются их понять и правильно сформулировать), развивать у детей творческое воображение.

# Правила игры:

Воспитатель называет любой объект, который не вызывает у ребёнка стойких ассоциаций, положительных или отрицательных эмоций. Всем играющим

Необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте

«плохо», а что «хорошо», что нравится и не нравится, что удобно и не удобнои т. д.

# Ход игры. Например:

**Вариант1.**Дождь.

**«Хорошо»:** всё быстрее начинает расти, весело лягушкам, песню хорошо под дождь сочинять, всё чистит и моет, ручьи бегут и прибавляют воды в реках, можно бегать по лужам, на оконном стекле от бегущих капель образуется

Красивый узор, можно выстирать любую вещь, повесив на бельевую верёвку на улице, можно гулять в резиновых сапогах, можно увидеть на небе

Красивую радугу и т.д.

**«Плохо»:** нельзя развести костёр, на дорожках грязь, шумно когда дождь стучит по крыше, по окнам, может быть наводнение, мама не разрешает гулять, большая влажность, плохая видимость, можно простудиться и т.д. **Вариант 2**.Настольная лампа

-Хорошо, что красивая.

--Плохо– не устойчивая.

-Хорошо, что стеклянная, от неё много света.

* Плохо–легко может разбиться.
* Удобно, потому что можно поставить на стол.
* Неудобно– нельзя повесить на стену и т.д

**Игра«Чтоэтотакое?»**(длядетеймладшеговозраста)

**Цель:** учитьдетейнаосновевосприятия заместителейпредметовдаватьв воображении новые образы, развивать мышление, воображение.

**Материал:**кругииполоскиразногоцвета. Мяч

# Ходигры.

Детивстаютвкруг.Воспитательпоказываетодинизцветныхкругов,дети называют фигуру и её цвет, кладёт фигуру в центре круга и предлагает

рассказатьначтопохожкруг.Отвечатьдолжентотребёнок,которому

педагогброситмяч. Возможныеответыдетей:помидор,цветок,шарик,мяч, обруч, крышка от кастрюли, колечко и т.д. Затем воспитатель показывает кружок другого цвета или полоску и игра продолжается

**Игра«Чтоэтотакое?»**(длядетейстаршеговозраста)

**Цель:**формироватьудетейумениенаосновевосприятиязаместителей

предметовиобъектовдаватьввоображенииобразы,развиватьлогическое мышление.

**Материал:**карточкисосхематичнымизображениемпредметовиобъектов.

# Ходигры.

Воспитательпоказываетдетямкарточкисосхематичнымизображением предметов или объектов, дети называют, что они представляют.

Например:верёвка,заяц,змея,шарик,цветок,девочкаит. д.

# Игра«Маленькиечеловечки»

**Цель:**датьдетямпредставление,чтовсепредметыиявления состоятиз множества разных маленькихчеловечков(твёрдых, жидких,

газообразных),которыеведутсебяпоразному,онимогутдумать,производить какие – то действия, у них разные характеры, они подчиняются разным

командам,человечкитвёрдоговещества(предмета)крепкодержатсязаруки, человечки жидкого вещества стоят рядом и слегка касаются друг друга(эта связь непрочна. Одних человечков легко отделить от других),человечки

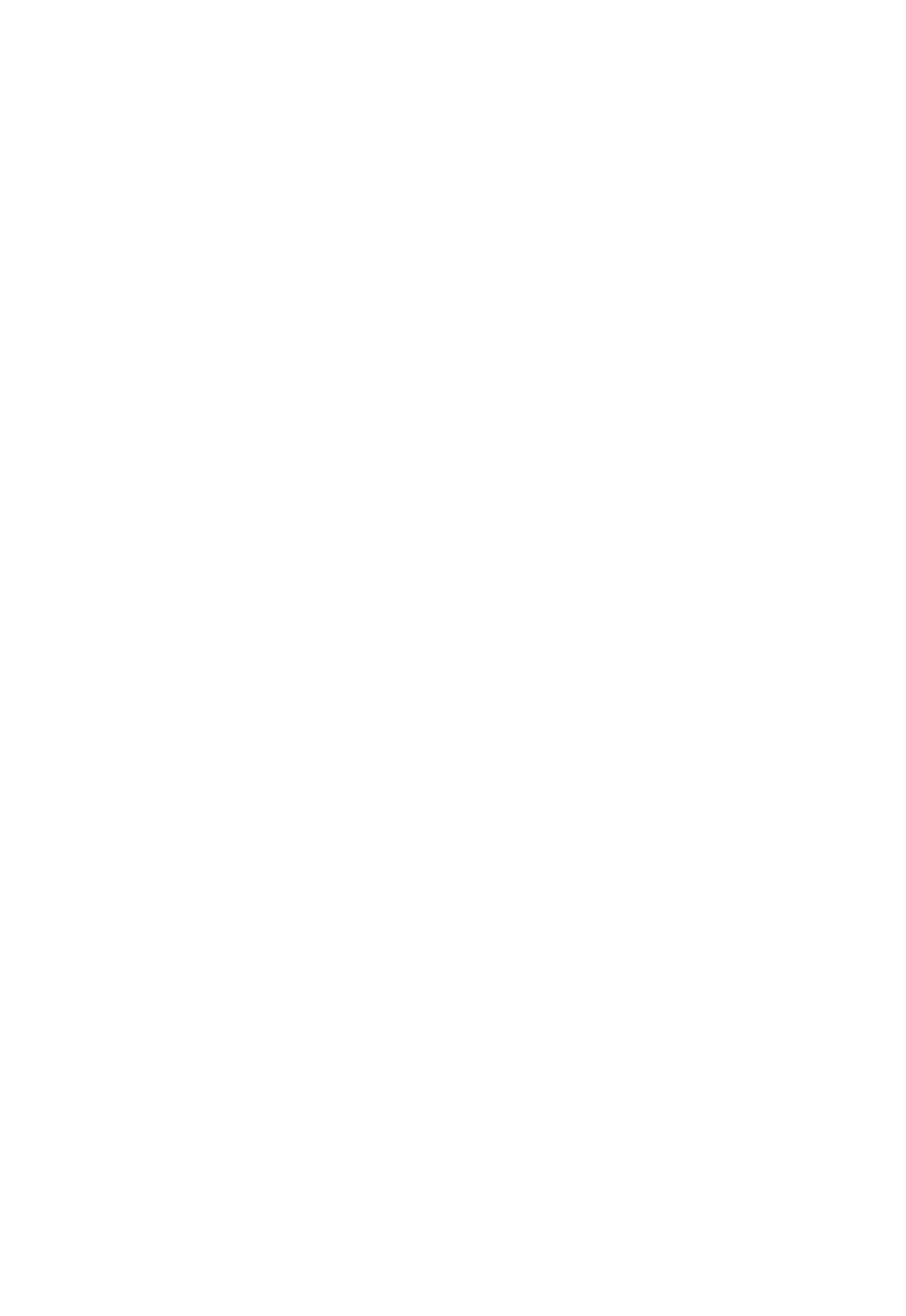
газообразныхвеществнеусидчивы,любятпрыгать,бегать,скакатьилишь иногда они сталкиваются или задевают один другого.

**Материал:**карточкисизображениемчеловечков,символизирующих вещество в твёрдом, жидком, газообразном состоянии.

# Ходигры.

Воспитательраздаёткарточкисизображениеммаленькихчеловечкови предлагает детям смоделировать то или иное вещество и описать его.

Постепеннозаданияусложняются:построитьмодельаквариума,растения,

супа,тоестьтакихобъектов,которыесостоятнеизодноговещества,аиз двух, трёх и более.

# Игра«Наоборот»

**Цель:**подводитьдетейковладениюпонятиемпротиворечия, учитьподбирать слова – антонимы.

# Ходигры.

Воспитательназываетслово,детиподбираюткнемуслово-антоним.

**Например:**много–мало,твёрдый–мягкий,трусливый–храбрый.

Можнодетямпредложитьвставлятьнедостающиесловапротивоположного значения в стихотворные строки, например:

Скажу я слово высоко, а ты ответишь – низко. Скажуясловодалеко,атыответишь –близкоит.д.

Наследующемэтапеигруможноусложнить.Например: Волк/злой/ - бабушка/добрая/.

Карандаш/пишет/-резинка/стирает/.

Книга/даётзнания/-ребёнок/забираетзнания/

# Игра«Творческаяошибка»

**Цель:**учитьдетейвспоминатьслова,которыеонинеправильнопроизносилив детстве и подумать, чтобы они могли означать в таком произношении,

развиватьлогическоемышление,память,фантазиюдетей.

**Материал:**подборслов,которыеребёноквраннемдетствепроизносил неправильно.

# Ходигры.

Воспитательпредлагаетдетямвспомнитьслова,которыеонивраннемдетстве произносили неправильно и подумать, чтобы они могли означать в таком произношении, например:

«Лесапед»-велосипед,состоящийизветок,велосипед –которыйездиттолько в лесу или только по деревьям.

«Каклетка»-прыгающаякотлета.

Можноцеленаправленнозаменитьоднубуквувсловенадругую:

«Собака–бобака»,ужефантастическоеживотное,нохарактерможетбыть собачий, а может и совершенно другой.

Мыло–«дыло»-этотакоемыло, котороемоетдодырилидышащеемыло – им мылишься, а оно дышит, становится ещё больше и т. д

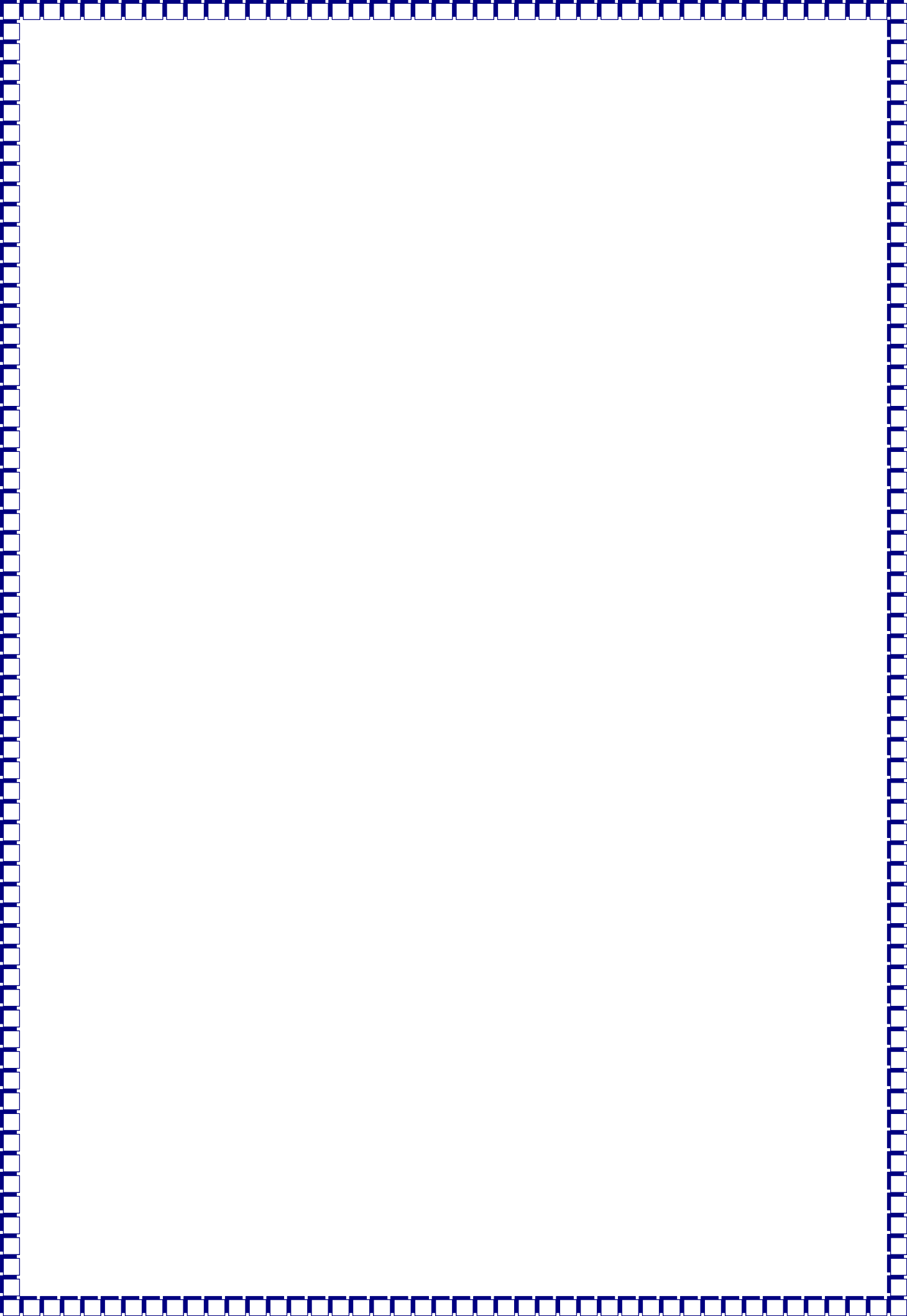
# Игра«Цепочкаслов»

**Цель:** развивать у детей мышление, умение составлятьдлинный «поезд» из слов–каждоеслововагончик.Вагончикикакисловадолжныбытьсоединены между собой, а каждое слово должно тянуть за собой следующее.

**Материал:**моделипоездаивагончиков.

# Ход игры

Детиделятсянадвеподгруппы.

Воспитательпредлагаетдетямсоставитьдлинныйпоездизслов.

Воспитательназываетсловонапример:зима –(какая?)–ставитвагончикна стол – зима.

Дети:снежная,метельная,вьюжная,суровая,холодная(ставят5 вагончиков) Воспитатель: А что ещё бывает холодным?

Дети:мороженное,лёд,снег,ветер(закаждоесловоставитсявагончик)

Воспитательотталкиваясьотпоследнегослова,задаётвопрос:Аветеркакой?

Дети:Северный,южный, сильныйит. д.покадетямненадоестилине кончатся вагончики.

Выигрываеттаподгруппа,котораябольшепоставит(наберёт)вагончиков(у кого длиннее поезд)

# Игра«Фантазия»

**Цель:**развиватьумениенаходитьресурсыпредметов,заменятьихнадругие.

# Ходигры.

Воспитатель:Ребятапредставьтесебе,еслиназемлеисчезнут… -все пуговицы. Чем их можно заменить?

Дети:Липучками,кнопками,крючками…

* всекниги
* всеспички
* всеручки
* вселастикиит.д

# Игра«Биномфантазии»

**Цель:** развивать у детей логическое мышление, воображение, учить устанавливатьродствомеждусловами,создаватьединое,вкоторыхоба чужеродных элемента могли существовать.

# Ходигры.

1. этап–нахождениеобщегомеждуподсистемами,тоестьэлементамиодной системы (предмета или явления), например: «Чем похожи, что общего,

одинаковогомеждурукамииногами(элементамиоднойсистемы«человек») Старайтесь исходить от стандартных ответов: («И то и другое сгибается,

разгибается, имеет пальцы, кожу, ногти и т. п.»), переходить к более творческим,остроумным,нестандартным:«Мёрзнутирукииноги,ходить можно не только на ногах, но и на руках»

1. этап–нахождениеобщегомеждуоднороднымиилиблизкимисистемами,то естьпохожими предметами или явлениями. Например: «школа –детский сад», дети находят общее между группой и классом, между площадкой для игр в д

/садуишкольнымдвором,междувоспитателемиучителем.

1. этап–детинаходятобщеенетолькомеждуразнымисистемами,нодаже между элементами совершенно разных систем, Например: «лампочка и

крокодил»-«Тоидругоеплавает.Глазаукрокодилагорят,каклампочка.И лампочка, и крокодилопасны.»

Парыдругихбиномов:например:«камень–облако»,«мяч–дом»ит.д

# Игра«Чтов чём»

**Цель:**учитьдетейпоопределениюподсистемывыстраиватьсистему.

# Ход.

* Дети,кнопкачастьчего?(звонка, куртки,баяна,выключателя,гармошки)
* листочек(дерева,книги,тетради,папки,календаря)
* экран(телевизора,компьютера,рентгена,зеркала,окна)
* лампочка(комнаты,прибора,видеокамеры,столба,настольнойлампы) Дети должны назвать не менее 5 систем.

# Игра«Один-много»

**Цель:**учитьдетейнаходитьводномпредметемножествоегосоставных частей.

**Материал:**разныепредметы.

# Ход.

Воспитатель:Дети,сколькоуменярасчёсок? Дети: Одна расчёска.

Воспитатель:Чеговрасчёскемного? Дети: много зубчиков.

Аналогично:

* коробка
* книга
* стол
* цветок
* дерево
* морковь…

# Игра«Фантастическиегипотезы»

**Цель:**Развиватьлогическоемышление,учитьпридумыватьнелепыевопросы.

# Ход.

Воспитательпредлагаетдетямпоразмышлять:чтобыбыло,еслибы…дальше называет любойпредмет и действие:

Например:

Чтобылобы,есливнезапноисчезнетсолнце?

-еслиисчезнутвсевзрослые?

* еслинапланетеисчезнетвода?
* еслинапланетеисчезнутлеса?
* есликнампришёлкрокодил?

-есликнампришёлслон?

# Игра«Придумайпосхемесказку»

**Цель:**Учитьдетейпосхемесочинятьсказку,развиватьлогическое мышление, речь, фантазию.

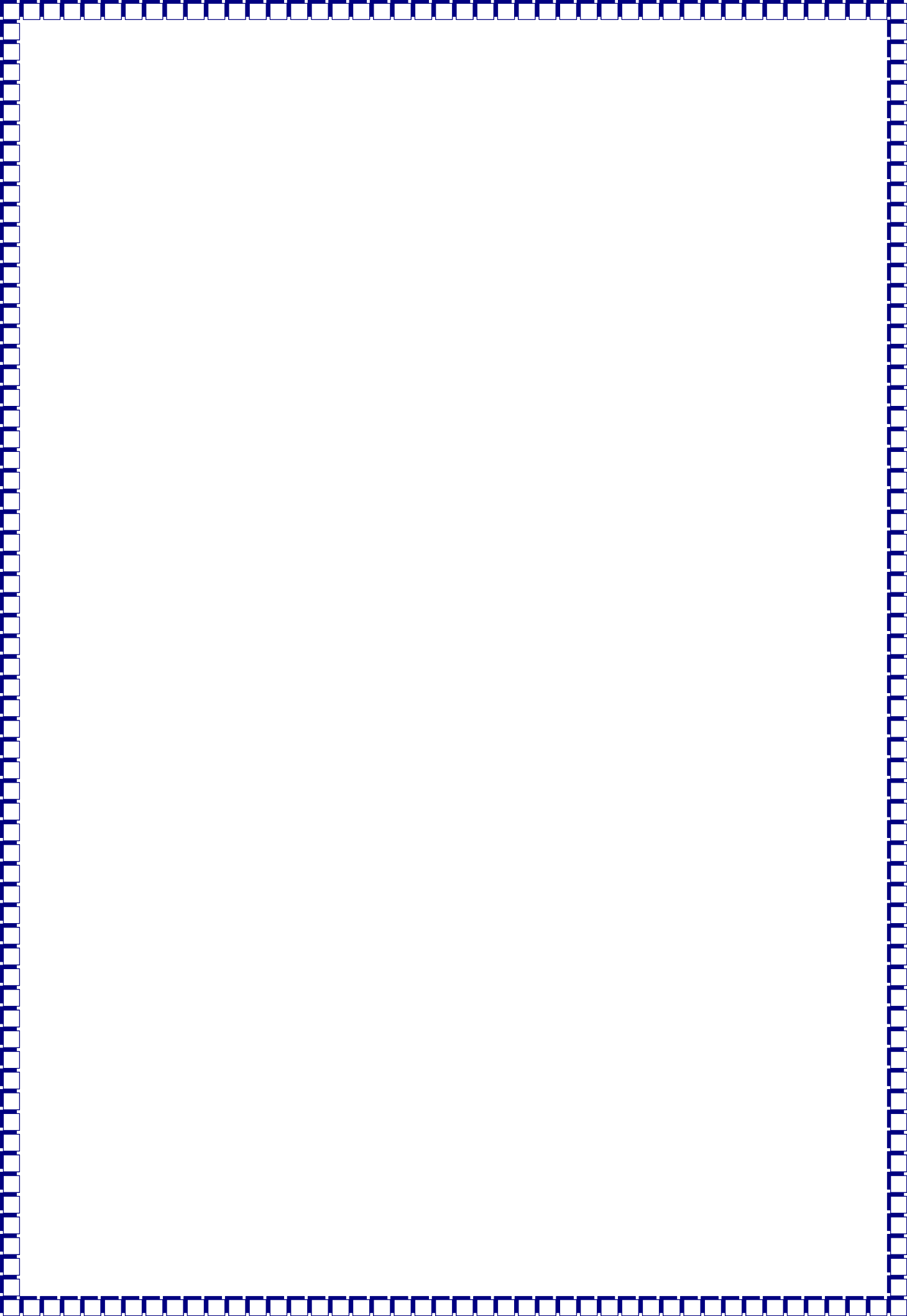
**Материал:**карточкисосхематичнымизображениемпредметовиобъектов.

# Ход.

Воспитательраздаётдетямкарточкисосхематичнымизображением

предметовиобъектовипредлагаетдетямпридуматьирассказатьсказку.

# Игра«Волшебныекартинки»

**Цель:**развиватьвоображение,мышление,находявнарисованныхсамими детьми линиях образы (рисовать с закрытыми глазами)

**Материал:**альбомныелистыбумаги,фломастеры.

# Ход.

Дети, закройте глаза. Сейчас будет звучать приятная музыка. Под эту музыку выбудетерисоватьналистебумагифломастеромлюбыелинии.Когдамузыка закончится, посмотрите на свой рисунок и найдите в нём знакомые вам

предметы,образыживотных,людейит.д. Закрасьтеидорисуйте необходимые им части.

# Игра«Кембылраньше?»

**Цель:**Формироватьудетейумениеназыватьпрошлоепредметаилиобъекта, развивать смекалку, мышление.

# Ход.

Воспитательназываетпредметилиобъект,адетиназываютегоназваниев

прошедшемвремени. Например:

* Лошадь(жеребёнок)
* Шкаф(доска)
* Хлеб(мука)
* Дуб(жёлудь)

-Лягушка(головастик)

-Бабочка(гусеница)

-Рубашка(ткань)

-Рыба(икринка).

# Игра«Биномфантазии»

**Цель**:вэтойигрепроцесс«отстранения»словдоводитсядокрайности.

# Ход.

Вариант1.Удетейнастолахсамыеразнообразныепредметыисюжетные картинки, рисунком вниз. Воспитатель задаёт вопрос, дети по очереди

переворачиваюткарточку, стараясь исходяизтого, чтонанейизображено, ответитьнавопрос.Несправившемусяпомогаетсосед.Воспитательзадаёт второй вопрос– порядок ответа такой же.

Вопросы:Ктобыл?

Гденаходился? Что сделал?

Чтосказал?

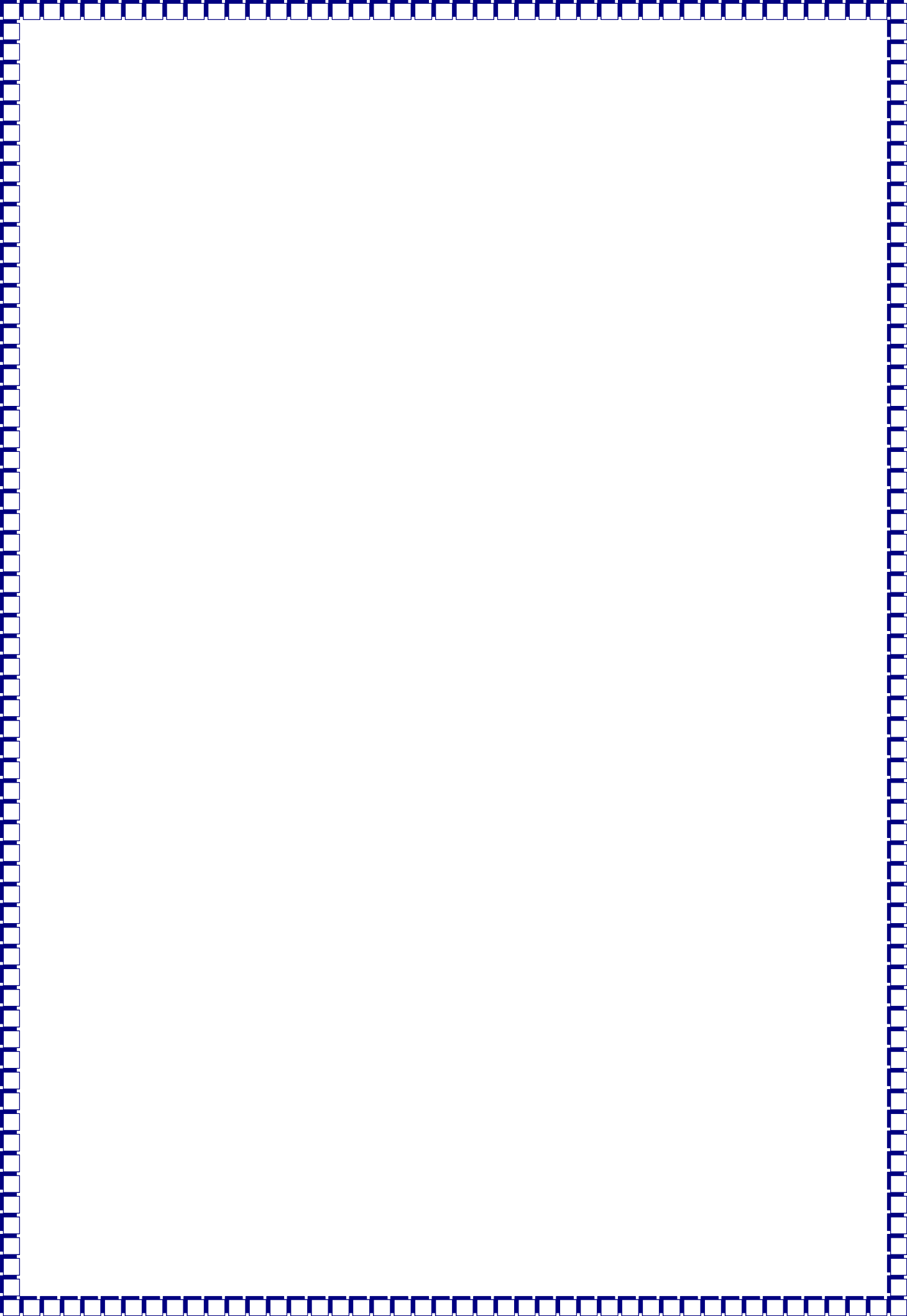
Чтосказалилюди? Чем кончилось?

Вконцеигрыможнопопытатьсяпридуматьодинрассказнавсех,используя ответы детей.

Вариант2.Детизагадываютлюбоесловоиз3букв.Можноопять

использоватькарточкиспредметами.Например:детиназываютслово«Дом». Делим его на звуки и придумываем слова только на этот звук.

«Д»-дым,дырка,душ,диван,дача…

«О»-ослик,окно,огонь,оса…

«М»-мыло,мяч,магазин,,мишка,маска…

Придуманныесловазаписываютсянадоскестолбикомподкаждойбуквойили обозначаются символом, или ставится картинка. Потом произвольно

выбираютсясловапоодномуизкаждого рядаиснимисоставляется

предложение.Этопредложениеможетбытьопорнымдлясоставления

рассказа. Можно по такому принципу составить несколько предложений, попытатьсяобъединитьиходнимсюжетом. Когдадетиусвоятэтуигруеё можно усложнить.

«Д»-подбиратьслова,обозначающиепредмет:дорога,дерево.

«О»-подбираемслова,обозначающиеприлагательное,детямговорим

«какой»-огромный,облитый,обжигающий…

«М»-словаобозначающиедействия –чтоделает?–моет,мычит,мяукает… Подбор слов для составления предложения такой же, как в предыдущем

варианте.

# Игра«Треугольники»

**Цель**:учитьдетеймоделироватьсостояниевеществаиегопереходыс помощью треугольной формы и её символики.

# Ход

У детей треугольники с символикой, обозначающие частички твёрдого вещества,жидкоговеществаигазообразного.Онимоделируютспомощью треугольников состояние вещества, например: лужа и переход из жидкого состоянияв твёрдое (лёд), а затем газообразное состояние (пар)

# Игра«Теремок»

**Цель**:развиватьаналитическиеспособностиребёнка,научитьсравнивать, выделяя общее и находя различия.

# Ход

Всемигрокамраздаютсяпредметыиликарточки сизображениями.Одиниз игроков называется хозяином теремка. Другие же по очереди подходят к

домикуипросятсявнего.Диалогстроитсянапримересказки:

* Ктовтеремочкеживёт?
* Я,пирамидка.Аты кто?
* Ая -кубик–рубик.Пустименяксебежить?
* Скажешь,чемнаменяпохож– пущу.

Пришедший сравнивает оба предмета. Если у него это получается, то он становитсяхозяиномтеремка.Идальшеиграпродолжаетсявтомжедухе.

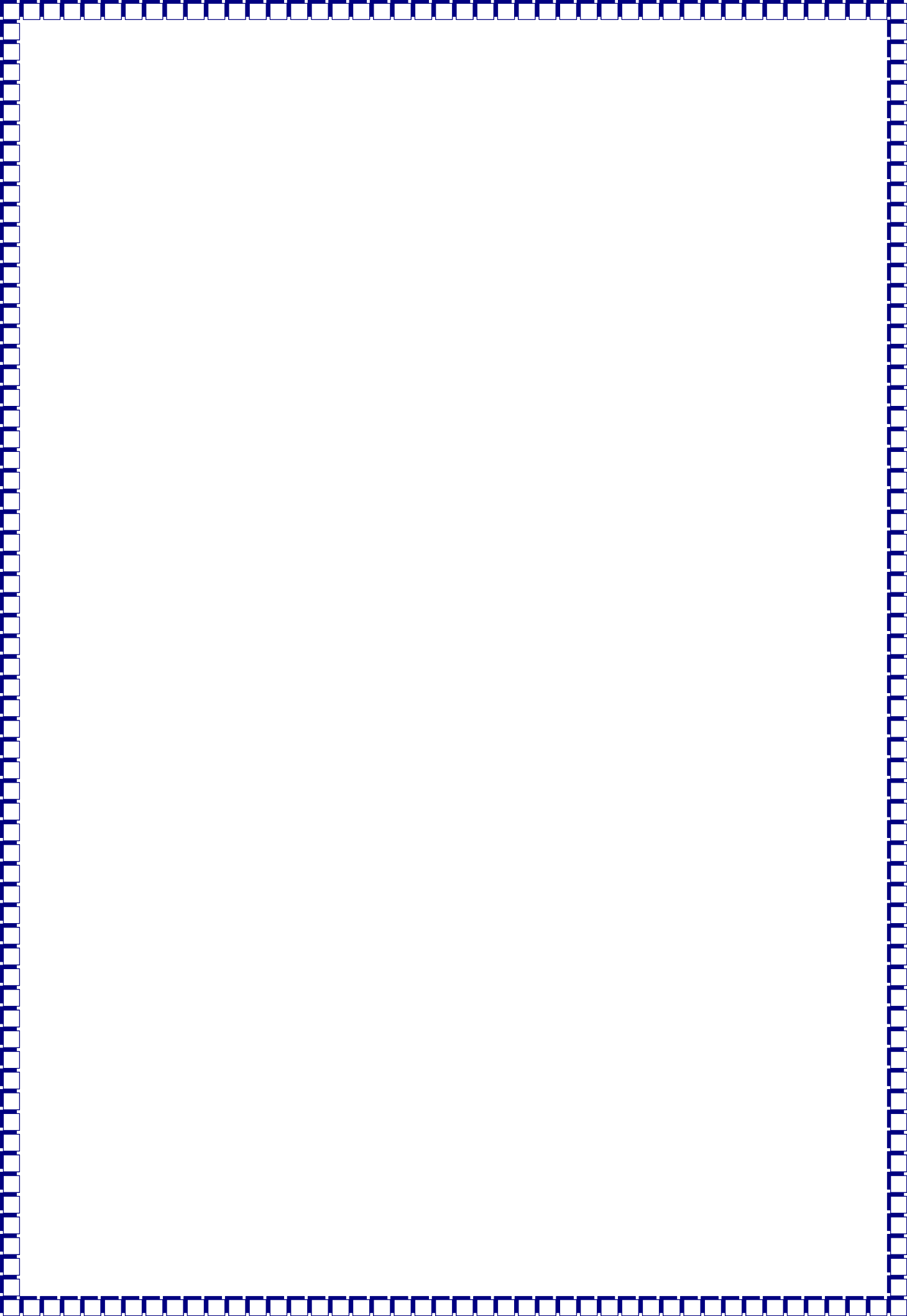
# Игра«Маша–растеряша»

**Цель**:тренируетдетскуювнимательностьиучитрешатьмаленькиепроблемы.

# Правилаигры:

ОдиниздетейберётрольМаши –растеряши,остальныедетиведутсней диалог:

* Ой!
* Чтостобой?
* Япотерялаложку(чтолибодругое).Чемятеперькашкубудукушать?

Остальные участники диалога должны предложить варианты взамен потеряннойложки.Самыйлучшейответможнонаградитьконфеткойили

медалькой.Вконцеигрыподводим итоги,побеждаеттот,укогобудетбольше наград.

# Игра«Краснаяшапочка»

**Цель**:развиватьдетскоевоображение.

**Правила игры**: Вспоминаем тот момент в сказке, когда волк пришёл к бабушке. И придумываем вместе с ребёнком, как бы могла спастись бабушка. Например, онапревратиласьввазусцветами.Теперьрисуемэтусамуювазу, с головой и руками бабушки. Одного из ребятишек быбираем «бабушкой»,

остальныеразговариваютсним:

* Бабушка,апочемутытакаяпрозрачная?
* Чтобывидетьмноголиясъела.

Ивсёвтомжедухе,объясняявигревсе«странности»бабушки.Затем

обдумываемвариантбабушкиногоспасенияотволка,кпримеру,цветыиз вазы отхлестали волка, вода вылилась на него, ваза разбилась и уколола серого осколками, а потом склеилась и т. д.

# Игра«Да– нет»

**Цель**:развиватьмышление,память,умениефантазировать.

# Ход

Воспитательзагадываетживотное. Дети задают вопросы:

Онобольшое?(да) Оно прыгает? (да)

У него есть копыта? (нет) Унегодлинныеуши?(да)

Унегокороткийхвост?(да) Это заяц? (да).