Игры, представленные педагогами МКДОУ детского сада «Дельфин» п.Краснообск Новосибирского района , на II Всероссийской научно-практической конференции «ОТСМ-РТВ-ТРИЗ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ДОО»

Батищева Екатерина Николаевна, музыкальный руководитель

Игра «Наоборот»

Цель: развитие логического мышления, расширение кругозора детей

Ход: Ведущий называет детям музыкальный термин, а ребёнок подбирает к нему слово с противоположным значением

Например: музыка весёлая- музыка грустная, форте-пиано, мажор-минор, низкий-высокий, короткий-длинный, отрывистый-протяжный и т.д.

Игра «Да-нетка» (линейная)

Цель: усвоение модели описания местонахождения объекта в пространстве и сужение поля поиска Ход: перед детьми карточки с музыкальными инструментами, расположенными в линию в кармашках. Дети задают вопросы по поиску, не перечисляя объекты, а сужая поле поиска, отсекая часть линейного пространства.

Игра «Придумай ритмический рисунок»

Цель: развитие чувства ритма, внимания, координации движения и речи, творческого самовыражения, сотрудничества в группе.

Дети выбирают карточками со схематическим изображением длительностей и выкладывают ритмический рисунок на магнитной доске, сами «прочитывают» свой ритм, затем все дети прохлопывают (протопывают) ритмический рисунок, созданный 2-3 детьми, одновременно проговаривая ритмослоги (шаг-бегай-стоп).

Игра «Это что-то часть чего-то» (с кругами Луллия)

Цель: усвоение обобщенной модели комбинаторики, развитие умения анализировать и классифицировать

Ход: дети совмещают в секторе кругов Луллия часть и 2 подходящих к части музыкальных инструмента (смычок-скрипка-виолончель; палочка – барабан - ксилофон).

Подвижная игра «Раз, два, три ко мне беги!»

Цель: сравнение систем и подсистем музыкальных инструментов, развитие внимания, умения анализировать

Дети берут по 2 карточки с изображением музыкальных инструментов, двигаются под музыку. По окончании музыки дети останавливаются, ведущий говорит:

«Раз, два, три струнные инструменты ко мне беги!»
«Раз, два, три все духовые инструменты ко мне беги!»
«Раз, два, три все клавишные инструменты ко мне беги!»
«Раз, два, три все ударные инструменты ко мне беги!»
«Раз, два, три все инструменты, сделанные из металла (дерева), ко мне беги!» и т.д.

Игра «Придумай название необычного музыкального инструмента»
(с помощью морфотаблицы)

Цель: формирование у детей осознанного отношения к анализу строения объектов и созданию на основе сочетания частей новых объектов; развитие речи и словотворчества детей.

Ведущий предлагает взять карточки с «шифром» (например: А 2, В5, Б 4 и т.д.), где цифры - это ячейки морфотаблицы по вертикали, а буквы по горизонтали. По горизонтали – картинки с изображением ёмкостей (бутылки, коробочки, баночки), а по вертикали – наполнитель: бусы, горох, крупа, гвозди и т.д. Дети отмечают пересечение линий фломастером и придумывают название нового инструмента. Например: коробочка +пуговица = коропуг, бутылка+ бусинка=бутбус, горох+ бутылка= горохобут или бутогор, баночка+резинка=резинбан, киндер+крупа= киндеркруп, банка+гвозди =гвоздебан.

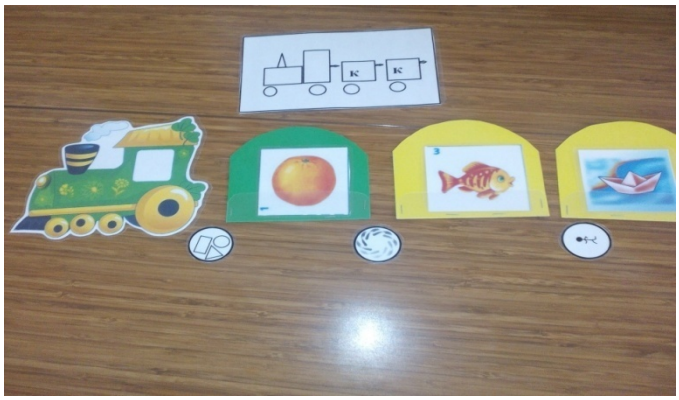
Новикова Светлана Александровна, воспитатель

Игра "Собери паровозик по признакам"

Цель: формирование умения находить сходство между объектами, сравнивать объекты по нескольким различным признакам; развитие воображения. Воспитывать у детей умение выслушивать товарищей, дожидаться своей очереди, не выкрикивать, следовать правилам.

Описание: пособие состоит из набора картинок, (одной из них является паровоз), знаков имен признаков, вагончиков-кармашков, куда вставляются картинки.

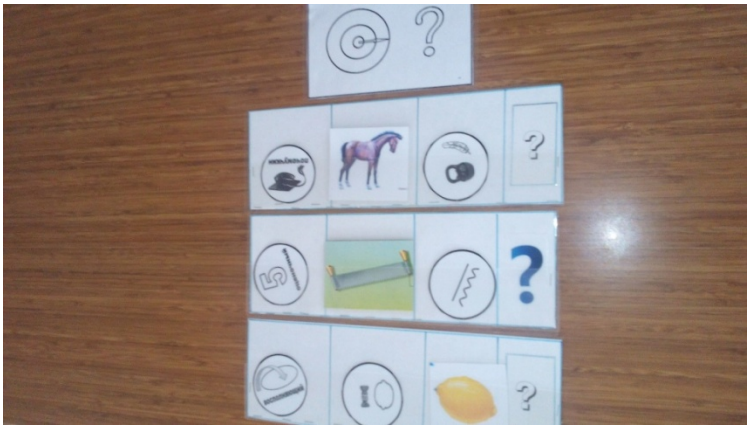
Ход игры: Воспитатель предлагает ребёнку после картинки паровозика поставить любую следующую картинку и соединить её с паровозиком с помощью знака «имя признака». Ребёнок называет, чем похожи по данному признаку паровозик и следующая картинка, используя слова «такая же…, как».



Игра " Круг вопросов"

Цель: упражнять в умении задавать вопросы различной направленности. Учить использовать в вопросе имя признака.

Ход игры: На рабочем поле дети выкладывают карточки: знак вопросного слова – картинка с объектом – знак имя признака. Уточнить с детьми тип вопроса. («Знак какого вопроса?», «Какой вопрос дарит нам знак?»). Например: «Что хорошего, что у пилы такой рельеф?», «Какой вкус у лимона?» Объяснить детям, что со сменой мест карточек будет меняться стиль вопросов. «Какой лимон по вкусу?», «Лимон по вкусу какой?», «По вкусу лимон какой?»



Игра «Установи связь между объектами»

Причина и следствие в прятки играли.
Друг друга они постоянно искали.
А мы им поможем скорее найтись
И на дорожке причинной сойтись

Цель: установление причинно-следственной цепочки по одному составляющему; определение признака, изменившегося у следствия.

Ход игры: детям предлагается рабочее поле, на котором находится карточка с составляющей причину (или следствие). Дети подбирают из предложенных карточек ту, которая является следствием (или причиной). После восстановления причинной дорожки, дети определяют, какой признак причины повлиял на следствие, а так же какой признак изменился у следствия, и выставляют их на дорожку.

Игра " Найди свое место"

Цель: упражнять детей в классификации объектов окружающего мира на рукотворный и природный мир. Природный мир дети подразделяют на живую и неживую природу. Закреплять знания детей о классификационных группах.

Ход игры: дети берут карточки с объектами рукотворного и природного мира и разбегаются врассыпную. После слов:

Мы по миру разбежались и друг с другом все смешались,

А сейчас не зевай и свой домик занимай.

дети раскладывают карточки в определённые сектора "модели мира".

Игра «Какие действия выполняет объект»

Цель: учить детей подбирать глаголы к имени признака «действие»

Ход игры: Воспитатель достает из коробки карточку с изображенным объектом и спрашивает: «Это кто (или что)? К какому миру относится (природному или рукотворному)? Назовите место, где можно встретить этот объект? (в природе, в цирке, в магазине и т.д.) Какие действия может выполнять этот объект?»

Глазачева Людмила Степановна, воспитатель

«Что расскажешь обо мне?»

Цель: формировать умение описывать объект, явления природы по признакам. Закреплять умение задавать восполняющие вопросы объекту и отвечать на эти вопросы.

Правило: ребенок выбирает карту с изображенным объектом и признаками на ней. На карте выбирается признак и задается восполняющий вопрос к объекту. Ребенок отвечает на этот вопрос. Составляет предложение, например, - Какая книга по размеру? – Книга по размеру большая. Так используются все признаки на карте для описания объекта, т. е. составляется описательный рассказ.

«Лото – игра с признаками»

Цель: формировать у детей способность самостоятельно обследовать объект для выяснения значений некоторых имен признаков.

Правило: дети выбирают одну или несколько карточек с изображением имен признаков. Ведущий показывает карточку с изображенным объектом и задает вопрос : «Что это?» или «Кто это?». Дети называют объект, например, это еж. Ведущий говорит: «У меня колючий еж». Ребенок, у которого на карте изображено имя признака «рельеф», говорит: «Я беру эту карточку с объектом, так как у меня признак «рельеф». Когда заполняются все карточки, ведущий обращает внимание детей на то, что один признак может объединить разные, не похожие по внешнему виду объекты.

Сравнение объектов по признакам

Цель: формировать у детей умение сравнивать два объекта по одному признаку.

Правило: ребенок берет схему для сравнения, выбирает два объекта. Ведущий предлагает ребенку признак, по которому он должен эти объекты сравнить. Например: объекты: яблоко и мяч, предлагаемый признак «рельеф». Ребенок составляет предложение «Яблоко по форме такое же круглое, как мяч».

«Земля - наш дом»

Цель: способствовать формированию у детей умений устанавливать причинно – следственные связи между объектами и умение задавать вопросы объектам и процессам.

Правило: Ведущий берет круг, разделенный на несколько секторов. На каждом секторе нанесены объекты живой и неживой природы, расклассифицированные по видам – птицы, насекомые, рыбы и т. д. Предлагается закрыть любой сектор круга картоном, соответствующим любому сектору на круге. Задать вопрос детям: «Что произойдет на планете Земля, если исчезнут, например, птицы, цветы, вода и т.д.» Дети устанавливают взаимосвязи между живыми объектами или между живыми и неживыми объектами природы, объясняют, почему так произойдет. Например, что произойдет, если исчезнут птицы? Ответы детей: «Я думаю, если исчезнут птицы, вредители-насекомые могут уничтожить лес, траву, потому что насекомых станет много». «Я знаю, если не будет птиц, то бабушка не сможет вырастить вкусную клубнику, потому что насекомые ее съедят».

Зайкова Лидия Сергеевна, воспитатель

Игра «Гусеницы – помощницы»

Цель: формирование понятия значимости анализаторов.

Описание игры: в конверте пять гусениц-помощниц. На них изображены анализаторы: глаз, рука, нос, язык, уши. Дети берут по одной гусенице, объясняют кому с каким анализатором досталась гусеница. Далее дети самостоятельно берут для своих гусениц –помощниц знаки с именами признаков (температура, запах, вкус, цвет, звук), объясняя почему выбран именно этот знак имени признака. Заранее готовятся коробочки-сюрпризы для исследования объектов по всем пяти анализаторам.

В первую помещены объекты с именем признака «вкус» – контейнеры с порционным огурцом, морковью, апельсином …,салфетки и индивидуальные ложечки (вилочки). Дети с закрытыми глазами кушают продукт, угадывают его и называют какой он по вкусу.

Во вторую - объекты с именем признака «запах». Это могут быть непрозрачные баночки с отверстиями, чтобы можно было понюхать, что там находится (кофе, чеснок, апельсин, огурец, лук). Дети нюхают и называют.

В третью - объекты с именем признака «звук» (погремушка - гремит, свисток – свистит, молоток – стучит, бумага – шуршит). Дети пробуют какие звуки могут издавать объекты и называют.

В четвертую - объекты с именем признака «температура» и «цвет». В данном случае - это баночки с разным цветом крышек. В баночки налита вода горячая, холодная, ледяная. Сначала исследуется имя признака «цвет». Дети называют цвет крышечек. Затем детям предлагается исследовать температуру баночек, и назвать какие же баночки по температуре. Так исследуется содержимое всех коробочек-сюрпризов

В заключении игры детям предлагается набор карточек с объектами, из которых они собирают остальные части своих гусениц, Когда гусеницы собраны, дети объясняют свой выбор. Например: «У меня гусеница- помощница «рука». Я взял картинки с объектами яблоко и мяч, потому что я могу потрогать их рукой».

Головатюк Тамара Николаевна, воспитатель

«Игры по буквенной матрице»

Цель: учить составлять слова по схеме, используя вспомогательные кодировки и без них, составлять схему слов по картинке с надписью и без надписи, находить ошибку в схеме слова.

Ход игры:

I вариант – ребенок по выбранной карточке-схеме (кодировке) находит последовательно буквы и читает полученное слово;

II вариант – ребенок может сам закодировать слово и записать «кодировку;

III вариант – ребенок после «раскодирования» слова находит ошибку

«Игры по числовой матрице»

Цель: учить составлять число из двух меньших, составлять и решать задачи и примеры на сложение и вычитание, находить ошибку.

Ход игры: Ребенок выбирает число, которое хочет составить, ищет пример состава числа из двух меньших, находит и закрывает фишкой ошибочные ответы, а правильные варианты остаются открытыми. Составляет по данным примерам свои задачи.

Игра «Закодируй (раскодируй) объект»

Цель: закреплять название геометрических форм, цвета, счет. Развивать мышление, воображение, речь.

Ход: Вариант 1. Ребенок, опираясь на объект, кодирует его, указывая геометрические формы, их цвет и количество.

Вариант 2. По карточке закодированного объекта отбирает геометрические формы по цвету, количеству и составляет объект сначала по образцу, а, когда освоит принцип работы, может пофантазировать и составить свой придуманный объект.

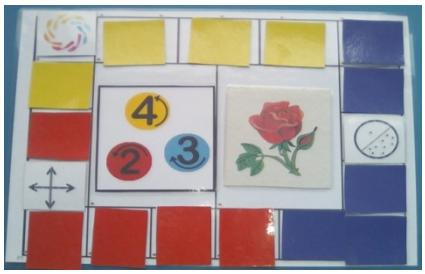
Игра «Какое число закодировано»

Цель: учить детей читать пиктограммы, ориентироваться на листе бумаги, используя карточки-схемы. Развивать мышление, воображение. Закреплять название цифр и чисел.
Ход: Вариант1. Ребенок по выбранной карточке-схеме находит место закодированного числа.
Вариант 2. После того как будет найдено несколько чисел предложить детям сравнить их по величине.

Игра «Фоторобот»

Цель: учить детей составлять и зарисовывать объект, используя матрицу и карточки-схемы.
Ход: ребенок по выбранной карточке-схеме находит части объекта и составляет по ним рисунок. При наличии большого количества карточек-схем варианты составления таких «фотороботов» исчисляется сотнями!

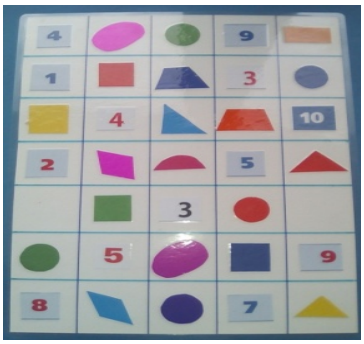
Игра «Шифровщик»



Цель: учить распознавать имена признаков и их значение. Активизировать словарь детей: слева, справа, по часовой стрелке, против часовой стрелки.

Ход: ребенок по выбранной карточке-шифровке находит расположение 3х признаков, переворачивает найденные по схеме карточки с именами признаков и описывает по ним выбранный на карточке объект.

Игра «Найди соседей»



Цель: учить детей ориентироваться на листе бумаги. Активизировать словарь: слева, справа, сверху, снизу, в верхнем правом углу, в верхнем левом углу, в нижнем правом углу, в нижнем левом углу. Закреплять название цифр, геометрических форм, цвета.

Ход: I вариант – Ребенку дается объект (геометрическая фигура или цифра), а он называет какие фигуры, цифры, какого цвета и где, по отношению к загаданному объекту они находятся.

II вариант – Ребенок загадывает объект, описывает его «соседей», а другой ребенок должен отгадать загаданный объект.

Купавцова Татьяна Владимировна, воспитатель

Игра «Подари вопрос другу»

Цель: упражнять в умении задавать вопросы различной направленности, совершенствовать умение работать со схемами, развивать познавательный интерес.

Для проведения игры нужен барабан, разделённый на восемь секторов (7 по количеству типов вопросов и +1 вопрос по желанию). Сбоку барабана под каждым сектором находится 8 кармашков для карточек. Дети самостоятельно крутят барабан, стрелка укажет на тип вопроса и карточку с объектом, которому нужно будет задать вопрос. достают карточку, отвечают на вопрос полным ответом. Например: почему золотая рыбка исполняла желания старика?

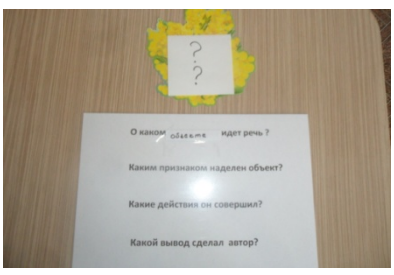
Игра « Предложение по цепочке»

Цель: учить составлять предложение
Описание игры: дети сидят за столом. Перед каждым ребенком по две карточки с объектами. В центре стола картинка, например кошка. По считалке выбирается первый игрок он составляет простое предложение, используя слова «кошка» и слово с верхней карточки в его стопке картинок, например, «шубка» . Получилось предложение. « У кошки пушистая шубка». Положив картинку «шубка» на картинку «кошка» передает следующему игроку и предлагает составить предложение со словом «шубка» и словом с первой карточки в стопке второго игрока. Например, на карточке нарисована скамейка. Получится предложение «Пушистая шубка лежит на скамейке». Ход передается следующему. Кто из детей затрудняется, может попросить помощь у детей.

Игра «О ком о чем»

Цель: учить анализировать содержание стихотворения, устанавливать причинно- следственные связи в обозначенном тексте.

Ход: взрослый читает любое стихотворение и задает вопросы по содержанию прочитанного:
1 – О каком объекте идет речь
2 – Каким признаком наделен объект?
3 – Какие действия он совершил?
4 – Какой вывод сделал автор? Ответы и рассуждения



Игра « Аукцион»

Цель: учить подбирать слова определения к предложенным объектам, расширять словарный запас детей

Ход: ребёнок выбирает карточку с объектом, играющие дети собирают к нему копилку красивых слов. Например, на карточке очки. Дети подбирают слова определения: старые, новые, красивые, солнцезащитные, мокрые, пластмассовые, металлические, теплые и т.д.

Игра «Подари красивое сравнение животному»

Цель: учить дарить красивое сравнение. Развивать социально- коммуникативные компетенции, исследовательскую деятельность.

Описание игры:

1.Объект1

2.Карточка подсказка, на которой изображены части тела животного (голова, лапы, уши ит.д.)

3.Слова помощники: словно, как, как будто

4.Корзиночка -выручалочка со схемами признаков

5.Карточка-маячок (объект 2)

Ход:

-Дети выбирают карточку животного – объект1, например, тигр

- карточку подсказку на каждого ребенка

- слова помощники: как, как будто, словно

- из корзиночки-выручалочки любой знак имени признака, для объекта 2

- карточка маячок (объект 2, например, очки).

Получилось сравнение : «У тигра глаза словно очки круглые и ясные».

Михалева Ирина Александровна, воспитатель по изодеятельности

Игра «Найди натюрморт по закодированной матрице»

Цель: по образцу закодированной матрицы найти репродукцию натюрморта. Вызвать устойчивый интерес к восприятию натюрморта. Учить выбирать объекты и описывать их по именам признаков.

Ход : ребенок по предлагаемой матрице должен найти натюрморт. В процессе работы с матрицей, ребенок сравнивает все объекты, по именам признаков и находит натюрморт, который закодирован. Используя имена признаков, описывает объекты в натюрморте.

Игра «Закодируй натюрморт в матрицу»

Цель: выбор значимых объектов в натюрморте и их описание по именам признаков. Заполнять самостоятельно матрицу по репродукции натюрморта.

Ход: Ребенок самостоятельно выбирает репродукцию натюрморта, после подробного рассматривания , он определяет сам, какие имена признаков будет использовать в своей матрице и кодирует натюрморт.

Эту игру можно провести, разделив детей на команды. Одна команда кодирует натюрморт, а другая раскодирует его. Потом команды меняются. Побеждает та команда, у которой больше положительных результатов.

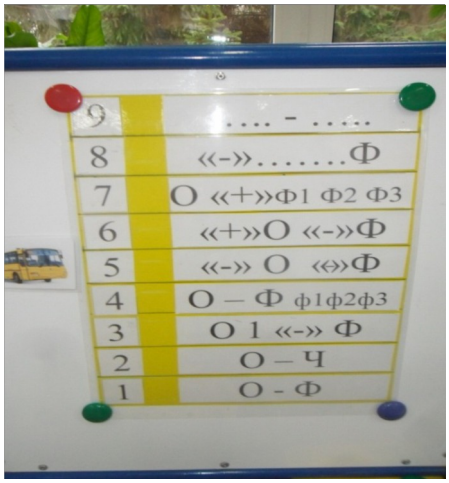
ложенной матрице»

Цель: формировать мыслительные способности и образное восприятие детей на примере работы с натюрмортом. Развивать коммуникативные навыки и умение работать в группе, согласовывать свои действия с действиями других детей.

Ход: на отдельном столе находятся разные объекты, которые используются в составлении композиции натюрморта и закодированы в предложенных матрицах. Используя имена признаков нужно подобрать объекты и составить натюрморт. При составлении композиции натюрморта использовать карточку-схему «Правила составления натюрморта». Дети работают по несколько человек в подгруппе. По окончании составления композиции, нужно рассказать про свой натюрморт, какие объекты они использовали и по каким именам признаков они их выбирали.

Нащёкина Светлана Васильевна, воспитатель

Игровое упражнение: «Увлекательное путешествие автобуса» (5-6лет)



Цель: формировать умение детей системно мыслить, направлять мыслительные действия на поиск новых решений. Развивать воображение и фантазию. Учить обобщать, конкретизировать и строить умозаключения.

Наглядность: модель «Эвроритм» (чудесные этажи)

9 этаж	……-…….	Объекта нет, функция сворачивается
8 этаж	« - »……Ф	Объекта нет, его функцию выполняет другая система.

7 этаж	О «+» ПРЕОБРАХЗОВАТЕЛИ – Ф1,Ф2,Ф3…	Объект с волшебными свойствами выполняет не только свою главную функцию, но и любые другие.
6 этаж	«+» о «-» Ф	Исправный объект не востребован , поэтому не выполняет своего главного назначения.
5 этаж	«-» О «-» Ф	Испорченный объект не выполняет своего главного назначения.
4 этаж	Варианты О-Фф1ф2ф3…	Варианты объектов и его дополнительные назначения.
3 этаж	Один О- нет Ф	Один объект мире не может выполнить своего главного назначения.
2 этаж	О- часть	Объект и его главные части, позволяющие выполнить функцию.
1 этаж	О-Ф	Объект и его функция (главное назначение)

Описание На каждом этаже вводится правило и «код» (формула, буква, схема по выбору детей). На нижнюю строку (1 этаж) помещается объект (машина, утюг, вентилятор, самолет и т.д.), предлагается детям обсудить его главное назначение, т.е. функцию. Постепенно схематическими изображениями заполняются все этажи.

Примечание: Диалектическому преобразованию с помощью «Эврритма» подвергаются только объекты рукотворного мира. Заканчивать «путешествие по этажам» желательно продуктивной деятельностью (рисованием, лепкой, конструированием).

Игра «Угадай, какой объект»

Цель: закреплять названия признаков, развивать воображение, активизировать речь детей.

Описание игры. Одному ребёнку на голову (можно под ободок, резинку и т.д.) помещается картинка с объектом, которую он не видел. Остальные дети выбирают знаки с именами признаков и по ним проводят описание объекта на картинке. Задача игрока угадать объект по описанию. Не угадавший, выбывает из игры.

Автор пособия: Слюсарь Наталья Викторовна, воспитатель

Название пособия: «Умная папка»

Цель: закреплять умение детей работать с именами признаков, схемами предложений и предлогов. Развивать логическое мышление детей, речь, элементарные математические представления.

Краткое описание: универсальное пособие представляет собой два ламинированных листа формата А 4, скрепленных между собой брошюратором в папку. Внутри папки находится четыре прозрачных кармана.

Варианты использования

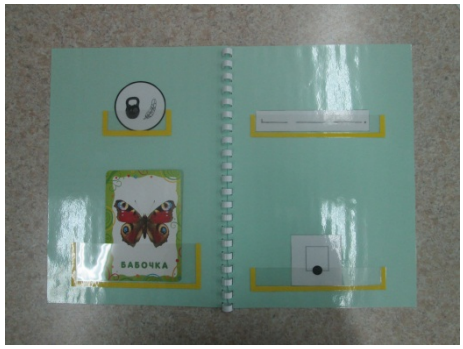
Игры с именами признаков, схемами предложений и предлогов

В левый верхний карман ставится значок имени признака, в нижний левый карман карточка с объектом. В правый верхний карман схема предложения из двух слов. Ребенку предлагается составить предложение с именем признака и объектом.

Например: легкая бабочка.

Когда ребенок научается играть, задание усложняется. Предлагается составить предложение по схеме из трех слов, где первое слово предлог, используя схему предлога.

Например: перед легкой бабочкой



Игра на формирование элементарных математических представлений

В левый верхний карман ставится значок имени признака, в нижний левый карман карточка с объектом. В правый верхний карман вставится карточка с примером на сложение/вычитание, на обратной стороне которой правильный ответ для самоконтроля. В конверте набор карточек с цифрами. Ребенку предлагается составить задачу, используя знак имени признака, объект и заданный пример. Эту задачу ребенок решает сам или задает ее другим детям. Карточка с правильным ответом ставится в нижний правый карман.

Например: На полянке летало 4 красные бабочки. Прилетело 2 желтые бабочки. Сколько всего стало бабочек на полянке?»

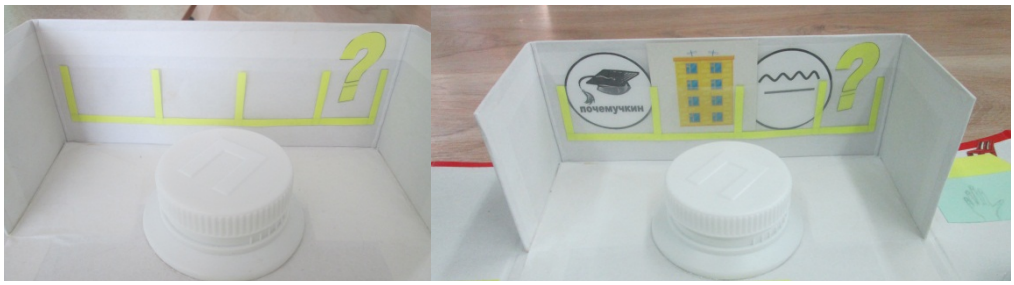
Название пособия: лэпбук «Познавайкин мир»

Автор пособия: Слюсарь Наталья Викторовна, воспитатель

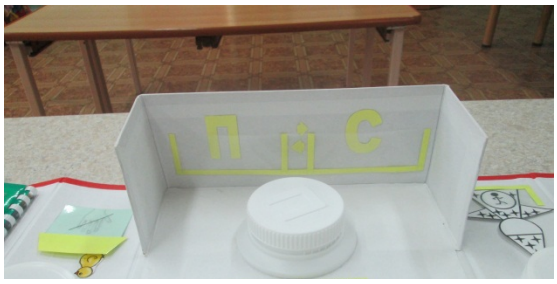
Цель пособия: освоение детьми способов интеллектуально-творческой и познавательной деятельности.

Краткое описание: лэпбук (в переводе с английского наколенная книга) – сравнительно новое средство обучения. Это папка-раскладушка с кармашками, вкладками, конвертами в которую помещены материалы на одну тему. В данном случае это переносной, мобильный уголок «Познавайкин мир».

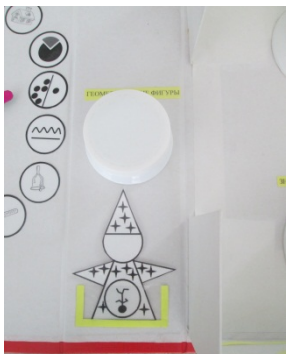
В лэпбуке «Познавайкин мир» имеется поле «Задаем вопросы», целью которого является помощь в освоении детьми формулировки вопросов. Схемы типов вопросов и имен признаков расположены ниже, в отвинчивающихся отделениях.



В лэпбуке «Познавайкин мир» имеется поле «Причина – следствие», целью которого является помощь в освоении детьми способов установления причинно-следственных связей.



В лэпбуке «Познавайкин мир» имеется карман для «волшебников», целью которого является помощь в освоении детьми способов преобразования признаков объектов.



В лэпбуке «Познавайкин мир» имеются конверты, в которые можно разместить игры ТРИЗ, например по матрицам: «Составь слово», «Найди свое место», «Матрица по направлению», «Лото признаков» и др.

В лэпбуке «Познавайкин мир» имеются два игровых поля.

Циферблат признаков

Цель: закрепление знаний имен признаков и вопросов, которые они задают объекту. Развитие мышления, речи, памяти ребенка.

1 вариант: значки с изображением имен признаков наклеиваются по кругу. В центре круга прозрачный карман для карточек с изображением объекта и свободно крутящаяся стрелка. Ребенок ставит карточку в карман и вращает стрелку. По выпавшим признакам описывает объект.

2 вариант: ребенок в течение 30 секунд рассматриваем карточку с объектом, переворачивает ее, ставит в карман и вращает стрелку. Описывает объект по памяти.

Найди объекту домик

Цель: закрепление умений классифицировать объекты на природный и рукотворный мир.

Предложить ребенку расселить объекты в домики-кармашки «Природный мир» и «Рукотворный мир».

Шнайдер Екатерина Михайловна, воспитатель

Дидактическое пособие «Путешествие по миру» (для детей 5 – 7 лет)

Основная цель пособия – формирование у детей представления о различных уголках мира.

Игра способствует расширению кругозора детей, развитию диалектического мышления, умению анализировать.

Цель:

1.Расширять и закреплять знания о природном и растительном мире.

2.Способствовать развитию умения находить причинно - следственные связи в явлениях природы, в среде обитания, в растительном и животном мире.

3.Формировать умение видеть положительные и отрицательные качества объектов, природных и других явлений; находить описательные прилагательные, противоположные по значению.

4. Развивать умение описывать объект с помощью различных имен признаков, находить объекты по методу сужения поиск

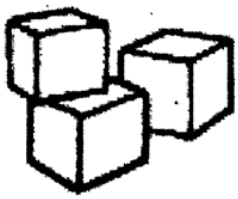
Описание пособия:

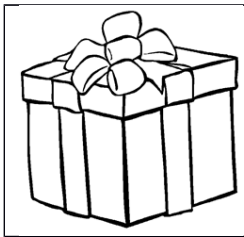
Альбомы природных уголков: арктическое побережье, тундра, степь, смешанный лес, тайга, пустыня, тропический лес, горы.

Картинки природных уголков: арктическое побережье, тундра, степь, смешанный лес, тайга, пустыня, тропический лес, горы

Круг со стрелкой «Уголки природы» с различными уголками природы

Круг со стрелкой «Схемы игр» с обозначением игр

ДА-НЕТ	Угадай загаданный объект (карточки природного уголка)
П↔С	Найди причину и следствие в данном природном уголке
SOS	Опиши опасность природного уголка и расскажи, как можно ее избежать
+ –	Расскажи о «плюсах» и «минусах» природного уголка
ПМ ↙↘ Ж Р	Назови животных и растения природного уголка
	Выбери карточку и опиши объект по признакам
	Опиши, что ты можешь делать в этом природном уголке

	Расскажи, что ты можешь привезти в подарок из этого природного уголка

Игры:

1. **«Выбери любой уголок природы»** Ребенок раскручивает стрелку на круге «Уголки природы», называет и описывает природу данного уголка.

2.**«И вдруг»** Ребенок раскручивает стрелку на круге «Уголки природы», выбирает волшебника и придумать фантастический рассказ с появлением волшебника.

3. **«Игры со схемами»** Ребенок раскручивает стрелку на круге «Уголки природы» и «Схемы игр». Играет в выпавшую игру в выпавшей природной зоне.

Астрелина Анна Михайловна, воспитатель

Игра для кругов Луллия по признаку «Материал» «Из чего сделано?»

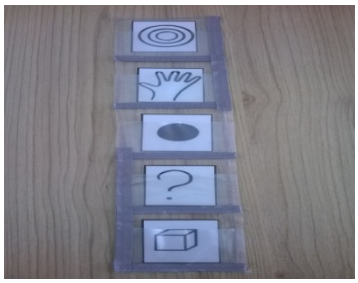
Цель: формировать обобщенное понятие о том, что каждый объект создан из какого либо материала.

Описание игры: расположить картинки на кругах. Раскрутить круги и посмотреть сочетание картинок, на которые указывает сектор.

Типы игр:

1. «Найди реальное сочетание» Под стрелкой объединяют картинки, формирующие реальную картину мира. Составляют предложения, объединяющие в себе эти объекты, делают выводы.
2. «Объясни необычное сочетание» При раскручивании кругов рассматривают случайное соединение объектов и как можно достовернее объясняют необычность их взаимодействия.

Игра «Да-нет» в линейном ряду



Цель: способствовать формированию у детей пространственных ориентиров и сужению поля поиска объекта в разных видах пространств; находить загаданную ведущим картинку с помощью наименьшего количества вопросов.

Описание игры: один из участников игры загадывает картинку, а остальные играющие должны задавать вопросы, которые отсекали бы сразу половину объектов в ряду, для этого нужно найти серединный объект.

Игра «Кто в домике живет?»

Цель: формировать умение работы с именами признаков объектов и значением этих признаков, умение работать со схемой, обогащать словарный запас детей, развивать познавательный интерес, умение классифицировать объекты по разным признакам.

Описание игры: каждый участник игры получает домик, в кармашек вкладывает значок признака, уточняет какое значение имеет его признак (например: знак имени признака «температура» и в домике живут только горячие объекты), из набора картинок подбираются специальные к каждому домику.

Подвижная игра с блоками Дьенеша «Кошки-мышки»

Цель: развивать умение «читать» карточки с символами свойств, выявлять необходимые свойства, стимулировать двигательную активность.

Описание игры: дети выбирают жетоны для «мышей» с символами свойств и встают в хоровод. Посередине «кот», рядом с ним жетоны для кота так же с символами свойств. Хоровод движется со словами:

Мыши водят хоровод, на лежанке дремлет кот.
Тише, мыши, не шумите, кота Ваську не будите.
Как проснется Васька кот, и разгонит хоровод.

На последнем слове «кот» быстро берет один из жетонов и поворачивается к «мышам» чтобы они его видели. Жетон- информация для «мышей», каких именно он будет ловить. Остальным «мышам» он не страшен, они могут веселиться и дразнить «кота». Пойманная «мышь» становится «котом» и игра продолжается.