|  |  |
| --- | --- |
| **Конспект непосредственно образовательной деятельности в старшей группе ОНР****Тема: «Весело играем»** |  |

Воспитатель

Ярошенко С.П.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |   | **Игра “Теремок”****Цель**: Тренируем аналитическое мышление, учимся выделять общие признаки путем сравнения.**Реквизит:** Окружающие бытовые предметы, или игрушки, или карточки с изображением предметов. **ТРИЗ игра “Волшебный поясок”:**  |

**Как играть:**

* Каждому игроку раздаются карточки с изображениями различных предметов. По одной карточке на каждого участника.  Если играете вдвоем, то можно просто положить колоду с детскими картами рубашкой верх и поочереди вытаскивать картинки. Один из игроков назначается  хозяином условного теремка (коврик или детский домик), а другие (или другой) подходят к теремку  и просятся к нему в домик (на примере сказки):

- Тук, тук, кто в теремочке живет?
- Я, Гитара. А ты кто?
- А я - удочка. Пусти меня в теремок?
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и  гитары и  удочка сделаны из дерева. Или и у гитары и у удочки есть струна - веревочка. После этого гость заходит в теремок или просто помещает в домик карточку, и вступает в игру следующий участник игры, или тот же участник берет другую карточку из колоды. И так, пока все карточки не окажутся в теремке,  и ведь правда, все изображения чем-то похожи на гитару.
Можно играть немного по другому, все время меняя хозяина теремка. Сначала, гитара - хозяин, потом гость удочка становится хозяином и так далее.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |   | **Игра. “Маша-Растеряша”****Цель:** тренируем внимательность, учимся решать проблемы.Перед игрой напомните детям функции различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?.. А также вспомните кто такие растеряшки.  |

Как играть: Один из игроков назначается Машей-Растеряшей. Ведется диалог Маши с другими участниками игры:
- Ой!
- Что с тобой?
- Я потеряла Нож (называется любой предмет либо изображение на детской карточке). Чем я теперь буду хлеб резать (здесь обозначается функция предмета)?
Другой игрок или игроки должны предложить альтернативные варианты нарезки хлеба, например: пилой, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша выбирает лучший ответ и выдает за него награду (монетку).
В конце игры подсчитываем монетки и определяем победителя.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |   | **Игра “Красная шапочка”****Цель:** развитие творческого воображения.**Реквизит:** бумага и фломастеры.Перед игрой вспоминаем сказку, а конкретнее эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Объясняем детям, что сейчас мы сыграем немного по другому, чем в сказке. Наша бабушка, узнав о планах волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи.  |

**Как играть:** Выбирается предмет, в который превратится бабушка (предмет можно выбрать из детских карт. Игроки вспоминают свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой).
Начинаем играть, а для наглядности изобразить бабушку с телом-стаканом, руками, ногами, растущими из стакана и косыночкой на голове наверху стакана.
Один из игроков назначается бабушкой. Другие или другой обращается к нему: - Бабушка, бабушка, почему ты такая прозрачная (называется одно из свойств предмета)?
- Чтобы видеть, сколько я съела.
И так играем до тех пор, пока не будут обоснуем все странности бабушки.
После этого переходим к обсуждению, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или расколоться на острые кусочки - чтобы волк не мог съесть ее, а потом, когда волк уйдет, склеится клеем для стекла).