Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
центр развития ребенка детский сад № 50 Красносельского района
Санкт-Петербурга.

ИГРОТЕКА

**Составила: воспитатель
 Новожилова Галина
 Васильевна.**

Особенностью детского мышления является стремление связывать
«всё и во всем». В теории формирование сильного мышления
(одно из направлений ТРИЗ) есть такое понятие: «системный оператор».

**Цель этого блока игр:** научить детей определять назначение предметов, видеть возможности их использования в окружающем мире.

Игры можно усложнять исходя из возраста детей.

**Чья это работа?**

Каждый ребенок выбирает себе образ. Его можно обозначить медальоном. Ведущий с мячом в руках становится в центре круга. Подбрасывая вверх мяч, ведущий называет какую-либо функцию того или иного образа: « Кто умеет перевозить грузы?» и так далее.

Тот из детей, для образа которого характерна эта функция, ловит мяч
и становится ведущим.

В игре участвуют не более 5-6 детей, желательно, чтобы выбирались образы с несовпадающими функциями.

**Угадай, кто я?**

Дети сидят или стоят в кругу. Каждый загадывает себе образ, но не называет его. Один из участников выходит в центр и говорит: « я умею…..»
(действие изображается при помощи пластики).

Дети должны отгадать и назвать изображенное действие.
« А еще я умею….»-говорит ребенок-ведущий и показывает следующее движение. После изображения 3-4 функций дети отгадывают объект. Например: прыгать, катиться, лежать….(мячик).

Если дети назвали объект по загаданным функциям, но не тот, который изначально загадан, предлагается вспомнить, для кого эти функции характерны. Количество участников игры до 10 человек.

**Метель.**

Дети кружатся по комнате, изображая снегопад, со словами:
Закружила метель, словно чудо-карусель,

Все дорожки замела. Нам в подарок принесла…

И воспитатель называет любой объект. Все на последнем слове замирают
на месте. Тот на кого укажет воспитатель, должен изобразить данный объект в действии.

**Обгонялки.**

Каждый ребенок придумывает себе образ. Дети становятся в круг
и по очереди себя называют. Затем каждый так же по очереди называет свои функции, но не глаголом, а существительным, образованным от глагола
при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов: «скакунчик», «поливалка» и так далее. Кто не может быстро назвать свое прозвище, выходит из игры на один круг.

Количество участников должно быть не менее шести человек, тогда
у каждого ребенка будет возможность подумать, пока до него дойдет очередь. Игра проходит в пять-шесть кругов, поэтому каждый из детей должен будет найти не менее пяти разных функций своего образа.

**Кто же это делает? (разновидность игры «Да-Нет»).**

Один из участников загадывает предмет. Остальные по очереди задают вопросы, на которые можно ответить утвердительно или отрицательно.

Все вопросы должны касаться функционального назначения предмета:
«это летает? Режется? Нужно для письма?» и так далее.

За правильную отгадку можно предлагать фишку или передавать право ведущего.

**Неумейка.**

Ведущий начинает игру, называя предмет и несвойственную ему функцию. Следующий ребенок называет тот объект, который данную функцию выполняет, а затем называет новую, несвойственную уже второму предмету функцию.

Например: «я воробей, я не умею танцевать». «А я – балерина, я умею танцевать , но не умею перевозить грузы» и так далее.

**Я еду в деревню**

Для игры понадобится набор предметных картинок, которые складываются стопкой изображением вниз.

Ребенок объявляет: « Я еду в деревню и беру с собой…» и вытаскивает
из стопки любую картинку. Далее он должен объяснить, зачем ему данный предмет в деревне. В игре участвуют три-четыре ребенка.

Конечный путь периодически меняется: в деревню, в гости к обезьянкам,
на северный полюс, отдыхать на море и так далее.

**Повторяла.**

Дети выбирают себе образы или получают их от ведущего. Затем ведущий называет свой образ и свойственную ему функцию, а остальные дети «примеряют» эту функцию на себя:

Я - лягушка. Я умею прыгать.

Я – машинка. Я тоже прыгаю, когда еду по кочкам.

Я – карандаш. Я тоже прыгаю, когда рисую точки. И так далее.

Основная сложность данного тренинга в том, что необходимо найти условия проявления данной несвойственной функции.

**Расскажи сказку.**

Дети по ролям пересказывают хорошо знакомую сказку, но герои называются не именами и названиями, а производными от функций.

Например, сказка « Теремок»:

Бежит Пищалка…

Подошла в болоте Сиделка к теремку…

**Летает-бегает-плавает (игра для детей 3-6 лет).**

Всем известна игра «Летает-не летает», но она довольно однообразна.
Мы с детьми усложнили эту игру и она, как нам кажется, стала гораздо интересней.

**Первый вариант.** Играющие стоят или сидят в кругу. Ведущий называет животное, птицу, рыбу, насекомое. Дети изображают их определенными движениями. Если данное животное умеет летать- «машут крыльями», бегать-тихо топают ногами, плавать-имитируют плавательные движения, ползать- показывают рукой движения, напоминающие ползущую змею.

**Второй вариант.** К названиям животных добавляются названия
растений - деревьев, кустарников, травянистых растений и названия явлений не живой природы.

Если ведущий называет какое-нибудь дерево – дети поднимают руки
и «качают ветвями»; если произносит название кустарника – приседают
с поднятыми вверх и разведенными немного в стороны руками; если
это травянистое растение – приседают и слегка шевелят пальчиками-листьями. Если же ведущий называет явление не живой природы (солнце, дождь, песок, камень), дети должны присесть на корточки, обхватить себя руками за коленки и замереть.

В младших группах, особенно в начале, в игре лучше использовать картинки. В старших группах ведущими могут становиться сами дети.

Чем в более быстром темпе проводится игра, тем интереснее играть, особенно детям постарше. В старших группах можно играть с выбыванием: кто не правильно изобразил животное или неправильную позу, вылетает. Победителями становятся два - три игрока, «продержавшиеся» в игре дольше всех.

**Цель этого блока игр:**

Упражнять детей в умении замечать зависимость проявления разных свойств одного итого же объекта от стадии (этапа) развития, замечать изменения объектов во времени.

**Как это было?**

Детям предлагаются наборы картинок, на которых изображены объекты природного и рукотворного мира на разных стадиях их развития
или создания и предлагается выложить их в правильной последовательности. Если условие соблюдено, картинки складываются в сплошную единую линию.

Например: семечко-росток-цветок с бутоном-раскрывшийся цветок.

**Ромашка**

В игре используется волчок. Вокруг него раскладываются предметные картинки. Волчок раскручивается. Когда стрелка укажет на один из объектов кто-то из детей (или в коллективном процессе) должен рассказать о стадиях развития этого объекта, чем он станет в скором и далеком будущем. Игра адресована старшим дошкольникам.

**Был. Есть. Будет.**

Воспитатель называет объект. Дети перечисляют его свойства в прошлом, настоящем и будущем.

Например, яблоко:

**Сейчас –** сладкое, сочное, красное…

**Было –** зеленое, кислое, терпкое…

**Будет –** сухое, сморщенное, червивое.

Аналогично можно поиграть с функциями этого объекта.

**Репка.**

Задается объект. Воспитатель предлагает «потянуть репку». Дети становятся паровозиком и по очереди называют стадию развития этого объекта. Например: икринка за репку, головастик за икринку, лягушонок
за головастика, лягушка за лягушонка, тянем, потянем….вытащили репку.

Если все названо правильно, то взрослый объявляет, что репка вытянута,
а если ошиблись, то «репка» остается в грядке.

**Что было? Что будет?**

Для игры понадобятся картинки к хорошо знакомым сказкам. Можно использовать не только иллюстрации, но и схематические «кадрики»
к сюжету, нарисованные вместе с детьми.

Каждый получает одну картинку и по сигналу должен быстро занять свое место в общей шеренге. Затем идет обсуждение: каждый ребенок называет, что изображено на картинке, было это по сюжету или еще будет
(по отношению к предыдущему выступлению).

Например: колобок встретился с зайцем, и поет ему песенку. Это сейчас.

Колобок убегает из дома. Это было.

Колобок сидит на носу у лисы. Это будет.

**Цель этого блока игр:**

Анализ структурных объектов окружающего мира, упражнение в выделении свойств.

**Волшебный мешочек.**

В мешочек из непрозрачного материала складывается некоторое количество предметов или игрушек. Вызванный ребенок опускает руку в мешочек, ощупывает предмет и вслух перечисляет его свойства, которые подсказывают ему тактильные ощущения.

Остальные дети по перечисленным свойствам отгадывают этот объект.

Желательно отобрать одновременно не более 5-6 предметов, изготовленных из разных материалов и не имеющих ярко выраженных частей,
так как ребенок вместо свойств будет описывать части, и ответ станет очевидным.

**Ты мой кусочек.**

 Дети сидят в кругу. Один из них называет образ, а остальные его части:
Я – озеро, а ты мой кусочек. Я - твой берег, дно, вода и так далее.

В качестве усложнения предлагается выстроить целую под системную цепочку: « Я – озеро, а ты мой кусочек. Я - твой берег, а ты мой кусочек.
Я - песочек на берегу, а ты мой кусочек…»

**Угадай-ка (разновидность игры « Да-Нет»).**

Ребенок загадывает себе образ и описывает его, не называя. Остальные
по описанию должны угадать, кого ребенок загадал. Можно ввести условие: вместо описания свойств ребенок может назвать несколько надсистем объекта (я бываю в лесу, в клетке, в зоопарке и так далее). Тогда
при отгадывании дети могут задать несколько уточняющих вопросов,
на которые можно ответить только « да или нет».

**Цепочка**

Первый ребенок называет объект. Второй – его свойство. Третий - объект
с названным свойством. Четвертый другое свойство нового объекта
и так далее.

Например: 1-морковь.

 2-Морковь сладкая.

 3. Сладким бывает сахар.

 4. Сахар белый.

5. Белым бывает снег и так далее.

**Цель этого блока игр:**

Упражнять детей в классификации объектов окружающего мира
по специально заданному или произвольно выбранному признаку,
в обобщении объектов по принадлежности к определенному классу
в биологической классификации; в выделении признаков и свойств объектов, в анализе «полезности» и «вредности» различных объектов живой
и не живой природы. Подвести к пониманию природных взаимосвязей
на основе диалектических законов, ответственности человека за сохранение природы.

**Природный мир разный.**

Материал: картинки с изображением природных объектов.

Детям предлагается сравнить между собой несколько картинок
с изображением природных объектов. Попросить отделить картинки
с изображением живой и не живой природы, сделать обоснование.

**Мир вокруг нас.**

Материал: глобус, географическая «модель мира»-круг, разделенный на две цветных части (белую и голубую), предметные картинки (до 20 штук).

Детям представляется глобус, выясняется, что по форме планета круглая,
по цвету – многоцветная, по составляющим – много всего,
по размеру – огромная. Далее воспитатель на стол располагает «модель мира» и предметные картинки, объясняет детям, что голубая
часть - природный мир, белая- рукотворный. Дети должны распределить картинки в кругу. Например: цветок - в голубую часть, так как это природа. Автомобиль – в белую, так как относится к рукотворному миру. Если дети легко справляются с заданием, то проводится игра «все в мире перепуталось»: дети закрывают глаза, воспитатель перемешивает картинки по секторам. Дети открывают глаза и исправляют ошибки, давая обоснование.

**Назови одним словом.**

Воспитатель называет несколько предметов одного класса, дети называют хором это одним словом. Например: береза, дуб, сосна – это деревья
и так далее).

**Я знаю».**

Материал: мяч.

Подбрасывают мяч и говорят: «я знаю пять названий птиц, зверей
и так далее». Произносят пять названий заданного объекта.

Второй вариант: воспитатель бросает мяч ребенку и называет класс объектов природы – «звери». Ребенок ловит мяч и называет пять зверей
или того что задано.

**«Съедобное – несъедобное».**

Материал: мяч.

Водящий бросает мяч и называет предмет. Если предмет съедобный,
то ловящий удерживает мяч, если нет, то отбрасывает.