**Экологическое воспитание средствами ТРИЗ-педагогики**

**"Теремок"** (из опыта И.Н. Мурашковской)

у каждого ребенка - карточка с изображением какого-либо объекта, у воспитателя - набор карточек с изображением других объектов. Разыгрывается ситуация - в чистом поле стоит теремок (это может быть лист бумаги, лежащий на столе, и т.п.), в котором могут поселиться объекты (предметные картинки). Сначала свою карточку кладет воспитатель, например: первым в теремке поселился зонтик. Ребенок может поселить свою картинку в теремке только тогда, когда найдет не менее трех сходных признаков между предметом на своей карточке и карточке "хозяина" теремка. Например, у ребенка карточка с вишенкой. Общие признаки - округлая форма, косточка в вишенке и костяная ручка у зонтика, объекты одного цвета и т.д.

*Усложнение*. В теремке уже поселилось несколько объектов. Назвать сходные признаки объекта, изображенного на карточке у ребенка, с каждым из обитателей теремка.

**"Цепочка"**

Дети и взрослый (в одной руке у него мяч, в другой - карточки с изображением различных предметов) встают в круг. Воспитатель показывает изображение первого объекта, называет его, затем передает мяч рядом стоящему ребенку. Тот называет один из признаков объекта и передает мяч следующему игроку. Нужно назвать как можно больше признаков объекта. Например: морковь - сладкая - сочная - оранжевая - хрустящая - твердая - удлиненной формы ­ растет на грядке.

*Усложнение первого уровня.* Воспитатель показывает карточку с изображением объекта, например моркови, и предлагает на­ звать один из его при знаков: по цвету ... (Оранжевая.) По форме ... (Удлиненная.) На вкус ... (Сладкая.)

*Усложнение второго уровня*. Воспитатель показывает изображение и передает мяч. Первый ребенок называет объект. Второй ­ его свойство. Третий - другой объект с названным свойством. Четвертый - другое свойство нового объекта и т.д. Например: морковь ­ морковь сладкая - сладким бывает сахар - сахар белый - белым бывает снег и т.д.

**"Летает, плавает, бегает"**

Водящий по очереди бросает детям мяч, называя объект живой природы. Ребенок ловит мяч и бросает его водящему, называя способ передвижения этого объекта. Напри мер: заяц - бегает, ворона - летает, карась - плавает.

*Усложнение.* Называются при родные и рукотворные объекты. Ребенок должен сказать, к какому миру (природному или рукотворному) они имеют отношение: щука ­ природный мир, плавает; самолет - рукотворный мир, летает.

*Примечание*. Следует называть конкретные объекты, а не класс. Например "воробей", "сойка", "стриж", а не "птица".

**"Хорошо-плохо"**

Воспитатель называет объект или природное явление, дети перечисляют его свойства, сначала те, которые они считают полезными, а затем те, которые считают вредными. Например: мороз - это хорошо, потому что снег не тает, можно кататься на санках, коньках и т.д. Мороз - это плохо, потому что руки мерзнут, нельзя долго гулять и т.п.

*Усложнение*. Дети должны обосновать свои доводы с точки. зрения какого-либо объекта, например дерева, кошки и т.д.

**"Рыбы - птицы - звери"**

Воспитатель произносит слово "птица" и бросает ребенку мяч. Поймав мяч, он должен подобрать видовое понятие, например "воробей", и бросить мяч обратно.

**"Кто где живет"**

Дети сидят за столом. У воспитателя - карточки с изображением животных, перед каждым ребенком лежат карточки с изображением мест их обитания (дерево, река, нора и т.д.)

Воспитатель дает карточку ребенку. Он должен определить, где обитает это животное, и "поселить" у себя на нужной карточке.

**"Репка"**

Воспитатель называет объект (например, икринку) и предлагает "потянуть репку". Дети становятся паровозиком и по очереди называют стадии развития этого объекта.

Например: "Икринка за репку, головастик за икринку, лягушонок за головастика, лягушка за лягушонка, тянем-потянем ... вытащили репку".

Если все названо правильно, взрослый объявляет, что репка вытянута, а если дети ошиблись, то репка остается на грядке.

**"Ты - часть, я - целое"**

Дети сидят в кругу. Один из них называет объект, а остальные - его части: "Я - озеро". - "Я - твой берег (дно, вода и т.д.)".

*Усложнение*. "Я - озеро". - "я - твой берег". - "я - песок на берегу". - "Я - песчинка". И т.д.

**"Берегите природу"**

На столе лежит бумажный круг, разделенный на пять секторов, и карточки с изображением частей природного мира (растения, звери, птицы, рыбы, человек).

Воспитатель предлагает поместить картинки на сектора (на каждый по одной), затем убирает одно из изображений и спрашивает у детей, что произойдет с оставшимися живыми объектами на Земле. Например: "Если не будет растений, что произойдет с птицами (зверями и т.д.)?" Затем возвращает карточку на место и убирает следующую. Изображение человека снимает в последнюю очередь.

Взрослый подводит детей к выводу: если человек исчезнет с Земли, то при рода не погибнет, но если одна из других частей живой природы исчезнет, может погибнуть остальной мир, в том числе и человек. Все взаимосвязано в природе, и человек дол­ жен бережно относиться к окружающему миру.

**"Мир вокруг нас"** (из опыта Т.А. Сидорчук)

Воспитатель располагает на столе "модель мира" (круг, разделенный на две части: часть голубого цвета обозначает природный мир, часть белого цвета - рукотворный мир) и предметные картинки (до 20 шт.), Дети должны правильно расположить картинки, например: цветок поместить в голубую , автомобиль - в белую. Если они легко справляются с заданием, проводится игра « Все в мире перепуталось»: дошкольники закрывают глаза, воспитатель меняет местами часть картинок. Дети открывают глаза и исправляют ошибки, давая обоснование.

*Усложнение первого уровня*. Картинки на бой части (природный мир) распределить на две группы (живая и неживая природа).

*Усложнение второго уровня*. Карточки с изображением объектов живой природы разделить на две группы (растительный и животный мир).

*Усложнение третьего уровня*. Карточки с изображением объектов растительного мира распределить в соответствии с биологической классификацией (деревья, кустарники, травы).

**"Что было, что будет"**

Воспитатель называет объект. Дети перечисляют его свойства в прошлом, настоящем, будущем. Например, яблоко:

сейчас - сладкое, сочное, красное и т.д.;

было - зеленое, кислое, терпкое и т.д.;

будет - сухое, сморщенное, червивое и т.д.

Аналогично можно поиграть с функциями (рукотворный мир) и действиями (природный мир) объекта.

**"Эмпатия"**

Ребенку предлагается представить себя природным или рукотворным объектом в проблемной ситуации.

*Примеры.*

"Ты - цветок на поляне. Солнце сильно пригревает, тебе хочется пить, а дождя давно не было. Что ты чувствуешь? Расскажи".

"Я - злой мальчишка, а ты - красивая ромашка. Я хочу тебя сорвать. Уговори меня этого не делать".

**"Точка зрения"**

Дети разыгрывают сценки на основе за­ данных ситуаций.

*Примеры.*

"Мальчик увидел гнездо. Его действия?" (Поочередно мальчик может быть добрым, жестоким, любопытным, глупым, рассеянным.)

"Муха попала в сети к пауку. Что чувствует муха? А паук?" Затем муха и паук меняются ролями.

Дети изображают двух собак. Одна ­ большая, сидит около своей конуры и гложет кость. Другая - маленькая, бездомная, голодная.

*Примечание.*

Ценность этого приема в том, что ребенок учится воспринимать ситуацию с разных точек зрения, анализировать ее плюсы и минусы. Человеку приятно сорвать цветок, поставить в вазу и любоваться им. Но когда ребенок почувствует себя этим цветком - он задумается. По крайней мере, не станет рвать цветы от нечего делать, чтобы тут же выбросить.

**"Мир звуков"**

Взрослый предлагает послушать аудиозапись шума моря, леса и Т.П. Дети слушают, затем определяют, что это за звуки (вой ветра, шум листьев, пение птиц, жужжание пчел и т.д.).

*Усложнение первого уровня*. Определить место, где можно услышать эти звуки.

*Усложнение второго уровня*. Определить, какие звуки производятся объектами живой природы. какие - неживой, есть ли там звуки, издаваемые объектами рукотворного происхождения.

**"Узнай по звуку"**

Воспитатель, сидя за ширмой, постукивает деревянной палочкой по одному из предметов (из металла, стекла, дерева и т.д.). Дети должны определить, какой материал издает подобный звук.

*Усложнение первого уровня*. Определив материал, назвать как можно больше предметов из него.

*Усложнение второго уровня*. Назвать явления или объекты при родного мира, которые издают звуки, схожие по звучанию с рукотворными материалами. Например: звон стекла - звон капели ...

**"Переполох"**

Воспитатель раздает детям карточки с изображением объектов, которые могут издавать звуки. Говорит: "В мире звуков переполох - все они перепутались и потеряли своих хозяев".

Включает аудиозапись разных звуков, слушая которую, дети должны выбрать карточки с изображением "хозяев" звуков.

**"Какой овощ (фрукт) ты съел"**

Ребенок закрывает глаза. Взрослый берет тарелку с предварительно нарезанными фруктами и овощами и кладет ему в рот кусочек. Ребенок должен определить по вкусу, чем его угостили.

*Усложнение первого уровня*. Определить не только продукт, но и способ его обработки (сырой, вареный, соленый и пр.)

*Усложнение второго уровня*. Назвать как можно больше других продуктов, вкус которых схож с тем, которым угостили.

**"Ночлег"**

Первый раз ведущим (пчелой) является воспитатель, затем это может быть ребенок. Детям на одежду прикрепляют медальоны с изображением объектов, и они исполняют роли этих объектов.

Воспитатель. Гуляли вы по лесу и заблудились. Стемнело, стало страшно. А тут еще и дождь пошел. Вышли вы на опушку и увидели улей. Решили у пчел переночевать. Подошли к домику, а навстречу вылетает пчелка-часовой (надевает маску пчелы). Попросились на ночлег.

Мы устали. Ночь пришла.

На ночлег пусти, пчела.

**Пчела.**

Под дождем держать не буду,

В улей я пущу посуду.

Посуда - это то, из чего едят. Тот, кто докажет, что объект, который он изображает, можно использовать как посуду, сможет войти.

"Объекты", которые докажут, что их предметы можно использовать как посуду (затем как одежду, игрушки и т.д.), отходят в сторону (в улей), а игра продолжается.

**Пчела.**

Не теряйте вы надежду.

В улей я пущу одежду.

Заходите, все игрушки.

Для моей дочурки Мушки.

Жалко мне вас здесь держать.

Кто умеет рисовать?

**"Разведчики"**

На столе лежат предметные картинки и большая сюжетная (или пейзажная) картина. По команде "Разведчики, вперед!" дети должны выбрать те картинки, которые характерны для места, изображенного на большой картине: что обычно можно встретить на лугу, в лесу, в комнате и т.д., и положить около картины.

Ребенок придумывает ситуацию, оправдывающую его выбор. Например, если около картины с изображением фермы он положил изображение автобуса, объяснение может быть таким: "в автобусе приехали доярки".

**«Да-нет»**

(игры-задачи на сужение поля поиска)

Чтобы развить творческое мышление детей, необходимо научить их выбирать из всей известной им информации ту, которая нужна для решения конкретной задачи, то есть умению сужать поле поиска решения.

Для этого нужно:

- обучить умению задавать вопросы, связанные с выяснением признаков объектов:

- формировать умение обобщать выбранные факты; находить аналогии в собственном жизненном опыте; самостоятельно уточнять и расширять знания. (По Т.А. Сидорчук.)

Задачи на сужение поля поиска решаются при помощи ответов на вопросы, на которые можно ответить утвердительно или отрицательно.

Игры "Да-нет" условно можно разделить на **объектные** (поиск загаданного объекта в линейном, плоскостном или объемном пространстве) и **ситуационные** (обсуждение задач-ситуаций, для понимания которых не хватает информации).

Объектные игры-задачи

Средний и старший дошкольный возраст

1. Линейные задачи

Карточки с изображением объектов располагают в один ряд. Ведущий (вначале это воспитатель, затем ребенок) загадывает объект. Играющие должны его отгадать, задавая вопросы (с использованием понятий "середина", "справа", "между" и т.п.), а не просто перечисляя объекты. Первый вопрос задается так, чтобы разделить ряд на две приблизительно одинаковые части. Для этого надо определить центральный объект. Это может вызвать у детей затруднения, поэтому начинать работу надо с нечетным количеством объектов.

Пример: На доске в ряд выставлены карточки с изображением игрушек (скакалка, флажок, мячик, кубик, машина, пирамидка, мишка, лошадка, кукла).

Ведущим загадана **скакалка.**

Первый вопрос играющих относится к объекту, который они выделили как центральный: "Загадана машина?" (Нет.) Следующий вопрос сужает поле поиска до половины ряда: "Это слева от машины?" (Да.)

Дальнейшие вопросы будут касаться только тех изображений, которые находятся слева от машины (скакалка, флажок, мячик, кубик).

Например, играющие задают вопрос: "Это между кубиком и скакалкой?" (И да, и нет.)

Такой ответ покажет детям, что нужно переформулировать вопрос, задать его по частям, сделать конкретней: "Это кубик? (Нет.) Это скакалка?" (Да.)

Таким образом можно работать не только с объектами, но и со многими понятиями: дни недели, времена и месяцы года, числовой ряд и т.д.

**"Овощи-фрукты"**

Материал. Карточки с изображением овощей и фруктов.

Задания.

1. **Обыгрывание наглядного материала**.

- Разложи карточки на две группы. По какому признаку ты это сделал?

- Раздели карточки по цвету (величине, форме).

- Найди все карточки с овощами и фруктами, которые ты когда-либо пробовал. Расскажи, какие они на вкус.

- Разложи карточки на три группы: что едят только сырым; сырым и вареным; только вареным?

- Разложи овощи и фрукты от самого сладкого к самому кислому (от самого светлого к самому темному; от самого мягкого к самому твердому; от самого тобой любимого к самому нелюбимому).

2**. Варианты сужения поля поиска.**

Работа с признаками, которые упорядочены.

- Это яблоко? (Выбор центрального объекта, деление ряда на две части.)

Этот фрукт (овощ) слаще (кислее), чем яблоко?

Аналогично строится работа на основе другого признака:

- Этот фрукт (овощ) тверже, чем… ?

Работа с признаками, которые не упорядочиваются.

- Это фрукт?

- Этот фрукт едят сырым?

- Его кладут в компот?

- Он растет в наших садах?

- Мы когда-нибудь ели его на полдник?

**"Месяцы года"**

Материал. Карточки с изображением природы в разное время года (по три на каждый сезон - ранняя, средняя, поздняя осень и т.д.) или схемы, выбранные вместе с детьми для обозначения каждого месяца.

Задания.

1. **Обыгрывание наглядного материала**.

- Разложи карточки по временам года.

- Построй «паровозик времени», назови каждый "вагон",

- Найди все зимние (осенние и т.д.) месяцы, назови их.

- Назови первые (средние, последние) месяцы каждого сезона.

- Что раньше (например, январь или декабрь)?

2**. Варианты сужения поля поиска**.

Работа с признаками, которые упорядочены.

Например, ведущий загадал апрель.

- Этот месяц в первой половине года (между январем и июлем)?

- Этот месяц после марта?

- Этот месяц перед маем?

Работа с признаками. которые не упорядочиваются.

- Это зимний (весенний и т.д.) месяц?

- Это начало сезона?

-В этом месяце есть праздник, который мы отмечаем в детском саду?

**"Животный мир"**

Материал. Карточки с изображением представителей разных классов животного мира.

Задания.

1. **Обыгрывание наглядного материала**.

Животным, изображенным на карточках, дается характеристика по плану: кто это? Место его обитания? Что ты еще о нем знаешь?

Игра "Кто больше ... ", Подобрать слова, относящиеся к характеристике, например белого медведя.

Игра "Наоборот". Ведущий показывает изображение животного и называет какой­ либо его признак. Дети находят карточку с изображением животного с противоположным по значению признаком. Например: "Медведь лохматый. (А змея гладкая.} Заяц белый". (А крот черный.)

Игра "Построй ряд". Дети выкладывают карточки в ряд по заданному воспитателем признаку, например от самого крупного до самого мелкого животного; от самого опасного до самого безопасного для человека и т.д.

2. **Варианты сужения поля поиска**. Работа с признаками, которые упорядочены.

- От самого опасного для человека животного до самого безопасного.

- От самого крупного до самого мелкого.

- От самого пушистого до самого гладкого.

- От самого смелого до самого пугливого.

Работа с признаками, которые не упорядочиваются, - игра в рамках биологической классификации.

- Это домашнее животное?

- Это хищник?

- Это млекопитающее?

- Это животное гладкошерстное?

- Это животное опаснее для человека, чем ... ?

**Развитие творческого воображения методами ТРИЗ**

**Игра "Путешествие растений"** (рекомендуется с 5 лет)

Цель. Уточнять знания детей об условиях существования растений. Побуждать к описанию фантастических ситуаций, возникших в результате взаимодействия объекта с окружением.

Ход игры. На горизонтали - карточки с изображением растений (береза, клюква, роза, кактус). На вертикали - карточки с изображением местности (тайга, болото, парк, пустыня).

РЗ: "Выбери растение, положи карточку в нужную клетку таблицы и расскажи, где оно живет (например, роза растет в парке)".

ФЗ: "Помести карточку с изображением растения в другую клетку таблицы (в необычное место обитания). Расскажи, что или кто поможет ему выжить в этих условиях".

**"Путаница"** (рекомендуется с 4 лет)

Цепь. Закрепить умения детей находить типичные свойства объекта.

Ход игры. Воспитатель называет 3-4 объекта с необычными свойствами (например, тигр заостренный, карандаш полосатый, полка замерзшая, стекло книжное) и просит детей восстановить порядок, т.е. подобрать каждому объекту типичное свойство.

**"Отгадай секрет"** (рекомендуется с 4 лет)

Ведущий - воспитатель. С возраста 5,5 лет ведущим становится ребенок. Он сам составляет словосочетания, которые объясни­ ют другие дети.

Цепь. Учить строить гипотезы.

Ход игры. Воспитатель предлагает словосочетание: объект + необычный признак (например, мохнатая книга). Просит детей высказывать предположения, у какого объекта мог быть взят этот признак - мохнатость. (У медведя, собаки и т .д.)

**"Давай поменяемся"** (рекомендуется с 5 лет)

Цепь. Учить детей наделять объект необычным признаком и с достаточной степенью достоверности объяснять его существование в реальной жизни.

Ход игры. Воспитатель раздает трем-четырем детям карточки с изображением объектов (пчела, шуба, автомобиль и др.).

РЗ: "Выбери признак, типичный для объекта". (Пчелка летающая, шуба согревающая, автомобиль скоростной.)

ФЗ: "Подари этот признак другому объекту. (Пчелка - согревающая, шуба - скоростная, автомобиль - летающий.) Объясни, что это может значить".

Правило: необычное свойство у объекта может быть в реальной жизни. Например: пчелка согревающая, потому что она дает мед, который согревает заболевшего; шуба скоростная, если ее очень быстро сшить; автомобиль быстро едет по дороге, как будто летит.

• Ребенок трех лет по слову воспитателя может представить себя живым объектом, показать несложные действия и рассказать, что он чувствует.

"Ты - кузнечик. (Ребенок прыгает.) Кузнечик устал. (Ребенок показывает, как ус­ тал кузнечик.) Что у тебя устало больше всего?" (Ножки мои устали очень-очень. Сейчас они отдыхают, Я сейчас отдохну и снова попрыгаю.)

• Детям среднего возраста предлагается отождествить себя с рукотворным объектом и найти выход из проблемной ситуации.

"Ты - стиральная машина. (Ребенок показывает, как он представляет себя в этой роли.) Но у тебя проблемы: слишком много белья в тебя положили. Что ты чувствуешь?"

• у детей старшего возраста формируют умение отождествлять себя с образом и самостоятельно принимать решение в проблемной ситуации.

"Расскажи, что ты почувствуешь, если будешь пожарным и вдруг услышишь, как в горящем доме плачет ребенок?"

"Если бы ты был пожилой женщиной (мужчиной), что бы ты почувствовал, когда тебе надо нести тяжелые вещи; стоя ехать в автобусе и т.д.?"

"Представь, что ты - звездочка. Ты увидел ребенка, который никак не может уснуть от страха (зубной боли и т.д.). Как бы ты помог ему?"

**"Обиженные вещи"** (рекомендуется с 5 лет)

Цель. Создавать условия для развития эмпатии по отношению к объектам рукотворного мира.

Ход игры. Воспитатель предлагает вспомнить, такие предметы находятся в домах людей, и обсудить правила пользования ими. Затем приглашает "посетить" квартиру нерадивых хозяев, которые нарушают правила пользования предметами. Дети от имени обиженных предметов рассказывают о своих бедах, обсуждают, что бы они сделали, если бы умели разговаривать и двигаться (по типу сказки К. Чуковского "Федорино горе").

**"О чем не написано в книге"** (рекомендуется с 5 лет)

Цель. Продолжать учить детей представлять себя каким-либо объектом и вести рассказ от его имени.

Ход игры. Воспитатель предлагает вспомнить эпизод из знакомой сказки и перечислить объекты, которые там упоминаются. Например, Царевна-лягушка сидит на кочке в болоте и ждет, когда к ней придет Иван-царевич. Объекты - кочка, стрела, кувшинка, болото, лес вокруг болота. Каждый ребенок представляет себя одним из объектов и рассказывает о своем характере (кочка - ворчливая, стрела - равнодушная, кувшинка - самовлюбленная, лес - мудрый). Далее каждый объект рассказывает о своем отношении к ситуации.

Участвует не более пяти детей.

**«Найди слово, противоположное по значению»**

Цель. Учить детей находить антонимы.

Детям среднего возраста задания предлагаются в виде игры с мячом (например, взрослый произносит слово и бросает мяч ребенку, называя антоним, ребенок бросает мяч обратно).

**Задания для детей 4 лет.**

Воспитатель произносит слово (объясняя задание, не называет часть речи, а приводит примеры антонимических пар существительных, прилагательных, глаголов), ребенок подбирает антоним, например:

хороший (плохой), умный (глупый), твердый - (мягкий);

правда (ложь), враг (друг);

лечь (встать), плакать (смеяться).

**Задания для детей 5 лет.**

Воспитатель, обращаясь к ребенку, называет существительное, глагол или прилагательное. Ребенок должен назвать антоним и задать вопрос, на который отвечает данное слово. Например: жидкий (густой; "какой?"); работа (отдых, "что?"); бежит стоит, «что делает?»и т.д.

*Усложнение*. Вводятся наречия. Название части речи воспитатель может детям не говорить, но объяснить, что эти слова отвечают на вопрос "как?" (тяжело - легко, широко - узко).

Сначала наречия называет педагог, а дети подбирают антонимы. Затем ребенок (ведущий) называет наречие, а педагог - антоним. Воспитатель может "ошибаться", чтобы дети его поправляли.

**Задания для детей 6 лет.**

1. Игра может проводиться как командное соревнование. Например, игрок одной команды называет существительное, игрок другой команды должен подобрать антоним (например, холод-тепло), затем назвать глагол, к которому игроки первой команды должны подобрать антонимическую пару (например, бежать-стоять) и т.д.

2. Педагог называет литературное произведение. Дети вспоминают персонажей с противоположными характеристиками (например, сказка "Золушка": мачеха ­ жестокая, Золушка - добросердечная; сестры - бездельницы, Золушка - труженица).

**"Где прячутся противоположности?"**

Цепь. Учить находить в одном объекте противоположные значения какого-либо признака.

**Задания для детей 4 лет.**

Дети получают карточки с изображением объектов, например кошки, щетки, стула и др. Педагог называет антонимическую пару "мягкий-твердый" и предлагает найти значения признака. (у кошки шерсть мягкая, а когти - твердые; сама щетка мягкая, а ее ручка - твердая; сиденье у стула - мягкое, а ножки и спинка - твердые.)

**Задания для детей 5 лет.**

Ведущий называет какой-либо признак, например "цвет". Играющие подбирают антонимические пары: бесцветный - цвет­ ной, черный - белый.

Дети получают карточки с изображением объектов (например, плащ, зебра) и самостоятельно находят противоположные значения этого признака: плащ бывает бесцветным (прозрачным) и цветным; зебра и черная, и белая.

**Игра "Обьяснялка"**

Цель. Учить объяснять наличие противоположных значений одного признака объекта с точки зрения двух разных требований.

**Задания для детей 4 лет.**

Ведущий задает вопросы и помогает отвечать на них.

Детям предлагается карточка с изображением объекта, например ботинок: "Ботинки могут быть одновременно и мокрыми, и сухими. Объясните, когда так бывает". (Если идет дождь, ботинки внутри сухие, снаружи мокрые.)

**Задания для детей 5 лет.**

В этом возрасте "Объяснялка" проводится только с рукотворными объектами, у которых имеются явно выраженные противоположные значения признака, например длины (раскладушка - короткая и длинная); температуры (утюг - горячий и холодный).

Ведущий называет объект, например зон­ тик, и задает вопрос: "Где прячется противоположность?" (Зонтик короткий, когда лежит в сумке, и длинный, если его раскрыть.) Воспитатель просит детей объяснить, в каких случаях нужны противоположные свойства этого объекта. (Зонтик короткий нужен, когда дождя нет. Так его удобно в сумке носить. Длинный зонтик нужен, чтобы от дождя укрыться. Так его удобно над головой держать.)

**"Складные картинки"**

Воспитатель раскладывает изображения предметов, названия которых рифмуются (мак-рак, олень-тюлень), поднимает картинку, например с изображением мака, и просит найти парную по рифме. Ребенок берет картинку с изображением рака, говорит «рак», и составляет рифмованную пару «мак-рак».

Игру начинают с 5 пар картинок, постепенно увеличивая их количество до 25-25 пар.

**"Придумай рифму"**

Воспитатель называет слово, дети придумывают к нему рифму. Например: бежали (лежали); улица (курица); пшеничный (яичный): широко (далеко).

**"Придумай рифмованные строчки"** (рекомендуется с 4 лет)

Воспитатель предлагает детям выбрать пару рифмующихся слов (лучше существительных, например рак-мак) и начать сочинять по схеме "Жил-был кто-то и был похож на что-то", например: "Жил-был рак и был похож на мак".

Ребенок может менять слова местами ("Жил-был мак, и был он как рак "). В качестве усложнения между словами "жил-был" и объектом ставятся другие слова ("Жил­ был веселый рак, и он часто смотрел на алый мак").

**"Доскажи слово"**

Воспитатель читает детям стихотворный текст и в последнем слове каждой строчки произносит лишь первый слог. Остальные слоги должны назвать дети.

Игровой мотив: у воспитателя то появляется, то пропадает голос.

**"Чистоговорки"**

Ведущий задает определенное звукосочетание, играющие сочиняют двустишье.

Са-са-са ­

Прилетела в сад оса.

Ща-ща-ща -

Мы нашли в траве клеща.

**"Сочини дальше"**

Воспитатель придумывает одну строчку стихотворного текста, дети сочиняют дальше. Например: "В море плавает тюлень". Ребенок продолжает: "По лугу бежит олень" Возможны варианты рифмовок в виде путаницы: "В море плавает олень, на лугу лежит тюлень".

Игровой мотив: соревнование команд.

Усложнение: воспитатель раздает играющим предметные картинки. Они должны составить двустишье про изображенный на картинке объект.

**«Волшебные слова»**

Цель. Учить подбирать слова и словосочетания по заданному признаку.

Воспитатель предлагает вспомнить заклинания, известные детям из сказок ("Сим­ сим, открой дверь"; "Сивка-бурка, вещая каурка" и т.д.), затем - словосочетания, с которых начинаются сказки («В некотором царстве, в некотором государстве», «В стародавние времена» и т.д.)

**"Герои сказок"** (рекомендуется с 4,5 лет)

Цель. Учить группировать персонажей по заданному признаку, например:

- Назовите персонажей-девочек из разных сказок. (Герда из "Снежной Королевы", Женя из "Цветика-семицветика".)

**"Перечисли действия героев"** (рекомендуется с 5 лет)

Цель. Учить перечислять все действия сказочного героя, находить аналогичные действия персонажей других сказок. Тренировать память.

Воспитатель называет персонаж, например козу из сказки" Волк и семеро козлят". Просит детей назвать все действия, которые коза совершала. (Ходила, наказывала, пела .)

Далее предлагает вспомнить персонажей из других сказок, которые выполняли такие же действия (или часть из них). При затруднении воспитатель зачитывает отрывки текстов, а дети выявляют действия.

**"Волшебники Нос, Глаз, Ухо и Рука"** (рекомендуется с 3,5 лет на знакомом сказочном материале)

Цель. Учить представлять ощущения, которые можно получить с помощью анализаторов.

Воспитатель предлагает "посетить" какую-либо сказку, например "Три поросенка", и поочередно показывает картинки с изображением анализаторов.

С Волшебником Носом дети попадают в комнату Наф-Нафа, когда он открывает крышку котла, рассказывают, что почувствовали (запах сажи, немытой шерсти волка). Затем приглашается Волшебник Глаз (дети "видят" то, что не описано в сказке), Волшебники Ухо (дети описывают возможные звуки) и Рука (описывают ощущения, которые могли возникнуть, если бы они дотрагивались до горячего котла или носов поросят).