**Игры и тренинги на формирование у детей системного мышления.**

Функциональное назначение объектов.

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

**«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, кого укажет педагог, должен изобразить данный объект в действии.
**«Повторяка»**
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 точечки. И т.д.

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

**«Я еду в деревню».**
Для игры понадобится набор предметных картинок, которые складываются стопкой изображениями вниз. Ребёнок объявляет: «Я еду в деревню и беру с собой…» и вытаскивает из стопки любую картинку. Далее он должен объяснить, зачем ему данный объект в деревне. В игре участвуют 3-4 ребёнка. Конечный пункт путешествия периодически меняется: в деревню, в гости к обезьянкам, на северный полюс, на море отдыхать и т.д.
**«Неумейка»**
Ведущий начинает игру, называет предмет и несвойственную ему функцию. Следующий ребёнок называет тот объект, который данную функцию выполняет, а затем называет новую, несвойственную уже второму объекту функцию. Например: «Я воробей, я не умею танцевать». «А я балерина, я умею танцевать, но не умею перевозить грузы». Ит.д.
**«Салат из сказок».**
Предлагается детям соединить знакомые персонажи из разных сказок в одну и придумать свою – новую сказку. Приключения героев переплетаются, и получается новая сказка.
Выбор героев может быть произвольным. Дети выбирают героев по ходу сочинения сказки, перемещаясь по осям таблицы как по лесенке. 2-й вариант: изменить место действия знакомой сказки. Мороз Иванович попал в лето и т. д.; Золушка живёт в наши дни, в д/саду и т.д.

**«Сказка – калька»**
С детьми составляется модель сказки и по этой модели сочиняется новая сказка, с различными степенями узнаваемости или полностью измененная.
Используя буквенное обозначение, цветовое или геометрическое обозначение. По составленной модели сочиняется своя совершенно новая сказка, герои которой могут быть самые разнообразные.

**«Сказка – наизнанку».**
Игра состоит в «перевирании» сказки или в выворачивании «наизнанку» сказочной темы. Эта игра аналогична игре «наоборот».
Вспомнить с детьми хорошо знакомую сказку и предложить поменять характер её героев. Положительный характер на отрицательный и наоборот.
Например: «Красная шапочка злая, а волк добрый», «Золушка – непослушная девчонка, а мачеха – добрая», «Колобок предлагает всех съесть и съедает всех по очереди».

**«Разновидность фантастического бинома» или «метод картинок».**
1 вариант.
Игра состоит в том, что детям даются слова из одной сказки и одно слово из другой сказки, на основе которых они должны придумать какую-нибудь историю. Или предлагаются картинки из одной сказки и одна карточка с изображением героя из другой сказки.
2 вариант.
Раздаются пронумерованные карточки. Дети должны разложить по порядку карточки и придумать свою сказку.

**«Перевирание сказки».**
Работа со сказкой на уровне подсистемы, последовательно изменяя один из подсистемных элементов.
Например: «Жили – была девочка, звали её Желтая шапочка».
Дети: «Не жёлтая, а Красная!».
Взрослый: «Ах, да, Красная! Так назвал её папа и назвал…»
Дети: «Не папа, а мама!»
1 вариант: после того, как дети Вас исправили, продолжаете рассказывать немного текста реальной сказки, а потом снова меняется, но линию настоящей сказки ведём до конца.
2 вариант: изменяя сказку в самом начале, ведёте её за детьми, совершенно меняя сюжет настоящей сказки, включая в действие новые персонажи.

**«Что было потом».**
Дети очень любят продолжение сказки, с неохотой расстаются с полюбившимися героями. Можно в конце сказки предложить детям подумать «А что было потом?» или, оттолкнувшись от самого интересного места или вопроса, предложить детям подумать «А что было потом?»
НАПРИМЕР: «а что стало с туфелькой Золушки после её замужества?»

**«Сочиняем сказки по опорным схемам»**
Детям даются карточки с разными схематическими изображениями. Дети, пользуясь ими, могут сочинять рассказ или сказку. Схемы могут быть разными.

**«Сочинение сказок с предметами – заместителями».**
Детям предлагается придумать с помощью разных предметов – заместителей (палочки, кружочки, фигурки, человечки) разные сказки, предварительно разложив эти заместители по порядку на фланелеграфе. Фигурки можно менять местами и получится другая сказка.

**Лжезагадки.**

-Кто быстрее плавает – утёнок или цыплёнок?

-Кто быстрее долетит до цветка – бабочка или гусеница?

-На одном берегу цыплята, на другом утята. Посередине островок. Кто быстрее доплывёт до острова?

-Над лесом летели три рыбки. Две приземлились. Сколько улетело?

-Летели два крокодила – один красный, другой – синий. Кто скорее долетит?

-У мамы есть кот Пушок, дочка Даша и собачка Шарик. Сколько детей у мамы?

-Что едят крокодилы на северном полюсе?

-Что является второй подушкой для щеки?

-Кто громче замычит: петух или корова?

-Шёл зимой солдат лесом, полем. Вдруг река. Как перейти реку?

-От чего крокодил зелёный? (от носа до хвоста).

-Как лучше сорвать арбуз с дерева?

-Весной с юга кто раньше прилетает: ласточки или воробьи?

-Когда собака бывает в конуре без головы?

-Сколько вёдер соберут две бабочки, если у них по одному ведру?

-Что будет с мухой, если она налетит на сосульку?

-Упали два горшка – железный и глиняный. Каких осколков будет больше?

-На столе лежало 4 яблока. Одно из них разрезали. Сколько стало яблок?