**Игра для детей старшего дошкольного возраста**

**«Давай поменяемся».**

**Цель:**  учить детей наделять объект необычным признаком и с достаточной степенью достоверности объяснять его наличие в реальной жизни.

**Ход игры**

Воспитатель раздает 3-4 детям картинки с изображением различных объектов (пчелка, шуба, автомобиль и др.)

Р.З**.:** выбери признак, типичный для объекта (пчелка летающая, шуба согревающая, автомобиль скоростной). Подари этот признак другому объекту (пчелка – согревающая, шуба – скоростная, автомобиль – летающий). Объясни, когда объект может быть таким.

***ПР.:*** *пчелка согревающая, потому что она дает мед, который согревает заболевшего; шуба скоростная, если ее очень быстро сшить; автомобиль быстро едет по дороге, как будто бы летит.*

Рекомендуется с 5 – летнего возраста. Правило: необычное свойство у объекта может быть в реальной жизни.

**"Раз, два, три… ко мне беги!" (с 3 - летнего возраста).**

**Цель:** тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.

Правила игры:

Ведущий раздает всем играющим картинки с изображением различных объектов. В зависимости от возраста содержание картинок меняется: в младших группах - это объекты ближайшего окружения, животные, а в старших группах - это объекты более сложного содержания, а также явления природы и объекты неживой природы. Дети могут просто загадать какой-либо предмет без использования картинки. Дети встают на другом конце зала и по определенной установке воспитателя подбегают нему. В старшем дошкольном возрасте ведущим может быть ребенок. Воспитатель или ведущий ребенок затем анализирует не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы.

Ход игры:

"Раз, два, три, все, у кого есть крылья ко мне беги!" (Подбегают дети, у которых на картинке изображения самолета, птицы…) Остальные дети стоят на месте.

Далее могут выбираться любые составляющие подсистемы (глаза, угол, колеса, запах, звук…). Ведущий спрашивает у играющих, где у их объектов эти части.

#  Игра " Поезд"

 **Цель**: развитие логического мышления, внимания, умение представить собственное решение и свою точку зрения, введение в ТРИЗ (теория решения изобретательских задач). Задача взрослого - проследить движение мысли малыша.

**Материал**: карточки с изображением различных предметов.

**Ход игры:**

карточки раздаются поровну между играющими. Дети по очереди выкладывают их на стол таким образом, чтобы каждая последующая карточка была связана с предыдущей по какому - либо признаку( цвет, форма, величина, способ применения, материал, из которого изготовлен предмет, зависимость одного предмета от другого и т.д.) Важно, чтобы ребенок аргументировал свой выбор. Вот так выглядит игра в моем исполнении( не очень эстетично, зато без затрат, а польза, я думаю, очевидна):

**«Замени часть»**

**Цель:**  учить детей заменять части у рукотворных объектов и объяснять полезность приобретенного качества.

**Ход игры**

Ведущий предлагает рассмотреть две карточки с изображением объектов рукотворного мира, определить их функции, перечислить составляющие, называя степень важности каждой части для функционирования объекта. Воспитатель предлагает поменять части у рассматриваемых объектов и объяснить действие новых функций с точки зрения "хорошо - плохо".

***ПР:*** *самолет получил от пылесоса "нос" и стал собирать пыль во время полета в воздухе. Пылесос от самолета получил крылья и стал самостоятельно летать по комнате.*

**«Волшебный светофор»**

**Цель:** расширять представления детей о под- и над системных связей.

(проводится с начала средней группы)

Правила игры: У «Волшебного светофора» красный цвет означает подсистему объекта, желтый – систему, зеленый – надсистему. Таким образом, рассматривается любой объект. Рассматриваемый предмет может висеть (лежать) перед ребенком, а может убираться после показа.

Ход игры: Воспитатель показывает картинку с изображением животного.

Воспитатель: Если я подниму кружочек красного цвета – вы мне назовете части животного.

Если я подниму круг зеленого цвета, вы мне скажите, частью чего является животное. А если я подниму круг желтого цвета, то вы мне скажите для чего оно или какую пользу приносит.

Данная игра может использоваться при рассматривании картины по любой теме, в том числе и по теме «Животные».

Воспитатель: Если я подниму круг красного цвета – вы будете называть те объекты, которые вы видите на картине. Если я покажу вам круг желтого цвета, вы скажите, как эту картину можно назвать. А если я подниму зеленый круг – определите, частью чего является сюжет картины (природный мир. домашние, дикие животные).

Воспитатель: Заяц ( поднимает зеленый кружок).

Дети: Заяц относится к природному миру, к живой системе, к диким животным. Он живет в лесу.

Воспитатель: Поднимает красный кружок.

Дети: У зайца есть голова, уши, туловище, хвост, лапы, нос,  шерстка.

Воспитатель: Почему заяц меняет шубку зимой?

Дети: Чтобы скрываться от врагов: лисы, волка.

Воспитатель: поднимает желтый кружок.

Дети: Зайчик – это доброе, безобидно животное, он никого не обижает. Он нужен для того, чтобы в лесу жили животные, и было красиво.