**Игры**

**с использованием методов активизации**

**мышления дошкольников**

**Игра «Муха» (Старший дошкольный возраст)**

**Цель:**

Тренировать способность детей длительно удерживать в памяти зрительный образ.

Ход:

Разделите большой квадрат на девять клеточек.

В центре сидит «муха». Она может двигаться на одну клетку вправо, влево, вверх, вниз. Обратные движения совершать нельзя. Задача для игроков: не выпустить «муху» за пределы девятиклеточного поля.

В игре могут участвовать от 2-3 человек до 5.

Каждый по очереди называет ход «мухи». Проигрывает тот, кто допускает ход, выводящий «муху» за пределы игрового поля. Пальцем фиксировать движение «мухи» нельзя.

**Игра «Назови предметы по свойствам»**

**Цель:**

Закреплять знания об окружающем мире, анализируя знакомые предметы и выделяя их свойства.

Активизировать в речи детей понятия о свойствах предметов.

Формировать понятие о том, что один и тот же предмет может сочетать в себе несколько признаков.

Ход:

Воспитатель предлагает детям назвать три или более предмета, которые могут сочетать два или три названных признака. Признаки предметов сначала говорит воспитатель, потом по желанию может называть ребенок.

Например:

Сильный + добрый =

Звонкий + громкий =

Пушистый + серый =

Усложненный вариант:

Детям предлагается назвать два-три предмета, которые обладали бы сразу тремя признаками:

Гладкий + серый + тихий =

Белый + съедобный + мягкий =

Красный + легкий + блестящий =

Вариант для младших групп:

В младших группах даются два признака и предлагается назвать один предмет.

**Игровое упражнение «Сказки о себе»**

Предложить детям поставить себя на место какой-нибудь геометрической фигуры, знакомого объекта и рассказать всем сказку о себе.

Например: Я треугольник. Я такой красивый, острый. У меня целых три угла и три стороны. Я люблю играть с прямоугольником, у которого нет таких острых углов, как у меня, зато у него длинные стороны и я могу на нем стоять или ехать. Нас, треугольников на его длинной стороне помещается даже два, и иногда мы с другом треугольником катаемся все втроем и т.д.

**Игра «Теремок»**

**Цель:**

Закреплять понятия детей об объектах окружающего мира, анализируя знакомые предметы и выделяя их свойства, функции.

Учить использовать в речи краткое описание свойств предметов, выделять в них самое главное качество.

Формировать понятие о том, что один и тот же предмет может сочетать в себе несколько признаков, функций.

Ход:

Воспитатель показывает детям «Теремок» (коробка, игрушечный домик, ящик), к которому периодически подходят герои (предметы, животные) и просятся жить.

Каждый из вновь пришедших «героев» - предметов спрашивает, кто живет в теремке, и «житель» - предмет должен ему ответить, перечисляя, кто он, какой, что умеет делать. В свою очередь, пришедший «предмет» называет себя и тоже описывает свои свойства и функции. «Житель» теремка приглашает вновь пришедшего к себе жить.

Каждый предмет старается показать себя с хорошей стороны, перечисляя все свои положительные качества.

Вариант игры: Гости и хозяева перечисляют только отрицательные свои качества. После обсуждения среди жителей решается пускать или не пускать такого отрицательного «героя». Если решают не пускать – вот здесь он может что-то вспомнить хорошее про себя, свои умения.

Усложненный вариант: Функции описываются, начиная с главной, переходят к дополнительным, утаивают вредные.

«Предметы», которые просятся в теремок, перечисляют свои признаки не прямо, а в сравнении с любым другим предметом.

Например: Расческа-щетка говорит: Я колючая, как еж, гладкая, как зеркало, яркая, как солнышко, с ручкой, как сковородка. Угадайте, кто я?

Если жители теремка угадывают, то «расческа» идет к ним жить.

**Игра «Чем был – чем стал»**

Игра с детьми после четырех лет. Называется материал (глина, дерево, ткань), а дети дают варианты объектов, в которых они есть. Можно поиграть наоборот. Называется объект, сделанный человеком, а дети определяют, какие материалы использовались при его изготовлении.

Например: Воспитатель – был раньше расплавленным стеклом и стал…  Дети – стал вазой, стал лампочкой, окном…

Детям можно предложить карточки с изображением временных изменений объекта.

Предложить разложить их по разным временным периодам.

**Игра «Прямая аналогия»**

Детям дается пара слов, картинок. Предлагается найти такую цепочку ассоциаций для каждой пары, которая начиналась бы первым из слов, а заканчивалась последним.

Например: книга-утюг: книга – картина – краски – магазин – мама – платье – стирка – утюг.

Небо – чай, очки – дерево, люстра – дрова, пальто – велосипед, мороз – магнит, север – шкаф.

**Игровое упражнение «Противодействия»**

Воспитатель называет или показывает предметы, которые объединяют в себе выполнение двух противоположных функций. Дети называют эти функции.

Дверь – она закрывает и открывает,

Выключатель – зажигает и гасит свет,

Водопроводный кран - …

Рука – бьет и гладит,

Ребенок – строит и ломает,

Мама – ругает и жалеет…

Предложить детям найти предметы с противодействиями вокруг себя.

Усложнение: Обсудить, что хорошего, что плохого в каждом действии.

**Игра «Карты»**

**Цель:**

Учить переносит свойства одного объекта на другой и описывать полученный результат. Развивать умение использовать ассоциации…

Ход:

Дети сидят за столами друг против друга. Перед детьми на столе картинками вниз лежат карточки. Дети их тасуют – перемешивают и по очереди берут по одной карте. Одновременно по карте берут дети, сидящие напротив. Каждый, переворачивая карту, быстро говорит, что на ней изображено, и подбирает два-три прилагательных. Ребенок напротив эти признаки переносит на предмет, изображенный на его карте. Описывает, что это будет за необычный или реальный предмет. Дети, сидящие рядом, по желанию берут по одной карте, переворачивают, не называя предмета, говорят его свойство и переносят это свойство на предмет в фокусе. Дети его иногда называют «козырной».

В эту игру хорошо играть небольшими группами по 5-6 человек.

Когда дети освоят ее с взрослым, они хорошо играют в нее самостоятельно.

Вариант для детей младших групп: Дети, переворачивая карту, называют только один признак и ищут, есть ли этот признак у игрока напротив.

Вариант усложнения игры: Ребенок, переворачивающий карту первым, не называет, что на ней нарисовано, а описывает его признаки. Остальные дети должны отгадать, что там нарисовано.