Орган местного самоуправления Управление образованием Полевского городского округа

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

Полевского городского округа «Детский сад № 65 комбинированного вида»

**СБОРНИК**

игровых пособий для детей дошкольного возраста

**«Умные игры для умных ребят»**

Март, 2020

Полевской

В сборнике представлены игровые упражнения и универсальные дидактические пособия для развития способностей к самостоятельному познанию мира у детей дошкольного возраста с использованием элементов ТРИЗ технологии.

Что же даёт ТРИЗ маленьким детям? У дошкольников развиваются умения классифицировать, систематизировать, преобразовывать объекты материального мира, формируются исследовательские навыки, развивается творческое воображение.

Материал создан педагогами дошкольных образовательных учреждений Полевского городского округа.

Рекомендуется воспитателям дошкольных образовательных учреждений, реализующих развивающие программы дошкольного образования.

**Ссылки на видео-ролики представленных дидактических пособий в сборнике.**

Зыкова Н.В. ДОУ 32 «Волшебный экран»

<https://youtu.be/tpB64cWvvsI>

Шилкова О.В. ДОУ 32 «Морфологическая таблица»

<https://youtu.be/wIFxb8Zz9TY>

Копыркина Е.С. ДОУ 34 «Маша и медведь»

<https://youtu.be/MrjQQiD0gpQ>

Копыркина Е.С. ДОУ 34 «Поле фантазий»  
<https://youtu.be/Klhvn5iim54>

Юровских А.В. ДОУ 49 «Путаница»

<https://youtu.be/XKHPYqQUMng>

Крутикова И.В. ДОУ 49 «Волшебные часы, портрет»

<https://youtu.be/vkcbqnaC9fI>

Заворохина Н.В. ДОУ 49 «Детективные истории»

<https://youtu.be/IsCAfUxLido>

Жартун А.С. ДОУ 49 «Противоречие предметов»

<https://youtu.be/Ln4xjyFmfz4>

Жартун А.С. ДОУ 49 «Причинно-следственные связи»

<https://youtu.be/OeYge-T3N0k>

Жартун А.С. ДОУ 49 «Кем был раньше»

<https://youtu.be/1_uzjDiSdc4>

ДОУ 40 Гребнева С. А. «Паровозик времени»

<https://youtu.be/YS7DM0T9PXU>

Брекотнина ДОУ 28 «Найди место для черепашки»

<https://youtu.be/OUofmB0HQns>

Субботина ДОУ 69 «Волшебные круги»

<https://youtu.be/hrmQjWgMp_w>

Носкова М.Н. ДОУ 69 «Волшебные круги Луллия»

<https://youtu.be/l-b6rK8UzQE>

Морозова Е.В. ДОУ 69 «Составь портрет»

<https://youtu.be/6NYm3DLm7aw>

Фетискина А.Ф. ДОУ 69 «Модель мира»

<https://youtu.be/5SUjgo3ModM>

Фатхуллина Е.В ДОУ 54 «На что похоже?»

[https://youtu.be/g\_OsBkaYnV4](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fyoutu.be%2Fg_OsBkaYnV4&cc_key=)

Фатхуллина Е.В ДОУ 54 «Где живет?»

[https://youtu.be/vr4smZyjnUA](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fyoutu.be%2Fvr4smZyjnUA&cc_key=)

Тихонова П.А. ДОУ 54 «Собери рюкзак», «На огороде»

[https://youtu.be/84cMQgPTREw](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fyoutu.be%2F84cMQgPTREw&cc_key=)

Драгон А.А. ДОУ 69 «Волшебные странички»

<https://youtu.be/sGNXnTVQcyM>

Чернятьева А.Г. ДОУ 65 «Угадай что?» «Что было и что стало»

<https://yadi.sk/i/MXGpgmeHt2FKOA>

Наборщикова М.М. ДОУ 53 «Где живут маленькие человечки»

<https://www.youtube.com/watch?v=ORhiZ4d9pFY&feature=youtu.be>

Храмцова ДОУ 53 «Круги Луллия»

<https://youtu.be/OVSo3LXmnNY>

Мацуй Н.В. ДОУ 65 «Ромашка превращений»

<https://www.youtube.com/watch?v=4jaK8dziq-U&feature=youtu.be>

Мацуй Н.В. ДОУ 65 «Да – нетка на заданный объект»

<https://www.youtube.com/watch?v=QgaJCsxs2zU&feature=youtu.be>

Карцева Т.И. ДОУ 65 «Пицца»

<https://www.youtube.com/watch?v=kEKFCJZEcNI&feature=youtu.be>

Карцева Т.И. ДОУ 65 «Чудесные этажи»

<https://www.youtube.com/watch?v=DkW8SMchStk&feature=youtu.be>

Сафронова Л.И. ДОУ 65 «Каруселька»

<https://www.youtube.com/watch?v=gwt9CGeJAnY&feature=youtu.be>

Феденева Л.Г. п.Зюзельский «Комбайн Комбо»

<https://www.youtube.com/watch?v=tRfu_i9bBsI&feature=youtu.be>

*Зыкова Наталия Владимировна,*

*воспитатель, 1КК*

*МБДОУ ПГО «Детский сад № 32»*

**Дидактическая игра «Волшебный экран» по технологии ТРИЗ**

**(системный оператор).**

***Описание:*** Дидактическая игра «Волшебный экран» (системный оператор) проводится на таблице, состоящей из девяти одинаковых окошек. Каждое окно отражает определенную часть Мира, в определенное время ее существования. Центральное окно - это выбранная для рассматривания система в настоящее время. Три экрана на горизонтальном среднем уровне отражают изменения системы при переходе из Прошлого в Настоящее и Будующее, а также карточки с изображениями.

• Система. Это тот объект, который мы и собираемся изучить или даже преобразовать.

• Подсистема. Это то, что входит в систему — ее составляющие части.

• Надсистема. Это некая система более высокого уровня, частью которой и является изучаемый нами объект.

• Прошлое. Чем/кем объект был раньше? Каким были его свойства, возможности, задачи?

• Настоящее. Что представляет собой объект сегодня. Какой он? Каковы его функции?

• Будущее. Что произойдет с объектом через некоторое время? Через какое именно? Почему?

***Цель игры:*** формирование у детей целостного представления об изучаемом объекте.

***Обучающие задачи:*** формировать навыки системного анализа, уточнить, из чего состоит и частью чего является интересующий нас объект; провести анализ интересующего нас объекта по времени на уровне системы.

***Развивающие задачи:*** развивать речь, мышление.

***Воспитательные задачи:*** воспитывать интерес к познавательной деятельности, любознательность и пытливость.

***Ход игры:***

Выполняя игровые действия, мы обязательно соблюдаем алгоритм деятельности – «мыслительные шаги»:

- выбирается объект и перечисляются его разнообразные свойства и признаки.

- определяется подсистема природного объекта (дети определяют, из каких частей он состоит);

- определяется надсистема объекта (его видовая принадлежность по месту обитания; по классу или группе, к которым он относится);

- рассматривается процесс развития объекта в прошлом (выясняем историю возникновения данного объекта);

- рассматривается развитие объекта в будущем (детям предоставляется возможность представить себе, каким объект станет: его функции, внешний вид, как он будет называться и т. п.)

Ребенок успешнее воспринимает логику системного мышления, если педагог использует рифмовку «Что-то»:

Если мы рассмотрим ЧТО-ТО… (объект)

Это что-то для ЧЕГО-ТО… (функция объекта)

Это что-то из ЧЕГО-ТО … (подсистема объекта)

Это что-то ЧАСТЬ ЧЕГО-ТО… (надсистема объекта)

ЧЕМ-ТО БЫЛО это что-то… (прошлое объекта)

ЧТО-ТО БУДЕТ с этим что-то… (будущее объекта)

ЧТО-ТО ты сейчас возьми, на экранах рассмотри!

***Например:***

**1.** Мы сделали карточки на тему «Снеговик» и рассматривали их на неделе «Зимушка-зима (природные явления)».

Перед нами снеговик.

Снеговик состоит из снежных шаров, на голове ведро, морковка, в руках метла.

Снеговика лепят дети на улице.

Снеговика сделали из снега (его прошлое), весной он растает, превратится в лужу (его будущее).



2. Ещё один пример:

• Система. Кошка.

• Подсистема. Лапки, ушки, усики, кожаный нос, пушистый хвост, смешная мордочка и т. д.

• Надсистема. Домашние животные.

• Прошлое. Раньше она была котенком. Ее воспитывала мама-кошка, которая учила дочку кушать, ходить, охотиться и убегать от врагов.

• Настоящее. Сейчас кошке уже 3 года. Она большая, толстая, смешная, любимая.

• Будущее. Кошка будет расти, учиться новому. Она постепенно состариться. Так же как и люди.

***Участники, возраст:*** в игре могут участвовать дети подгруппой, группой и индивидуально.

*Шилкова Ольга Николаевна,*

*старший воспитатель, ВКК*

*МБДОУ ПГО «Детский сад № 32»*

**Морфологическая таблица**

Морфологическая таблица позволяет выявлять характерные признаки разных вещей, а после на основе полученных данных создавать совершенно новые разновидности этих же предметов.

***Суть метода*** в том, что мыслительные операции основаны на комбинировании и осуществляются с помощью **таблицы**, где по вертикали и горизонтали выставляются какие-либо показатели. Пересечение значений этих показателей и является основой аналитической деятельности. В ТРИЗ - методике для каждого творческого задания составляется отдельная **морфологическая таблица**. С помощью **таблицы** дети придумывают новые здания, одежду, фантастических животных и птиц, сказочных персонажей – что угодно! Но необходимо помнить – любое фантазирование должно быть воплощено в виде рисунка, поделки, книжки, иначе ребенок не чувствует удовлетворения от творческого процесса и теряет к нему интерес. Для ребенка очень важно видеть результат своего творчества, осознавать, что он создал что-то сам, что именно он является талантливым автором своей работы.

***Цель:***Создание условий для развития мышления у дошкольников.

***Алгоритм***. Мыслительные операции основаны на комбинировании и осуществляются с помощью таблицы, где по вертикали и горизонтали выставляются какие-либо показатели. Пересечение значений этих показателей и является основой аналитической деятельности. Обычно для морфологического анализа строят морфологический ящик, то есть многомерную таблицу. В качестве осей берут основные характеристики рассматриваемого объекта и записывают возможные их варианты по каждой оси.

*Например*, нам нужно придумать новую игру с мячом.

Это можно сделать при помощи морфологических таблиц.

Сначала определим основные характеристики компонентов и их возможные варианты:

А - какой частью тела можно играть с мячом

1А - рукой

2А - головой

3А – ногой

4А - туловищем

В – каким может быть мяч

1В – резиновый

2В – пластмассовый

3В – деревянный

4В - воздушный шарик

С – чем можно бить по мячу

1С – клюшкой

2С - палкой

3С - ракеткой

4С – частью тела

Затем необходимо построить морфологический ящик:

1А, 2А, 3А, 4А 1В, 2В, 3В, 4В 1С, 2С, 3С, 4С

Из построенного ящика извлекают сочетания элементов.

Например: 1А, 1В, 1С; 1А, 1В, 3С и т.д.

Также удобно использовать фланелеграф для работы с морфологическим ящиком.

Так, например, при работе по развитию творческого воображения дошкольников используют игру «Фантастическое животное», в основе которой лежит принцип действия с морфологическим ящиком. Строится таблица, где по вертикали расположены части тела одного животного (голова, туловище, конечности, хвост), а по горизонтали выстраиваются одноименные части тела разных птиц, рыб и зверей.

Детям предлагается выполнить задание изобразить «Фантастическое» животное. После того, как животное «построено», нужно дать ему название, подумать, какова будет среда его обитания, как оно будет питаться, двигаться, растить детей и т.д. Закончив занятие по развитию речи, можно предложить детям данное животное нарисовать, слепить, поиграть в него. Вот некоторые из возможных животных: тюлехрюшка, птицелев, слонопрыг и т.п.

С помощью **таблицы** дети придумывают новые здания, одежду, фантастических животных и птиц, сказочных персонажей – что угодно! Но необходимо помнить – любое фантазирование должно быть воплощено в виде рисунка, поделки, книжки, иначе ребенок не чувствует удовлетворения от творческого процесса и теряет к нему интерес. Для ребенка очень важно видеть результат своего творчества, осознавать, что он создал что-то сам, что именно он является талантливым автором своей работы.

***Участники, возраст:*** В игре могут участвовать от одного ребенка. Игра подходит для детей старшего дошкольного возраста.

*Копыркина Елена Сергеевна,*

*воспитатель*

*МБДОУ ПГО «Детский сад № 34»*

**Сумка – домик «Поле фантазий»**

**Описание:** Дидактическая игра представляет собой сумку-домик из ткани, которая имеет четыре игровых поля, каждое из которых соответствует определенной тематике. На каждом поле имеются фетровые фигуры, которые крепятся к поля разнообразным способом. Имеется дидактическое пособие с описанием игр по данному пособию. Используется как в самостоятельной деятельности, так и в организованной деятельности.

**Цель:**развитие мелкой моторики, речевой активности.

**Ход игры**: ведущий объясняет правила игры, дети выполняют действия самостоятельно сопровождая речью, воспитатель задает наводящие вопросы, корректирует действия.

**Например:** воспитатель рассказывает детям об определенном времени года, объясняет, что необходимо подобрать соответствующие этому времени года картинки. Дети самостоятельно подбирают подходящие элементы и крепят их на игровое поле.

**Участники, возраст**: в игре могут участвовать от одного до четырех детей. Для детей с трех лет.

**Пособие**: сумка - домик «Маша и медведь»

**Описание:** Дидактическая игра представляет собой сумку-домик из ткани, которая имеет игровое поле по сюжету современной сказки «Маша и медведь. На поле имеются фетровые фигуры, которые крепятся к поля разнообразным способом. Имеется дидактическое пособие с описанием игр по данному пособию. Используется как в самостоятельной деятельности, так и в организованной деятельности.

**Цель:**развитие речевой активности, развитие математических навыков.

**Ход игры**: ведущий объясняет правила игры, дети выполняют действия, самостоятельно сопровождая речью, воспитатель задает наводящие вопросы, корректирует действия.

**Например:** на основе сказки воспитатель рассказывает детям, что Маша пошла в огород и увидела грядки на которых: что растет, сколько растет, какого цвета.. и т.д.. ,дети считают, сравнивают, классифицируют, группируют, озвучивая свои действия. Воспитатель в случае необходимости корректирует ответы и действия, помогает наводящими вопросами.

**Участники, возраст**: в игре могут участвовать от одного до пяти детей. Для детей с трех лет.

*Юровских Александра Васильевна,*

*воспитатель 1КК*

*МБДОУ ПГО «Детский сад № 49»*

**«Путаница»**

**Описание:** дидактическая игра представляет набор различных профессия и множество карточек с изображением предметов, которым нужно соотнести к данному виду деятельности.

**Цель:**

* учить устанавливать ассоциативную связь между предметами и профессией человека.
* расширять и уточнять представления детей о труде (трудовых операций) людей разных профессий
* учить детей использовать в речи существительные ед. ч. дат. падежа *(нож, доска, кастрюля, половник - нужны повару и др)*.

**Ход игры**: воспитатель показывает профессии человека, дети должны из многообразия карточек, выбрать нужные предметы и соотнести к данной профессии

**Например:**

весы, прилавок, товар                                    (продавец)

каска, шланг, вода                                        (пожарный)

ножницы, ткань, швейная машинка           (портной)

плита, кастрюля, борщ                                 (повар)

доска, мел, учебник                                   (учитель)

занятие, игры, прогулки                              (воспитатель)

топор, пила, гвозди                                      (плотник)

кирпичи, цемент, новый дом                      (строитель)

бинт, таблетки, белый халат                      (врач)

**Участники, возраст:** в игре могут участвовать от двух или трех детей. Игра подходит для детей младшего и среднего дошкольного возраста.

*Крутикова Ирина Валерьевна,*

*воспитатель 1КК*

*МБДОУ ПГО «Детский сад № 49»*

**Название пособия «Волшебные часы - портрет».**

**Описание:** пособие представляет собой планшет – часы с изображением признаков (1 шт.), карточки с изображением признака и его значением.

**Цель:** обучать детей работе с признаками объектов и значениями этих признаков; учить работать со схемой; обогащать словарный запас детей; способствовать формированию у детей осознанного отношения к процессу составления рассказа по портрету.

**Ход игры:**

**1 этап**. Схема этапов рассматривание портрета и составление алгоритма для описания и его схематическое обозначение.

1. Определить жанр картины.
2. Определить пол, примерный возраст человека (людей), изображенного на портрете.
3. Определить место нахождения человека
4. Дать описание одежды на человеке по разным признакам.
5. Представление возможных ощущений (эмоций) человека на портрете.
6. Перечислить объекты (предметы), окружающие человека.
7. Определить основные цветовые гаммы портрета.
8. Определить действие человека.
9. Составить рассказ о человеке, изображенном на портрете.

**2 этап.** Цель. Формирование умения у детей рассматривать портрет и задавать вопросы.

Задачи:

- учить детей задавать вопросы по портрету в соответствии с алгоритмом (считывание схем);

- отвечать на поставленный вопрос, высказывая своѐ личное мнение;

- давать психологическую характеристику герою (по позе, по взгляду, по цвету определять настроение героя);

**Методические рекомендации на 2 этапе**

Необходимо задавать вопросы с объяснением связей между содержанием и средствами выразительности. Чем больше вопросов возникает у детей в процессе восприятия портрета, тем выше возрастает их интерес к этому виду искусства. Логика сочетания вопросов обусловлена особенностями портретной живописи: целостное восприятие (кто изображен?), затем переходим к описанию лица, рук, одежды, деталям, предметам, фону, окружению и опять к целому объекту.

**3 этап**. Цель: Обучение детей изложению своих мыслей в форме связного монолога по изображённому на портрете.

Результатом предполагается самостоятельное составление описательного рассказа по портрету.

При этом дети научаются самостоятельно или с небольшой помощью воспитателя использовать схему.

С 6 лет дети самостоятельно или с помощью воспитателя, могут научить кого-либо составить рассказ по портрету.

**Участники, возраст**: использовать данное пособие можно как в совместной, так и самостоятельной деятельности детей. Подходит для детей старшего дошкольного возраста.

**Название пособия «Волшебные часы - пейзаж»**

**Описание:** пособие представляет собой планшет – часы с изображением признаков (1 шт.), карточки с изображением признака и его значением.

**Цель:** обучать детей работе с признаками объектов и значениями этих признаков; учить работать со схемой; обогащать словарный запас детей; создать условия для усвоения детьми обобщённых способов составления рассказов по пейзажу.

**Ход игры:**

**1 этап**. Схема этапов рассматривание пейзажа и составление алгоритма для описания и его схематическое обозначение.

1. Определить жанр картины.
2. Определить место нахождения.
3. Определить объекты на картине.
4. Определить действия.
5. Определить взаимосвязь объектов между собой.
6. Представление возможных ощущений при рассматривании пейзажа с помощью разных органов чувств (подслушать, понюхать, увидеть, попробовать).
7. Определить основные цветовые гаммы пейзажа.
8. Описать свои эмоции от увиденного.
9. Придумать название пейзажу.
10. Составить рассказ.

**2 этап.**

Цель. Формирование умения у детей рассматривать пейзаж и задавать вопросы.

Задачи:

- учить детей задавать вопросы по пейзажу в соответствии с алгоритмом (считывание схем);

- отвечать на поставленный вопрос, высказывая свое личное мнение;

**Методические рекомендации на 2 этапе**

Необходимо задавать вопросы с объяснением связей между содержанием и средствами выразительности. Чем больше вопросов возникает у детей в процессе восприятия пейзажа, тем выше возрастает их интерес к этому виду искусства. Логика сочетания вопросов обусловлена особенностями пейзажной живописи: целостное восприятие (что изображено?), затем переходим к описанию деталей, фону, окружению и опять к целому объекту.

**3 этап**. Цель: Обучение детей изложению своих мыслей в форме связного монолога по пейзажу.

Результатом предполагается самостоятельное составление описательного рассказа по пейзажу.

При этом дети научаются самостоятельно или с небольшой помощью воспитателя использовать схему.

С 6 лет дети самостоятельно или с помощью воспитателя, могут научить кого-либо составить рассказ по пейзажу.

**Участники, возраст**: использовать данное пособие можно как в совместной, так и самостоятельной деятельности детей. Подходит для детей старшего дошкольного возраста.

*Заворохина Наталья Вадимовна,*

*воспитатель 1КК*

*МБДОУ ПГО «Детский сад № 49»*

**«Детективные истории»**

**Описание:** игра представляет собой планшеты с изображением «причины», планшеты с изображением «следствия события», а также карточки с сюжетными и предметными картинками, на которых изображены причины и следствия событий.

**Цель:** развивать речь детей через умение устанавливать причинно – следственную связь между двумя объектами или событиями; обращать внимание на многообразие причин и следствий; определять по какому признаку произошло изменение; развивать логическое мышление.

**Ход игры**

Ведущий предлагает детям планшеты. Детям предлагается выбрать три игровые карточки с изображением причин или следствий событий и разместить их на планшете.

Например: на планшете изображена картинка символизирующая причину «Наступил праздник», из картотеки игрок подбирает игровые карточки «Подарили подарки», «Веселый клоун», «Надуем шары». Затем необходимо составить предложение путем установления причинно – следственной связи с использованием слов – помощников «поэтому», «потому что».

**Участники, возраст:** в игре могут участвовать до 8 человек. Игра подходит для детей лот 3лет.

*Жартун Анастасия Сергеевна,*

*воспитатель 1КК*

*МБДОУ ПГО «Детский сад № 49»*

**«Хорошо - плохо»**

**Описание:** набор карточек – изображений предметов (12 шт.)

**Цель:** учить выделять противоречия в предметах

**Ход игры**

Ведущим называется любой объект, явление, у которого определятся положительные и отрицательные свойства. Вопросы задаются по принципу: «Что – то хорошо- почему?», «что – то плохо – почему?» - идут по цепочке.

Например:

Воспитатель: Лиса – это хорошо. Почему?

Дети: Потому что она красивая, пушистая, мягкая, рыженькая.

Воспитатель: Лиса – это плохо. Почему?

Дети: потому что ворует кур и гусей, ест мышек и зайчиков

**Участники, возраст:** Игра подходит для детей 3-4 лет

**Название дидактической игры**: «Кем был раньше?»

**Описание:** набор карточек (15 шт.)

**Цель:** учить называть прошлое предмета.

**Ход игры**

Воспитатель: Кем была лошадь раньше?

Дети: жеребенком.

Цыпленок (яйцом), лошадь (жеребенком), корова (теленком) и.т.д.

**Участники, возраст**: Игра подходит для детей 3-4 лет

*Гребнева Светлана Алексеевна,*

*воспитатель ВКК*

*МБДОУ ПГО «Детский сад № 40»*

**«Паровозик времени»**

**Цель:** формировать умение выстраивать логические цепочки, развивать внимание память, мышление. Знакомить с понятиями ”система сейчас”, “система в прошлом”, “система в будущем”. Расширять представления о росте и развитии представителей животного мира, при наблюдениях за обитателями уголка природы, а также ознакомлении с временами года.

**Методическое обеспечение:**  педагог готовит 5-6 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды: дерево или птица, или цветок, человек и так далее (объекты живой системы).

**Правила игры:**

**1 вариант:** Карточки с изображением одного объекта раздаются играющим. Дети последовательно раскладывают картинки в вагончики.

**2вариант:** Ведущий – педагог, а позже ребенок-паровозик, а остальные дети – вагончики. Выстраивается “поезд времени”.

**В**: Хотите отправиться на поезде времени человека. *На столе вразнобой изображения младенца, маленькой девочки и мальчика, школьника, подростка, взрослого, пожилого человека.*

*Каждый ребенок выбирает понравившуюся ему картинку. Ведущий берет свою, встает, а за ним встает ребенок со следующей по смыслу картинкой и так далее.*

**В:** Вот картинка с изображением зеленого листика. (*Заранее подобраны картинки листика в разные временные отрезки: желтый листочек, опавший листочек, листик под снегом, маленький листик со светло-зеленой окраской и так далее).*

Дети выбирают картинки и выстраиваются в паровозик.

**В:** Я ставлю первый вагончик поезда времени. На картинке снег идет, на коньках катаются. Какое время года будет следующим?

*Дети выбирают картинки*.

Примечание: Для детей старшего дошкольного возраста можно выстраивать более сложный “поезд времени”. Берется объект из неживой системы: машина – как вид транспорта или как средство для перевоза груза.

**В**: Сейчас мы будем выстраивать «поезд времени» машины. На чем раньше ездили люди?

**Д**: Телега, карета…

**В:** А в будущем, на чем будет ездить человечество?

*Дети выбирают предложенные картинки и выстраиваются в “поезд”.*

*Брекотнина Светлана Ивановна,*

*учитель-логопед, 1КК*

*МБДОУ ПГО «Детский сад № 28»*

**«Найди место для черепашки»**

**Описание:** в комплект дидактической игры входят:

- черепашки, вырезанные из фетра четырех цветов (синий, красный, желтый, зеленый);

- игровое поле, разлинованное на квадраты (в первом ряду изображены черепашки с раскрашенными панцирями, в первом столбике - черепашки с раскрашенными ногами);

- фишки четырех цветов (синий, красный, желтый, зеленый) – шестигранная мозаика.

**Цель:** учить составлять черепашку, ориентируясь на цвета ног и панциря черепашек, развивать пространственное представление и сенсорные эталоны.

**Ход игры:** Ведущий показывает игровое поле с раскрашенными черепашками. Дает задание: «Найди место для каждой черепашки». Например: у черепашки желтые ноги и красная спинка, значит, эта черепашка живет в этом домике.

**Участники, возраст:** в игре могут участвовать два ребенка. Игра подходит для детей от четырех лет.

*Субботина Любовь Владиславовна,*

*воспитатель ВКК*

*МБДОУ ПГО «Детский сад № 69»*

**«Волшебные круги»**

Пособие «Волшебные круги» (круги Луллия) являются универсальным дидактическим средством, формирующим мыслительные процессы у детей.

**Описание.**

Это приспособление представляет собой 3 подвижных круга разного диаметра. Круги разделены на 8 секторов, имеют общую ось. На большой круг накладывается средний, затем малый. На каждый из секторов кладутся карточки с изображениями, знаки, символы по теме. Сектор, на котором сосредоточено внимание детей, выделяется стрелкой, выходящей из центра.

Пособие позволяет формировать у детей подвижность мышления, вариативность ответов в рамках заданной темы, вносит элемент игры в занятие, помогают поддерживать интерес к изучаемому материалу.

Пособие можно использовать в совместной и самостоятельной деятельности детей по различным образовательным областям.

**Цель** использования пособия: развитие интеллектуально – творческих способностей детей.

**Задачи:**

- развивать познавательную активность; мелкую моторику и

координацию движений рук;

- развивать системность, подвижность мышления;

- развивать основные компоненты устной речи (звуковой культуры речи, словаря, грамматического строя; связной речи);

- воспитывать потребность к активной мыслительной деятельности.

Представлены дидактические игры с использованием пособия «Круги Луллия» на закрепление и обобщение  представлений детей об окружающем мире, игры по развитию речи, по ФЭМП, игры экологического содержания.

**Ход игры:**

Показ гномов. Ведущий зачитывает стихотворение:

«Гномы Грамотейка и Любознайка в гостях у ребят,

Предлагают на все задания, вопросы, ответы давать.

Раз, два, три, четыре, пять!

Вас зовут они играть!»

Дети самостоятельно могут выбрать игру по теме (это обратиться к одному из гномиков).

**Варианты игр.**

1. «Найди реальное сочетание». Дети под стрелкой объединяют

картинки, формирующие реальную картину мира. Составляют предложения, объединяющие в себе эти объекты. Делают выводы.

1. «Объясни необычное сочетание». При раскручивании кругов

рассматривают случайное соединение объектов и как можно достовернее объясняют необычность их взаимодействия.

1. «Придумай фантастическую историю или сказку». В данном случае

объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку.

1. «Реши проблему». В фантастических сказках с героями происходят

разные истории. Дети учатся формулировать проблемы, выдвигать идеи по их решению.

*Носкова Ирина Минигаяновна,*

*воспитатель СЗД*

*МБДОУ ПГО «Детский сад № 69»*

**«Волшебные круги Луллия».**

Круги Луллия - это многофункциональное дидактическое пособие, позволяющее развивать речь, воображение, логическое мышление, внимание через игровой метод обучения.

Уникальность данного пособия состоит в том, что оно предполагает самостоятельный выбор ребёнком темы, учит выявлять противоречивые свойства предметов, явлений и разрешать эти противоречия. Эта способность является ключом к становлению творческого мышления и развитию интеллекта.

Дидактическое пособие «Волшебные круги Луллия» позволяет решать следующие задачи:

- развивать познавательную активность;

- сенсорное развитие (восприятие цвета, формы);

- формировать элементарные математические представления;

- развивать творческое воображение и мышление;

- обогащать словарный запас;

- развивать моторику и координацию движений рук.

Игры с использованием кругов Луллия могут быть подобраны по двум направлениям:

1. На закрепление и уточнение уже имеющихся знаний;

2. На развитие воображения, фантазии и творчества.

Пособие можно использовать в совместной и самостоятельной деятельности детей по различным образовательным областям.

Игры с кругами Луллия можно условно разделить на 3 типа:

1. Подбор соответствия.

2. С элементами случайности в установке кругов.

3. Игры на развитие творческого воображения.

Круги Луллия представляются детям как загадочные или волшебные круги.

Возраст: от 2 лет

*Морозова Елена Валерьевна,*

*воспитатель*

*МБДОУ ПГО «Детский сад № 69»*

**«Составь портрет».**

**Описание:** Шаблон с изображением лица человека; дополнительные карточки с изображением « глаз, нос, рот», камешки марблс, пластилин, фломастеры.

**Цель игры:** Систематизировать знание детей о составных частях лица, их местонахождении.

**Задачи:**

- Закреплять знания детей о пространственном местонахождении частей лица;

- Развивать понятие « мимика ». Разное настроение человека может показать с помощью выражения своего лица « спокойствие, радость, грусть, гнев, удивление и т.д.»;

- Активизировать словарь детей;

- Развивать речевую и двигательную активность, мышление детей;

**Ход игры:** Игра состоит из дидактического поля, где изображено лицо человека. Воспитатель предлагает ребенку самому на выбор материал.

Вариант № 1: Путем наложения готовых карточек « глаз, нос, рот».

Вариант № 2: Выложить камешками марблс лицо.

Вариант № 3: Путем наложения пластилна слепить портрет.

Вариант № 4: Нарисуй портрет фломастером.

Усложнение в игре; нарисуй определенным цветом « глаза, рот, нос». Создай эмоцию человека « грусть, радость, удивление и т.д.» Игра в паре, дети могут находить «ошибки» напарника, например чего не хватает в портрете « например отсутствует нос или рот» , что в портрете лишнее « например , усы у девочки», угадать какое настроение у портрета, или же составь смешные портреты. Так же возможен и такой вариант, когда один ребенок создает портрет с определенным настроением ,а второй должен попробовать изобразить это настроение на своем лице «желательно у зеркала»

Возраст: от 2 лет

*Фетискина Алсу Фанилевна,*

*воспитатель 1КК*

*МБДОУ ПГО «Детский сад № 69»*

**Пособие «Модель мира»**

**Описание:** это игровое поле, разделённое на две части. Каждая часть обозначена знаком: рука – рукотворный мир; бабочка – мир природы. Наборы карточек объектов рукотворного и природного мира.

**Цель:** побуждать детей к определению предметов природного и рукотворного мира.

**Ход игры:** Взрослый создаёт игровую ситуацию «Поссорились куклы, не могут поделить между собой предметные картинки» и обращается к детям: «Как можно помирить кукол?»

Например: после высказывания детей, взрослый обращает внимание на игровое поле со знаками-символами (рука-бабочка) и предлагает детям вспомнить, что они обозначают: «рука» - рукотворный мир; «бабочка» - природный. Взрослый предлагает положить предметы рукотворного мира на поле со знаком-символом «рука», а предметы природного мира на поле со знаком-символом «бабочка». Игра заканчивается, когда все картинки разделены.

**Участники, возраст:** В игре могут участвовать от двух детей. Игра подходит для детей дошкольного возраста (с 5 до 7 лет).

*Драган Анна Анатольевна*

*воспитатель 1КК*

*МБДОУ ПГО «Детский сад № 69»*

**«Волшебные странички»**

**Описание.**

Дидактическая игра представляет собой книжку с фетровыми страницами, комплект изображений различных сказочных героев и декораций на липучках, карточки с наводящими вопросами.

Цель игры: учить детей создавать единую сюжетную линию, обучать творческому рассказыванию, развивать речь, воображение и фантазию.

**Ход игры:**

Педагог по очереди задает наводящие вопросы, а дети отвечают и прикрепляют героев на страницы книги, создавая единую сюжетную линию своей собственной или уже существующей сказки.

Например: Педагог задает вопрос «Жил был кто?», дети выбирают героя и приклеивают его на страницу, далее следуют вопросы «С кем он дружил?», «Куда он пошел?», «Кого встретил?» и т.д . Таким образом дети с помощью вопросов сами придумывают историю.

**Участники:** В игре могут участвовать от 1 до 3 детей.

Возраст: от 3 лет

*Фатхуллина Елена Викторовна,*

*учитель-дефектолог ВКК*

*МБДОУ ПГО «Детский сад № 54»*

**Игра на выявление подсистемных связей**

**«Где живет?»**

**Ход игры:**Ведущий называет предметы окружающего мира. В средней

группе это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой

природы (дети называют среду обитания живых объектов).

**Например:**

Ведущий*:* Посмотрите, сколько здесь картинок! Выберите себе любую!

Ведущий*:* Где живет медведь?

Дети*:* В лесу, зоопарке.

Ведущий:А еще?

Дети:В мультиках, в книжках.

Ведущий*:* Где живет собака?

Дети:В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть

собаки, живущие на улице – бродячие.

**Участники, возраст:** В игре могут участвовать от двух детей. Игра проводится со 2 младшей группы

**Игры на сравнение систем**

**«На что похоже»**

Описание: На этапе ознакомления с игрой можно использовать предметные картинки с похожими друг на друга объектами

Ход игры:ведущий называет объект, а дети называют объекты похожие

на него.

**Примечание:**Похожими объекты могут быть по следующим признакам: по

назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и

будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу.

Например:

Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Ведущий:На что похожа колючка ежика?

Дети:На иголки, на булавки, на гвозди. На стержни от ручки и т.д.

**Участники, возраст:** В игре могут участвовать от двух детей. Игра проводится со 2 младшей группы

*Тихонова Полина Анатольевна,*

*воспитатель 1КК*

*МБДОУ ПГО «Детский сад №54»*

**«Собери рюкзак»**

**Описание пособия.**

Данный материал апробирован с детьми среднего и старшего дошкольного возраста, можно сказать, что благодаря такой интересной подаче материала, с липучками, прорезью, детям становится намного интереснее играть.

В результате игры у детей возникает положительное эмоциональное отношение к окружающему миру, возрастают познавательная активность и **интерес;** детские ответы становятся нестандартными, раскрепощенными; у детей расширяется кругозор, появляется стремление к новизне, к фантазированию; речь становится более образной и логичной, знания по **ТРИЗ начинают***«работать»* на других занятиях и в повседневном общении.

Данную игру используем с замкнутыми, с задержкой речевого развития детьми. ТРИЗ позволяет снять эти барьеры, убрать боязнь перед новым, неизвестным, сформировать восприятие жизненных и учебных проблем не как непреодолимых препятствий, а как очередных задач, которые следует решить.

**Описание:** Данное пособие представляет собой игровое поле (с прорезью для деталей) и карточки с изображением различных предметов.

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

**Ход игры:**

Каждый ребенок получает свой рисунок. Ведущий выбирает одного из детей хозяином рюкзака, а остальные игроки по очереди подходят к мальчику (девочке) и веду с ним следующий диалог:

-Привет, меня зовут Ваня (ребенок называет свое имя), а тебя?

- Привет, меня зовут Алиса (ребенок называет свое имя).

- Смотри, что у меня есть – это удочка. А что у тебя в руках?

- У меня в руках, кисточка. Хочешь взять ее с собой?

- Я возьму твой предмет, если ты расскажешь, чем он похож на мой.

(ребенок должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их.)

Если ребенок справляется с заданием, кладет свой предмет в рюкзак. И так все участники игры, пока все предметы не окажутся в рюкзаке.

2 вариант: Правила остаются прежними, но участник кладет свой предмет не в рюкзак, а в руки главному герою. И следующий участник ищет общие признаки с данным предметом.

**Участники, возраст:** В игре могут участвовать от двух и более детей. Подходит как для коллективной, так и для индивидуальной (групповой) работы. Игра подходит для детей старшего дошкольного возраста.

*Наборщикова Марина Михайловна,*

*воспитатель 1КК*

*МБДОУ ПГО «Детский сад № 53»*

**«Где живут маленькие человечки»**

**Цель:** закреплять знания детей об агрегатных состояниях веществ. Формировать представления детей о разнообразии неживой природы на Земле.

**Игровое оборудование:** три картинки с изображением домика, в которых живут маленькие человечки (три агрегатных состояния веществ по методу моделирования меленькими человечками): жидкого, твердого, газообразного состояния. Набор предметных картинок с изображением объектов природного и рукотворного мира или природных явлений.

**Ход:** В трех домиках символы твердого, жидкого и газообразного состояния вещества. Детям раздаются карточки с изображением разнообразных веществ. Определив агрегатное состояние веществ по картинке, дети размещают ее в свой домик.

*Храмцова Лариса Владимировна,*

*музыкальный руководитель 1КК*

*МБДОУ ПГО «Детский сад № 53»*

**Круги Луллия**

**«Музыкальные профессии»**

**Описание:** Представляют они собой двух кругов разного диаметра, нанизанных на общий стержень (по типу пирамидки). В верхней части стержня устанавливается стрелка. Круги подвижны. Все они разделены на одинаковое количество секторов. При свободном вращении кругов под стрелкой оказываются определенные сектора.

**Цель:** Закрепление знаний о профессиях музыканта, музыкальных инструментах, расширение кругозора и словарного запаса.

**Ход игры**: Ведущий задает вопрос: «Кому принадлежит данный предмет?» Ребенок поворачивает маленький круг с изображением профессий музыканта, совмещает сектор, который соответствует данному предмету или музыкальному инструменту по его характерным признакам и называет профессию музыканта.

**Участники, возраст:** игра подходит для детей старшего дошкольного возраста, играть как индивидуально, так и по подгруппам.

**«Назови нотку»**

**Цель:** Закрепление нотной грамоты, развитие способности запомнить расположение нот на «нотоносце».

**Ход игры:** Ведущий спрашивает: «Какая нотка спряталась в этом слове?» Ребенок вращает верхний круг, находит изображение с такой же картинкой, только на нотоносце, останавливает круг и отвечает на поставленный вопрос.

**Участники:** игра подходит для детей старшего дошкольного возраста, играть как индивидуально, так и по подгруппам.

**«Подбери пару»**

**Цель:** развитие образного и ассоциативного мышления, умение самостоятельно на слух и на вид подбирать музыкальные инструменты к определенному животному.

**Ход игры:** Педагог предлагает детям рассмотреть картинки с животными и музыкальными инструментами. Объяснить, что некоторые музыкальные инструменты могут изображать повадки животных. Например, «стук дятла» напоминает звучание деревянных ложек и т.д.

Ребенок раскручивает указатель и устанавливает его напротив любого сектора с изображением животного, совмещает сектор, который соответствует данному животному и его характерным признакам, повадкам.

**Участники:** игра подходит для детей старшего дошкольного возраста, играть как индивидуально, так и по подгруппам.

**«Угадай, чье произведение»**

Цель игры: Закрепление знаний детей о музыкальных произведениях по слушанию музыки и о композиторах, их создавших.

Ход игры: Ребенок слушает знакомое музыкальное произведение, затем совмещает сектор с картинкой, подходящей по содержанию и образу данного произведения с портретом композитора, который его создал, при этом объясняя свой выбор.

Участники: игра подходит для детей старшего дошкольного возраста, играть как индивидуально, так и по подгруппам.

*Чернятьева Анна Геннадьевна,*

*воспитатель 1 КК*

*МАДОУ ПГО «Детский сад № 65»*

**Дидактическая игра: «Угадай что?»**

**Описание:** игра представляет собой набор карточек с моделями маленьких человечков (ММЧ).

**Цель:** учить детей видеть в схемах ММЧ объекты неживой природы.

**Ход игры:** ребенок выбирает карточку, рассматривает её, после называет, что изображено на схеме. Возможны варианты ответов.

**Например:** выпала карточка жидкое на твёрдом. Варианты: лужа на асфальте, роса на ветке и т.д.

Участники, возраст: в игре участвуют дети подготовительной группы (6-7 лет), от одного человека.

**Дидактическая игра: «Что было, что стало?»**

**Описание:** карточки с моделями маленьких человечков (ММЧ).

**Цель:** учить читать схемы, самостоятельно устанавливать причинно-следственные связи явлений неживой природы.

**Ход игры:** Ребенок выбирает карточку и читает схему.

**Например:** Твёрдое в жидком. Твёрдые человечки попав к жидким человечкам не расцепили руки и не соединились с ними. Из-за своей лёгкости они всплыли на поверхность. Пример: пластик, дерево, полиэтилен, пенопласт.

Участники, возраст: в игре участвуют дети подготовительной группы (6-7 лет), от одного человека.

*Сафронова Любовь Ивановна,*

*воспитатель 1 КК*

*МАДОУ ПГО «Детский сад № 65»*

**«Карусель».**

Пособие из ткани, в виде круга с секторами и кармашками.

**Цель:** закрепление имен признаков.

**Ход:** Пособие представляет собой круг из ткани, на котором расположены кармашки для значков признаков и в центре 1 круг для объекта.

Воспитатель предлагает 3-4 детям встать по кругу, выбрать объект и начинает считать: 1,2,3-беги (дети бегут по кругу, вокруг круга (пособия)). Воспитатель:1,2,3- замри. (Дети останавливаются). Перед каждым ребенком находится карточка-значок признака (выкладываются столько значков, сколько знают). По очереди дети называют значок признака и характеризует по нему выбранный объект.

Например: Воспитатель: Оля, Петя, Маша выходят. Оля выбери объект. (Оля выбирает виноград и кладет его в центр) 1,2,3- беги.  1,2,3-замри. (Оля говорит: у меня признак температура. Какой виноград по признаку температура? - теплый. Петя говорит: у меня признак влажность, какой виноград по признаку влажность? - сухой снаружи. Маша говорит: У меня признак количество. Сколько винограда? - кисть одна, а ягод много.)

*Феденёва Лариса Геннадьевна,*

*воспитатель 1 КК*

*МБОУ ПГО «СОШ п. Зюзельский»*

**Комбайн «Комбо».**

**Описание:** дидактическая игра представляет собой набор карточек-изображений предметов, а также планшет для игры с карточками.

**Цель:** Развивать у дошкольников творческое воображение, такие качества мышления, как гибкость, системность, поисковую активность, развитие речи.

**Ход игры:** ведущий прикрепляет к планшету две карточки, дети называют то, что изображено на карточках. Ведущий просит сказать, что получится при объединении этих двух предметов (на выходе). Найти соответствующую карточку.

Например: если заложить в комбаин квадрат и треугольник, получится дом. Если заложить яблоко и грушу получится новое слово яблогруша (или компот и т.д.)

Участники, возраст: в игре могут участвовать дети индивидуально, подгруппами, группой. Игра подходит для детей младшего и старшего возраста (используя усложнения).

*Карцева Татьяна Ивановна,*

*воспитатель 1 КК*

*МАДОУ ПГО «Детский сад № 65»*

**«Чудесные этажи»**

Модель «Эвроритма»

Работа по эвроритму дает дошкольникам инструмент познания и преобразования мира. Эвроритм как метод оптимален тем, что дает возможность осуществлять прогноз развития систем. Он позволяет детям представить и описать необычную ситуацию, и себя в ней ("Что бы ты сделал, если бы твой велосипед вдруг …?"). Метод активизирует речь ребенка, учит его обобщать, конкретизировать и строить умозаключения.

Рекомендуется использовать данный метод в работе с детьми старшего дошкольного возраста, так как малыши только накапливают знания, приобретают опыт работы с объектами. Дети 5 - 6 лет готовы к тому, чтобы задумываться над глубинным смыслом явления. Постепенно, при переходе с одной мыслительной операции на другую, дети усваивают способы анализа любого объекта рукотворного мира.

**Рекомендации в работе по методу «Эвроритм»:**  
1. Учет возраста и уровня подготовленности детей:

 при обучении детей младшего дошкольного возраста на каждом занятии прибавляется по одной операции (этаж);

 при обучении старших дошкольников применяется комплексный подход (с 1 по 4 этаж на одном занятии, с 4 по 8 - на другом).  
  
2. Целеполагание конкретного занятия:

 при создании нового объекта используются все этажи (старший возраст);

 при систематизации представлений об объекте используется с 1 по 4 этаж (младший возраст).  
  
3. В предварительную работу рекомендуется включать игровые упражнения ("Кто что умеет делать?", "Хорошо - плохо" На что похоже", "Продолжи ряд" и др.).  
  
4. Код, или название каждого этажа, выбирается вместе с детьми.  
  
5. На каждом этаже следует делать вывод - обобщение, конкретизирующее для детей цель мыслительной операции.  
  
6. Занятие рекомендуется заканчивать продуктивной деятельностью.  
  
7. Для детей младшего возраста необходимо брать объекты из классификационных групп "Игрушки", "Лакомства". Для детей старшего возраста - по одному объекту из каждой классификационной группы.

|  |  |
| --- | --- |
| 9 этаж | Объекта нет, функция сворачивается. |
| 8 этаж | Объекта нет, его функцию выполняет другая система. |
| 7 этаж | Объект с волшебными свойствами выполняет не только свою главную функцию, но и любые другие. |
| 6 этаж | Исправный объект не востребован, поэтому не выполняет своего главного назначения. |
| 5 этаж | Испорченный объект не выполняет своего главного назначения. |
| 4 этаж | Варианты объектов и его дополнительные назначения. |
| 3 этаж | Один объект в мире не может выполнить своего главного назначения. |
| 2 этаж | Объект и его главные части, позволяющие выполнить функцию. |
| 1 этаж | Объект и его функция  (главное назначение). |

*Карцева Татьяна Ивановна,*

*воспитатель 1 КК*

*МАДОУ ПГО «Детский сад № 65»*

**«Пицца»**

Целью данной работы является обогащение социального опыта детей.

**Задачи:**

-образовательные: создавать оптимальные условия, позволяющие детям реализовать творческие способности;

- закреплять навыки счета;

- упражнять в умении работать по алгоритму;

- развивающие: развивать коммуникационные навыки дошкольников;

-воспитательные:

- воспитывать аккуратность, самостоятельность.

**Описание.** Дидактическое пособие «Пицца» представляет собой сшитый из фетра круг, поделенный на равные части. В комплект к нему прилагается: «дольки» помидоров, «кусочки» колбасы и сыра, «колечки» перца и др. Наполнение можно сделать любое.

**Материал для изготовления** - фетр различных цветов;

Работа с данным пособием позволяет интегрировать образовательные области: познание, речевое развитие, социально - коммуникативное развитие.

Использование пособия в старшем дошкольном возрасте при сюжетно - ролевой игре «Пиццерия», обеспечивает речевое развитие детей: расширяется словарный запас, совершенствуется фразовая речь, дети включаются в диалог друг с другом.

В игре «Пицца» возможно закрепление навыков счета (продукты на основу пиццы кладутся в определенном количестве, формирование представлений о целом и части, сбор пиццы по схеме-рецепту тренирует умение работать по алгоритму.

*Мацуй Наталья Вениаминовна,*

*воспитатель 1 КК*

*МАДОУ ПГО «Детский сад № 65»*

**«Да-нетка на заданный объект»**

**Цель:** способствовать формированию у детей умению сужать поле поиска на основе выявленных признаком.

Для работы нужна коробка (домик волшебников), за дверкой которой прячем волшебника.

**В игре существует правило** – не перечислять объекты.

**Ход игры:**

Ведущий прячет за дверью волшебника. Игроки задают вопросы, ответом на которые может быть «Да» или «Нет».

Пример:

Дети могут спросить об изображении волшебника: - у волшебника нарисован….?

Могут задать вопрос об умении волшебника: 0 он умеет сделать все живое…?

Так же могут спросить: - есть у этого волшебника брат..?

Так же дети могут использовать вопросы, касающиеся преобразования объектов:

- если этот волшебник коснётся мячика, он будет разговаривать?

- если этот волшебник поколдует зимой, наступит лето?

Когда объект отгадан, ведущий открывает дверь и показывает изображение волшебника детям.

В старшем дошкольном возрасте ведущими становятся дети.

Игра может использоваться с 4-х лет.

*Мацуй Наталья Вениаминовна,*

*воспитатель 1 КК*

*МАДОУ ПГО «Детский сад № 65»*

**«Ромашка превращений»**

**Цель:** Формировать умение преобразовывать признаки объектов с помощью приёмов фантазирования.

Пособие представляет собой ромашку с отдельными лепестками, на которых на обратной стороне изображены волшебники.

**В игре есть правило -** игрок не показывает участникам своего волшебника, изображенного на лепестке.

**Ход:**

Игроками выбирается объект, с которым ведётся преобразование. Игрок берет лепесток с ромашки волшебников и объясняет, что произойдет с объектом, если его заколдует волшебник. Участники отгадывают имя волшебника.