

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
центр развития ребенка – детский сад №22 города Пензы «Радуга детства»

# **ИГРАЕМ – ТВОРИМ – МЫСЛИМ**

## **Копилка методических материалов**

Предназначена для педагогов дошкольных образовательных учреждений, а также родителей детей дошкольного возраста. Копилка содержит систему коллективных игр, занятий, призванных не изменять основную программу, а максимально увеличить её эффективность. Использование игр и упражнений поможет найти нетрадиционный подход к построению учебно-воспитательного процесса, возможность активизировать мышление и интеллектуальную работоспособность детей и взрослых, раскрепоститься, спровоцировать проявление творческих способностей.

**Если Вы готовы меняться и искать, экспериментировать и не сдаваться, загляните в копилку!**



2021 год

| ФИО педагога  | Форма представления опыта   | Аннотация   |
|---------------|---|---|
| Бекетова И.А. | <p><b>Настольная развивающая игра: «На что похоже» или «Чья тень?»</b><br/> <u>Ход игры:</u> педагог показывает изображение тени объекта, а дети высказывают свои предположения и называют объекты похожие на него, подбирают изображение объекта на карточке.</p>  | <p>Игра на сравнение систем предназначена для детей 2,5 – 3 лет.<br/> <u>Цель игры:</u> Развитие зрительного восприятия детей, внимания, логического и творческого мышления и воображения. Развитие приемов зрительного наложения. Развитие памяти, наблюдательности.<br/> <u>Для игры понадобится:</u> карточки с изображением разнообразных тематических предметов и объектов, карточек с изображением силуэтов этих тематических предметов и объектов.</p> |
| Васюк И.А.    | <p><b>Игра «Что это такое?»</b><br/> <u>Ход игры:</u><br/> На доске или листе бумаги педагог рисует любую геометрическую фигуру или схематическое изображение. Задает вопрос детям:<br/> - Что это такое? или на что похоже?<br/> Дети называют предмет, на который похоже это изображение.<br/> Воспитатель некоторое время не соглашается и подрисовывает еще части, спрашивая: «Что это?».</p>   | <p>Игра на классификацию объекта для детей 2 – 3 лет.<br/> <u>Цель игры:</u> Способствовать развитию ассоциативного мышления у детей, зрительного восприятия детей, внимания, логического и творческого мышления и воображения, фантазии, наблюдательности.<br/> <u>Для игры понадобится:</u> лист бумаги, доска для рисования, цветные карандаши, фломастеры и т.п.</p>  |
| Дрынкина Т.А. | <p><b>Игра «Чем был-чем стал».</b><br/> <u>Ход игры:</u> Ведущий называет материал, а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют ...<br/> При уточнении понятия относительности размера<br/> <i>Воспитатель:</i> Это было маленьким, а стало большим.<br/> <i>Дети:</i> Был маленьким медвежонком, а стал взрослым медведем.<br/> <i>Воспитатель:</i> Было деревом, а стало... Чем может стать дерево?<br/> <i>Дети:</i> Домиком для берлоги, домик для бобра, берлога для медведя.</p> | <p>Игра на определение линии развития объекта для детей 3-4 лет<br/> <u>Цель игры:</u> Развивать творческое воображение.</p>  |

| ФИО педагога   | Форма представления опыта   | Аннотация  |
|----------------|---|--|
| Сахарчук Е.Ю.  | <p><b>Игра «Фантазия».</b><br/> <u>Ход игры:</u> Ребята. Представьте себе, если на земле исчезнут ... - все пуговицы. Чем их можно заменить? (липучками, кнопками, крючками, замками).<br/> - все учебники<br/> - все спички<br/> - ручки<br/> - ластик.</p>  | <p>Игра на определение линии развития объекта для детей 3-4 лет<br/> <u>Цель игры:</u> развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие предметы.</p>  |
| Михайлова Л.Ю. | <p><b>Игра «Великан и кроха».</b><br/> <u>Ход игры:</u> к детям приходит волшебники (Великан или Кроха), которые дотрагиваясь до объекта увеличивают или уменьшают его в размере. Детям предлагается ответить на проблемные вопросы: (Нужен ли нам такой объект? Хорошо или плохо будет такому объекту, исходя из своего практического опыта. Детям объясняют применение измененного объекта.)</p>  | <p>Предназначена для детей 2-3 лет.<br/> <u>Цель игры:</u> Развивать творческое воображение при преобразовании объектов.<br/> <u>Для игры понадобится:</u> большая и маленькая кукла (Великан, Кроха). Большие, маленькие игрушки или предметы одного вида (машины, куклы, животные, предметы мебели, посуды и др).</p>        |
| Котикова Т.Н.  | <p><b>Игра «Веселая уборка».</b><br/> <u>Ход игры:</u> предложить ребенку собрать разбросанные игрушки или предметы (все красные по цвету), все круглые (по форме), все маленькие, большие (По размеру), если ребенок легко справляется, то берут 2 признака: (красные круглые или маленькие зеленые...)</p>  | <p>Предназначена для детей 2-3 лет.<br/> <u>Цель игры:</u> Закрепить с детьми умение различать цвет, форму, величину предметов.</p>  |
| Архипова М.Ю.  | <p><b>Игра «Расставь по порядку».</b><br/> <u>Ход игры:</u> Воспитатель показывает детям 5-6 карточек с изображением разных животных (например, мышка, кошка, собака, конь, слон), их нужно расставить по росту, начиная с самого маленького. После этого начинается обсуждение каждой карточки. Например, Кошка - большая или маленькая? Для кого большая? Для кого маленькая? При анализе ситуаций «Для кого мышка большая?», «Для кого слон маленький?» дети используют знания из личного опыта.</p> | <p>Игра для детей 3-4 лет.<br/> <u>Цель игры:</u> формировать понимание относительности размера; систематизировать знания детей о размерах животных, развивать мыслительную деятельность детей, речь.<br/> <u>Для игры понадобится:</u> 5-6 карточек с изображением разных животных (например, мышка, кошка, собака и др.)</p> |

| ФИО педагога     | Форма представления опыта   | Аннотация   |
|------------------|---|---|
| Куприянова С.А.  | <p><b>Игра «Хорошо-плохо».</b><br/> <u>Ход игры:</u> Воспитателем называется любой объект, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.<br/>           Вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо(плохо) -почему?»</p>   | <p>Игра для детей 3-4.<br/> <u>Цель игры:</u> Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные свойства.</p>  |
| Суздальцева С.А. | <p><b>Игра «Волшебные картинки».</b><br/> <u>Ход игры:</u> Ребята, сейчас закройте глаза. Будет звучать приятная музыка. Под эту музыку вы будете рисовать на листе бумаги фломастером любые линии. Когда музыка закончится, посмотрите на свой рисунок и найдите в нем знакомые вам предметы, образы животных, людей.<br/>           Закрасьте и дорисуйте им необходимые части.</p>   | <p>Игра для детей 3-4 лет.<br/> <u>Цель игры.</u> Развивать творческое воображение, внимание, зрительный анализатор, мелкую моторику пальцев рук. Учить детей видеть различные предметы, по мере необходимости дорисовывать детали до полного образа увиденного предмета (рисовать с закрытыми глазами).<br/> <u>Для игры понадобится:</u> бумага А-4, фломастеры.</p>  |
| Монахова М.Н.    | <p><b>Конспект игры «Раз, два, три, ко мне беги.»</b><br/>           Ведущий раздаёт всем играющим картинки с изображением различных объектов. Дети встают на другом конце зала и по определенной установке воспитателя подбегают ему. В старшем дошкольном возрасте ведущим может быть ребенок. Воспитатель или ведущий ребенок затем анализирует, не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы.<br/> <u>Ход игры:</u><br/>           "Раз, два, три, все, у кого есть крылья ко мне беги!" (Подбегают дети, у которых на картинке изображения самолета, птицы...) Далее могут выбираться любые составляющие подсистемы (глаза, угол, колеса, запах, звук...). Ведущий спрашивает у играющих, где у их объектов эти части.<br/> <u>Примечание:</u> Можно использовать задания на надсистему. на функцию объекта, на временную зависимость, при формировании представления о растениях, о животных, при обогащении словаря словами, обозначающие части предметов, задания на качество предметов</p> | <p>Игра предназначена для детей 3-7 лет.<br/> <u>Цель игры:</u> формирование умения систематизировать предметы, явления; развитие памяти, внимания, мышления, обогащение словарного запаса детей.<br/> <u>Для игры понадобится:</u> подобрать 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.)</p> |

| ФИО педагога | Форма представления опыта   | Аннотация   |
|--------------|---|---|
| Лисина Ю.М.  | <p><b>Игра «Что будет, если...»</b></p> <p>Эта игра построена на вопросах и ответах. «Что будет, если в ванну с водой упадет бумага, камень, жук?», «Что будет, если летом пойдет снег?» Вопросы могут быть разными — как житейские, так и «фантазийные», например, «Что будет, если ты окажешься на Марсе?»</p> <p>Ход игры: Воспитатель задает вопрос ребенку «Что будет, если в ванну с водой упадет бумага». Ребенок отвечает бумага намокнет, растает, поплывет и т.д.</p>   | <p>Игра для детей 3-4 лет.</p> <p><b>Цель игры:</b> познакомить детей со свойствами предметов, окружающим миром, развивать мышление, воображение, гибкость ума</p> <p>Для организации игры необходимо заранее подготовить вопросы и задать их ребёнку.</p>  |
| Юдина В. Е.  | <p><b>Игра «Теремок»</b></p> <p>Предложить сыграть сказку в измененном виде.</p> <p><b>Ход игры:</b></p> <p><b>1-й вариант:</b> каждый ребенок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного из детей хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (теремок чисто условный - шкафчик, коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Тук, тук, кто в теремочке живет?</li> <li>- Я, (называет себя, например, гитара). А ты кто?</li> <li>- А я - (называет себя, например, - яблоко). Пустишь меня в теремок?</li> <li>- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.</li> </ul> <p>Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их.</p> <p><b>2-й вариант:</b> то же, что и в первом варианте, но хозяин постоянно меняется - вошедший гость становится хозяином, а бывший хозяин уходит в "почетные". И так, пока все играющие примут участие в "ротации".</p> <p><b>3-й вариант:</b> Пусть теперь теремков и их хозяев будет несколько. А гости поочередно посещают каждый из теремков.</p> <p><b>Примечания:</b> играть можно не только в группе, но и с отдельным ребенком. Тогда ведущий и ребенок попеременно становятся хозяином и гостем теремка, а вместо рисунков можно использовать окружающие бытовые предметы.</p> <p><b>4-й вариант:</b> учить находить общее и различное между двумя объектами. Например – дерево и бумага, бумага и ткань, металл и дерево, стекло и глина.</p> | <p>Игра предназначена для детей 5-7 лет.</p> <p><b>Цель игры:</b> тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.</p> <p><b>Для игры понадобится:</b> рисунки разных объектов, например, гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д. На каждого ребенка - один рисунок.</p> |

| ФИО педагога           | Форма представления опыта   | Аннотация   |
|------------------------|---|---|
| <p>Измайлова Т.Е.</p>  | <p><b>Игра «Маша-растеряша»</b><br/> <u>Ход игры:</u><br/> <b>1-й вариант:</b> ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:<br/> - Ой!<br/> - Что с тобой?<br/> - Я потеряла (называет какой-то предмет, например, нож). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать)?<br/> Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например, пилой, топором, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.<br/> <b>2-й вариант:</b> роль Маши-Растеряши предоставляется по очереди всем участникам игры. Ведущий может до начала игры попросить детей, чтобы они загадали потерянный предмет.</p>   | <p>Игра предназначена для детей 5-7 лет.<br/> <b>Цель игры:</b> тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.<br/> <b>Для игры понадобится:</b> предметные картинки</p>  |
| <p>Куренкова Е. Ю.</p> | <p><b>Игра «Паровоз»</b><br/> <u>Ход игры:</u><br/> Воспитатель раздает картинки поровну между участниками игры. В центр стола выкладывается большая картинка паровоза. Первый участник кладет рядом с паровозом свою картинку и говорит: «В паровозе едет лошадь потому что...» далее ему необходимо придумать причину, по которой «лошадь» поехала на паровозе. Второй ребенок берет свою картинку и прикладывает к лошади и говорит «лампа едет с лошастью на паровозе потому что» допустим, что лошади стало темно и она взяла лампочку, чтобы включить свет.<br/> Следующий ребенок берет свою картинку, прикладывает ее к последней лампа и объясняет, почему она едет в паровозе с ней и т.д. Если ребенок не называет причину, по которой две картинки собрались в паровозе, то он пропускает ход. Победителем становится тот, кто первым избавится от всех своих картинок.</p> | <p>Предназначена для детей 5-7 лет.<br/> <b>Цель игры:</b> формировать умение детей составлять цепочку-рассказ, развивать образное мышление, умение придумывать причинно- следственные связи.<br/> <b>Для игры понадобится:</b> набор картинок, большая картинка паровоза</p> |

| ФИО педагога    | Форма представления опыта   | Аннотация   |
|-----------------|---|---|
| Астаева М. Н.   | <p><b>Игра «Предложения по цепочке»</b><br/> <u>Ход игры:</u> Воспитатель поровну делит картинки между всеми участниками. Каждый игрок складывает свои картинки в стопочку. Воспитатель выкладывает на середину стола любую картинку, например, «кошку». Первый игрок должен составить простое предложение, используя слово «кошка» и слово, проиллюстрированное верхней картинкой в его стопке, например, «шубка» «У кошки пушистая шубка». Следующему участнику нужно соединить слово «шубка» со своей картинкой и так далее по цепочке. Если игрок не справляется с заданием, то забирает себе все картинки, победителем становится тот, кто быстрее всех избавится от своих картинок. 2вариант: то же что и в первом, только каждый последующий игрок соединяет не последнюю передвигаемую карточку от предыдущего игрока со своей, а все карточки чтобы получился небольшой рассказ.</p> | <p>Предназначена для детей 5-7 лет.<br/> <u>Цель игры:</u> Учить детей составлять предложения, формировать умение устанавливать ситуативные связи между предметами.<br/> <u>Для игры понадобится:</u> набор картинок</p>  |
| Филиппова А. А. | <p><b>Игра «Круги Луллия».</b><br/> <u>Ход игры:</u><br/> Соедините круги и стрелку. Расположите картинки на кругах. Раскручивайте круги и рассматривайте сочетание картинок, на которые указывает стрелка.<br/> <b>Варианты игр: «Найди реальное сочетание».</b> Под стрелкой объединяют картинки, формирующие реальную картину мира. Составляют предложения, объединяющие в себе эти объекты. Делают выводы.<br/> <b>«Объясни необычное сочетание».</b> При раскручивании кругов рассматривают случайное соединение объектов и как можно достовернее объясняют необычность их взаимодействия.</p>   | <p>Предназначена для детей 3-7 лет.<br/> <u>Цель игры:</u> обогащение и активизация словаря ребенка, расширение представлений о предметах через признаки и их проявления.<br/> <u>Для игры понадобится:</u> Круги разного диаметра и секторов, стрелка для выделения сектора, стержень для нанизывания кругов по типу пирамидки, картинки, которые крепятся к кругам.<br/> - для детей 4 лет 2 круга разных d с 4 сект.<br/> - для детей 5 лет- 2 круга с шестью сект.<br/> -для детей 7 лет 3 круга с 8 секторами.</p> |
| Шокорова А. А.  | <p><b>Игра «Что происходит в природе».</b><br/> <u>Ход игры:</u> Педагог, бросая мяч ребенку задает вопрос, а ребенок, возвращая мяч, отвечает на вопрос. Игру желательно проводить по темам. Например, тема «Весна». Педагог задает вопрос «Солнце - что делает?» Ребенок «Солнце - греет, светит».</p>  | <p>Для детей 4-5 лет.<br/> <u>Цель игры:</u> закрепление употребления в речи глаголов, согласование слов в предложении.<br/> <u>Для игры понадобится:</u> мяч</p>   |

| ФИО педагога   | Форма представления опыта  | Аннотация  |
|----------------|--|--|
| Панченко М. О. | <p><b>Игра «Цепочки ассоциации»</b><br/> <u>Ход игры:</u> Ведущий предлагает детям ассоциацию из 2, 3-х прилагательных, а дети придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства. Например: желтое, мягкое, пушистое (цыпленок, клубок); Длинное, серое, тягучее (жвачка)</p>  | <p>Предназначена для детей 4-7 лет.<br/> <u>Цель игры:</u> активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.</p>   |
| Романова Т. И. | <p><b>Игра «Пинг-понг» (наоборот)</b><br/> <u>Ход игры:</u> Воспитатель называет слово – дети называют слово противоположное по значению.<br/>         Например, для детей 4-5 лет: Черное – белое; вход – выход; вперед – назад; большой – маленький; и т.д.<br/>         - для детей 5-6 лет: Сильный – слабый; влево – вправо; короткий – длинный; умный – глупый; сладкий – горький; быстро – медленно;<br/>         - для детей 6-7 лет: Щедрый – скупой; одетый – голый; сеять – жать; плыть – тонуть; жидкий – густой; талантливый – бездарный; лохматый – расчесанный;<br/>         Воспитатель не должен поощрять ответы с приставкой «не»: съедобный – несъедобный.</p>  | <p>Предназначена для детей 4-7 лет.<br/> <u>Цель игры:</u> учить подбирать слова-антонимы.<br/> <u>Для игры понадобится:</u> мяч</p>   |
| Никитина А. А. | <p><b>Игра «Волшебный светофор»</b><br/> <u>Правила игры:</u> 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.<br/> <u>Ход игры:</u><br/>         Воспитатель показывает картинку с изображением животного (или предмет).<br/>         Воспитатель: Если я подниму кружочек красного цвета – вы мне назовете части животного.<br/>         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.<br/>         Данная игра может использоваться при рассматривании картины по любой теме, в том числе и по теме «Животные».</p> | <p>Предназначен для детей 5-7 лет.<br/> <u>Цель игры:</u> формировать у детей умение выделять систему, подсистему и надсистему объекта; развитие логического мышления, внимания, речи.<br/> <u>Для игры понадобится:</u> круги красного, желтого и зелёного цветов; набор картинок или предметов</p> |



| ФИО педагога | Форма представления опыта  | Аннотация  |
|--------------|--|--|
| Агапова А.О. | <p><b>Игра «Бином фантазии»</b></p> <p><b>Ход игры:</b> Выбираются два объекта, отдаленные друг от друга смысловым значением. Используя предлоги, падежи и союзы нужно установить отношения между этими двумя объектами. Предлоги (в, над, через, около, у ...).</p> <p>Например, Подушка и крокодил.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- подушка под крокодилем;</li> <li>- крокодил, прыгающий через подушку;</li> <li>- крокодил в подушке;</li> <li>- подушка, прыгающая через крокодила;</li> </ul> <p>Вопрос: Как это случилось? (Дети придумывают ситуацию, рассказ).</p>  | <p>Игра предназначена для детей 4-7 лет.</p> <p><b>Цель игры:</b> формировать у детей умение комбинировать слова, устанавливать связи, составлять предложения.</p> |
| Сонина М. Ф. | <p><b>Игра "На что похоже"</b></p> <p><b>Ход игры:</b></p> <p>Ведущий - воспитатель, а в старшем возрасте - ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.</p> <p><b>Примечание:</b> Похожими объекты могут 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. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.</p> <p>В: На что похож абжур?</p> <p>Д: На зонт, на Красную Шапочку, на колокол, потому что он большой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге.</p> | <p>Игра предназначена для детей 4-7 лет.</p> <p><b>Цель игры:</b> развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.</p>           |

| ФИО педагога   | Форма представления опыта   | Аннотация   |
|----------------|---|---|
| Злобина А. Н.  | <p><b>Игра «Новый образ сказочных героев»</b></p> <p><u>Ход игры:</u><br/>В.: «Ребята давайте создадим самые необычные образы нашим любимым сказочным героям. А помогут нам в этом замечательные таблицы. Эта таблица не обычная, а волшебная. Здесь все зашифровано. Нашим героям мы можем поменять возраст. Наши герои могут быть детьми (мальчиком или девочкой), молодыми людьми (парень или юноша) или пожилыми людьми (старушкой или дедушкой).<br/>Также нашим героям мы можем поменять одежду.<br/>Третья строчка это на чем наш герой будет перемещаться.<br/>Четвертая строчка нашей волшебной таблицы — это настроение нашего волшебного героя.<br/>И последняя строчка таблицы — это места жительства.<br/>Чтобы создать свой образ нужно выбрать по одному варианту в каждой горизонтальной строке.»</p> | <p>Игра предназначена для детей 5-7 лет.</p> <p><u>Цель:</u> развитие у детей умений находить нестандартные подходы в комбинировании разных вариантов характеристик сказочных героев при создании их новых образов с помощью метода морфологического анализа.</p> <p><u>Для игры понадобится:</u> таблицы с изображением одежды, возраста, средство перемещения, настроение, место жительства</p> |
| Тарасова О. А. | <p><b>Игра «Маленькие человечки»</b></p> <p><u>Ход игры:</u><br/>Воспитатель раздаёт карточки с изображением маленьких человечков и предлагает детям смоделировать то или иное вещество и описать его. Постепенно задания усложняются: построить модель аквариума, растения, супа, то есть таких объектов, которые состоят не из одного вещества, а из двух, трёх и более.</p>  | <p>Игра предназначена для детей 5-7 лет.</p> <p><u>Цель:</u> формирование у детей представления, что все предметы и явления состоят из множества разных маленьких человечков (твёрдых, жидких, газообразных), которые ведут себя по-разному.</p> <p><u>Для игры понадобится:</u> карточки с изображением человечков, символизирующих вещество в твёрдом, жидком, газообразном состоянии.</p>      |
| Кухова М. Н.   | <p><b>Игра «Всё в мире перепуталось.»</b></p> <p><u>Ход игры:</u> используется «модель мира». На этапе ознакомления с игрой состоит из двух частей: рука человека (рукотворный мир) и дерево (природный мир). Дети определяют предмет на картинке к той или иной части модели, они должны объяснить, почему сделали такой выбор.</p>  | <p>Игра предназначена для детей 3-7 лет</p> <p><u>Цель:</u> формировать у детей умение систематизировать предметы, явления; развитие памяти, внимания, обогащение словарного запаса детей.</p>  |

| ФИО педагога     | Форма представления опыта  | Аннотация   |
|------------------|--|---|
| Егорова Т. К.    | <p><b>Игра "Поезд"</b></p> <p><u>Ход игры:</u><br/> Ведущий: Мы будем играть в поезд. Каждая картинка — это вагончик. Я кладу первую картинку. Потом ты положишь свою и так будем класть по очереди. Получатся вагончики у поезда. Но у настоящего поезда вагончики скрепляются друг с другом, чтобы не отцепиться на ходу. Наши вагончики – картинки тоже будут скрепляться.</p> <p>1 ребенок берет картинку и называет предмет на этой картинке (ложка).<br/> 2 ребенок берет картинку, связанную по смыслу с первой картинкой и говорит почему. (Беру тарелку, т.к. ложка и тарелка – посуда).<br/> Следующий ребенок берет вазу, т.к. ваза и тарелка сделаны из стекла.<br/> Следующий ребенок берет поливальную машину, т.к. в вазе и поливальной машине бывает вода; и т.д.</p> <p>Игру можно проводить многократно, меняя картинки.</p> | <p>Игра предназначена для детей 4-7 лет.</p> <p><u>Цель:</u> развитие логического мышления, формирование умения устанавливать взаимосвязи между предметами.</p> <p><u>Для игры понадобится:</u> Наборы картинок одинакового размера. Поезд, состоящий из нескольких вагонов.</p>  |
| Филимонова Е. М. | <p><b>Игра «К нам пришёл волшебник: я ощущаю только руками и кожей».</b></p> <p><u>Ход игры:</u><br/> Нужно представить ощущения, возникшие при воображаемом касании руками с объектом на картине.</p> <p>Например, я глажу руками кошку и чувствую, что у неё пушистая шерсть; котенок лизнул мне руку, и я почувствовал, что язычок у него шершавый.</p>   | <p>Игра предназначена для детей 4-7 лет.</p> <p><u>Цель:</u> обучение детей творческому рассказыванию через представление возможных осязательных ощущений при воображаемом соприкосновении с различными объектами; составлению законченного рассказа. Развитие фантазии и воображения.</p> <p><u>Для игры понадобится:</u> набор картинок .</p> |