

**«Путаница»**  
**(рекомендуется детям с 4 лет)**

**Цель:** Закрепить умения детей находить типичные свойства объекта.

**Ход игры.** Воспитатель называет 3-4 объекта с необычными свойствами (например, тигр заостренный, карандаш полосатый, полка замёрзшая, стекло книжное) и просит детей восстановить порядок, т. е. подобрать каждому объекту типичное свойство.

**«Отгадай секрет»**  
**(рекомендуется с 4 лет)**

Ведущий - воспитатель. С возраста 5,5 лет ведущим становится ребёнок. Он сам составляет словосочетания, которые объясняют другие дети

**Цель:** Учить строить гипотезы.

**Ход игры.** Воспитатель предлагает словосочетание: объект + необычный признак (например, мохнатая книга). Просит детей высказывать предложения, у какого объекта мог быть взят этот признак – мохнатость. ( У медведя, собаки и т. д.)

**«Давай поменяемся»**  
**(рекомендуется с 5 лет)**

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

**Ход игры.** Воспитатель раздает 3-4 детям карточки с изображением объектов (пчела, шуба, автомобиль и др.).

**РЗ:** «Выбери признак, типичный для объекта». (Пчёлка летающая, шуба согревающая, автомобиль скоростной.)

**ФЗ:** «Подари этот признак другому объекту. (Пчёлка – согревающая, шуба – скоростная, автомобиль – летающий).

Объясни, что это может значить».

**Правило:** необычное свойство у объекта может быть в реальной жизни. Например: пчёлка согревающая, потому что она даёт мёд, который согревает заболевшего; шуба скоростная, если её очень быстро шить; автомобиль быстро едет по дороге, как будто летит.

**«Путешествие растений»**

**(рекомендуется с 5 лет)**

**Цель:** Уточнять знания детей об условиях существования растений. Побуждать к описанию фантастических ситуаций, возникших в результате взаимодействия объекта с окружением.

**Ход игры:** На горизонтали – карточки с изображением растений (береза, клюква, роза, кактус). На вертикали – карточки с изображением местности (тайга, болото, парк, пустыня).

**РЗ:** «Выбери растение, положи карточку в нужную клетку таблицы и расскажи, где оно живёт (например, роза растёт в парке».

**ФЗ:** «Помести карточку с изображением растения в другую клетку таблицы (в необычное место обитания). Расскажи, что или кто поможет ему выжить в этих условиях.

## *«Герои сказок»*

*(рекомендуется с 4, 5 лет)*

**Цель:** Учить группировать персонажей по заданному признаку, например:

- Назовите персонажей-девочек из разных сказок. (Герда из «Снежной Королевы», Женя из «Цветика-семицветика».)

## *«Перечисли действия героев»*

*(рекомендуется с 5 лет)*

**Цель.** Учить перечислять все действия сказочного героя, находить аналогичные действия персонажей других сказок. Тренировать память.

Воспитатель называет персонаж, например козу из сказки «Волк и семеро козлят». Просит детей назвать все действия, которые коза совершала. (Ходила, наказывала, пела.)

Далее предлагает вспомнить персонажей из других сказок, которые выполняли такие же действия (или часть из них). При затруднении воспитатель зачитывает отрывки текстов, а дети выполняют движения.

## *«В гости к волшебникам»*

*(рекомендуется с 5 лет)*

*Цель. Учить детей наделять фантастическими свойствами реальные предметы.*

*Воспитатель предлагает поиграть, используя уже известные им приёмы: круги Луллия. На первом круге помещают изображения обычных предметов, на втором – волшебников.*

*Дети раскручивают круги и называют волшебника и предмет, изображения которых оказались под стрелкой. Рассказывают, какое волшебное свойство приобрёл предмет, дают оценку этому новому свойству (кому стало хорошо или плохо). Взрослый подводит дошкольников к выводам: волшебным может стать любой предмет; волшебство может приносить добро и зло.*

## *«Волшебники Нос, Глаз, Ухо и Рука»*

*(рекомендуется с 3, 5 лет на знакомом сказочном материале)*

*Цель. Представлять ощущения, которые можно получить с помощью анализаторов. Воспитатель предлагает «посетить» какую-либо сказку, например «Три поросёнка», и поочерёдно показывает картинки с изображением анализаторов.*

*С волшебником Носом дети попадают в комнату Наф-Нафа, когда он открывает крышку котла, рассказывают, что почувствовали (запах сажи, невымытой шерсти волка). Затем приглашается Волшебник Глаз (дети «видят» то, что не описано в сказке), Волшебники Ухо (дети описывают возможные звуки) и Рука (описывают ощущения, которые могли возникнуть, если бы они дотрагивались до горячего котла или носов поросят).*

### *«Волшебные слова»*

*(рекомендуется с 4 лет)*

*Цель. Учить подбирать слова и словосочетания по заданному признаку.*

*Воспитатель предлагает вспомнить заклинания, известные детям из сказок («Сим-Сим, открой дверь»; «Сивка-бурка, вещая каурка» и т. д.), затем словосочетания, с которых начинаются сказки («В некотором царстве, в некотором государстве», «В стародавние времена» и т.д.).*

### *«Добрым молодцам урок»*

*(рекомендуется с 5 лет)*

*Цель. Учить выявлять в сказочных текстах мораль, жизненные правила.*

*Воспитатель называет пословицу, поговорку или какое-либо жизненное правило, дети должны вспомнить сказки, в которых это подтверждается.*

*Например: «Не имей сто рублей, а имей сто друзей». (Герда с помощью других нашла Кая, а деньги принцессы ей при этом не помогли.)*

## *Игры с кругами Луллия*

### *«Необычные вещи»*

*(средний возраст)*

**Цель.** Учить детей определять части объектов. Побуждать к объяснению практической значимости необычного сочетания известных им объектов или их частей.

**Материал.** На стержне – два круга ( на большом – изображения объектов, на маленьком – частей этих объектов).

**РЗ** (реальное задание): *посмотри, какой объект оказался под стрелочкой на первом круге, и найди его часть на втором».*

**ФЗ** (фантастическое задание): *»Раскрути круги, посмотри и назови, что оказалось под стрелкой (например, здание и крылья самолёта). Придумай историю о том, как дом научился летать».*

### *«Новая сказка»*

*(средний возраст)*

**Цель.** Закреплять знание текстов знакомых сказок. Учить изменять текст сказки в зависимости от введения новых объектов.

**Материал.** Два круга (на первом – изображения сюжетов знакомых сказок; на втором – предметов из этих сказок).

**РЗ:** *«Посмотри, иллюстрация к какой сказке оказалась под стрелкой». (Красная шапочка» Ш.Перро.)»Вспомни героев сказки, найди подходящий предмет». (Корзинка.)*

**ФЗ:** *«Раскрути круги и посмотри, что оказалось под стрелочкой. (Иллюстрация из сказки «Три поросёнка» и сковорода из сказки «Федорино горе» . Чуковского.)КАК сковорода может помочь справиться поросётам с волком?»*

## **«Необычное место»**

**(средний возраст)**

**Цель.** Учить детей различать места, в которых происходило события, описанные в сказке; изменять текст знакомой сказки в зависимости от смены места действия.

**Материал.** На верхнем круге – картинки с изображением мест действия из различных сказок: болото, лес, комната, деревня, волшебный сад.(прикрепляет воспитатель). На нижнем круге – картинки с изображением сказочных героев (дети прикрепляют самостоятельно).

**РЗ:** «Выбери героя, вспомни название сказки и найди место, где разворачивается сюжет». (черепаха Тортилла живёт в болоте.)

**ФЗ:** «Раскрути круги и посмотри, что оказалось под стрелкой. Назови героя и его новое место жительства». (Черепаха Тортилла живёт в волшебном саду.)

## **«Да-нет-ка»**

**(старший возраст)**

**Цель.** Игра учит детей формулировать вопросы, анализировать, слушать товарищей.

Ведущий (им может быть не только педагог, но и ктонибудь из детей) загадывает слово. Задача игроков – отгадать это слово, задавая ведущему только такие вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет». Прямые вопросы типа «Это котёнок?» не допускаются. Нужно подобрать признак, присущий только котёнку, например: «Он мяукает?»

## *«Снежный ком»*

*(старший возраст)*

*Играющие стоят в кругу. Ведущий называет слово. Следующий игрок повторяет это слово и называет своё слово – и так далее.*

*Цепочка слов растёт, как снежный ком. Очень хорошо, когда дети для того чтобы запомнить слова, связывают их между собой, мысленно рисуя образ.*

## *«Зверь, птица, небылица»*

*(старший возраст)*

*Играющие стоят в кругу. Все хором произносят: «Зверь, птица, небылица..» , повторяя эти слова несколько раз. При этом игроки в такт словам хлопают в ладоши. Ведущий неожиданно останавливает игру и указывает на любого игрока. Если игра прервана на слове «зверь», ребёнок называет зверя, если на слове «птица» - птицу, если на слове «небылица – придумывает то, чего не бывает, например:*

*-Я видел, как крокодил с парашютом прыгал с самолёта.*

*-Я видел, что на берёзе летом сидели зайцы.*

*Во время игры нельзя повторять сказанное ранее.*



*«Какие листья...?»*

*(старший возраст)*

*Дети стоят в кругу, педагог бросает мяч ребёнку, называя дерево.*

*Ребёнок отвечает, какие листья растут на этом дереве, и бросает мяч обратно (на берёзе – берёзовые, на иве - ..., на тополе - ..., на клёне и т. д....).*

# СЮЖЕТНО- РОЛЕВЫЕ ИГРЫ



### *Игра «Теремок» (в изменённом виде)*

**Цель:** тренировать аналитическое мышление, умение выделять обобщающие признаки путём сравнения.

**Реквизит:** рисунки разных объектов. На каждого ребёнка – один рисунок.

**Ход игры:**

**1-й вариант:** Каждый ребёнок 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 предмет группы) и проводят с хозяином следующий диалог:

-Тук-тук, кто в теремочке живёт?

- Я, (например гитара)). А ты кто?

- А я – (яблоко).пустишь меня в теремок?

- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пушу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить признаки и назвать их. Например, и у гитары и у яблока есть палочка. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если ребёнок не сможет ответить хозяину, ему могут помочь дети.

**2-й вариант:** То же, что и в первом варианте, только хозяин постоянно меняется – вошедшим гостем. И так, пока все играющие не примут участие в (ротации).

**3-й вариант:** Пусть теперь теремков и их хозяев будет несколько. А гости поочередно посещают каждый из теремков.

## *Игра «Держи вора»*

**Цель:** тренировать аналитическое мышление, умение выделять отличительные признаки путём сравнения.

**Предшествующий этап:** игра «Теремок». Дается зрительная опора только на один предмет сравнения, другой нужно представлять мысленно.

**Реквизит:** то же, что и в игре «Теремок».

**Ввод в игру:** в толпе раздаются крики:

- Держи вора, он высокий такой!
- Держи вора,, вот он в чёрной шляпе!

Никто не заметил самого вора, никто не может описать его полностью.

Но сыщики находят вора даже по отдельным признакам...

**Ход игры:**

**1-й вариант:** Каждый ребёнок держит перед собой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий назначает 3-4 ребёнка в поисковую группу и удаляет их комнаты. Оставшиеся определяют с помощью жребия или считалки – кому быть «вором», и дети называют его признаки (например, чайник: узорчатый, с ручкой, пустой). Затем в группу возвращаются сыщики, ведущий сообщает им признаки вора и зовёт: « Держи вора!» Остальные дети могут сидеть, стоять, бегать. Сыщики пробегают между детьми, рассматривают их рисунки и пытаются определить вора. Когда каждый сыщик кого-то задержал, ведущий говорит «стоп!» И всякое движение прекращается.

Идёт рассматривание задержанных.

Ведущий устанавливает порядок рассматривания так, чтобы настоящий «вор», если его поймал, остался последним.

1-сыщик указывает на своего задержанного и говорит: « Это вор, потому что он... (называет известный ему признак, например, «С ручкой»)».

Задержанный, если он не вор, говорит, по каким другим признакам он отличается от вора: «Нет, я не вор, потому что...(например, если «задержана» сумка: «Вор хранит чай, а я – книжки»)». Если задержанный не может назвать отличие, то его уводят как вора. И так пока не рассмотрят всех задержанных. Нашедшего вора просят отдать добровольно рисунок и попросить прощение. Сыщиков можно наградить.

**2-й вариант:** То же, что и в первом варианте, но только каждому сыщику сообщается лишь один установленных признаков. Тогда труднее найти вора.

### *Игра «Маша-Растеряша»*

**Цель:** тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.

**Предшествующий этап:** ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?..

**Ввод в игру:** рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые всё путают и теряют.

Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.

**Ход игры:**

**1-й вариант:** Ведущий берёт роль сам на себя Маши-Растеряши и обращается к остальным:

Ой!

Что с тобой?

Я потеряла (называет какой-то предмет, например, нож). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать)?

Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: Пилой, топором, леской, линейкой; можно рукой отломать. Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.

**2-й вариант:** То же, что и в первом варианте, но роль Маши-Растеряши предоставляется по очереди всем участникам игры. Затем он назначает Машей-Растеряшей и обращается к следующему по цепочке участнику игры. Таким образом, обеспечивается участие каждого ребёнка. Можно не назначать ответчика пусть на вопрос Маши-Растеряши отвечают все желающие, после чего роль Маши-растеряши переходит к следующему по цепочке игроку. Если ребёнок затрудняется ответить, ему помогают остальные дети. Тогда может Маша-Растеряша может оценить ответы и выбрать лучшие. А кто дал лучший ответ становится Машей-Растеряшей.

### *Игра «Красная Шапочка»*

**Цель:** Развитие творческого воображения.

**Реквизит:** бумага и фломастеры.

**Ввод в игру:** напомнить сказку «Красная Шапочка», в частности эпизод, где Красная Шапочка удивляется, переодетому в бабушку, волка. Предложение сыграть эпизод в изменённом виде: Бабушка, узнав о коварстве волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи.

**Ход игры:** Ведущий предлагает детям предмет, в который превратилась бабушка (например: часы, стакан, душ и др.) и просит назвать свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой). Затем ведущий рисует бабушку, связывая её части тела с предметом превращения и используя названные свойства (например, бабушка-стакан: вместо туловища стакан, над ним голова в косынке, внизу и по бокам – руки и ноги). Кого-то из девочек ведущий назначает Красной Шапочкой она подходит к «бабушке» и спрашивает:

Бабушка, бабушка, почему ты такая (называет одно из свойств, например, прозрачная)? Остальные дети должны ответить от имени бабушки (например, чтобы видеть, сколько я съела). И так пока не будут обоснованы все странности бабушки. Потом можно обсудить, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или втянуть руки, ноги, голову в стакан, обвязать его косынкой и спрятаться).