

ТРИЗ ИГРЫ ДЛЯ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

1. «Есть или нет?»

Играющие встают в круг и берутся за руки, ведущий в центре. Он объясняет задание: если они согласны с утверждением, то поднимают руки вверх и кричат «Да», если не согласны, опускают руки и кричат «Нет!»

- Есть ли в поле светлячки?
- Есть ли в море рыбки?
- Есть ли крылья у теленка?
- Есть ли клюв у поросенка?
- Есть ли гребень у горы?
- Есть ли двери у норы?
- Есть ли хвост у петуха?
- Есть ли ключ у скрипки?
- Есть ли рифма у стиха?
- Есть ли в нем ошибки?

2. ИМЯ – ДВИЖЕНИЕ. (ПО ПРИНЦИПУ СНЕЖНОГО КОМА)

Участники встают в круг. Начинает игру ведущий, он говорит: «Меня зовут Маша, и я умею делать вот так (показывает какое – то оригинальное движение). Второй участник повторяет имя и движение первого: «Её зовут Маша, и она умеет делать вот так..., а меня зовут Игорь, и я умею делать вот так (показывает своё движение). Третий участник повторяет имена и движения двух предыдущих и добавляет своё, и так до тех пор, пока последний участник не назовёт своё имя и не прибавит к нему движение

3. «НА ЧТО ПОХОЖЕ НАСТРОЕНИЕ?»

Игра проводится в кругу. Участники игры по очереди говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их сегодняшнее настроение. Начать лучше взрослому: «Мое настроение похоже на белое пушистое облачко в спокойном голубом небе, а твое?» Упражнение проводится по кругу. Взрослый обобщает, какое же сегодня у всей группы настроение: грустное, веселое, смешное, злое и т.д. Интерпретируя ответы детей, помните, что плохая погода, холод, дождь, хмурое небо, агрессивные элементы свидетельствуют об эмоциональном неблагополучии.

4. Игра «Цепочка слов»

Ход игры

Дети делятся на две подгруппы.

Воспитатель предлагает детям составить длинный поезд из слов.

Воспитатель называет слово например: зима –(какая?) –ставит вагончик на стол – зима.

Дети: снежная, метельная, вьюжная, суровая, холодная (ставят 5 вагончиков)

Воспитатель: А что ещё бывает холодным?

Дети: мороженное, лёд, снег, ветер (за каждое слово ставится вагончик)

Воспитатель отталкиваясь от последнего слова, задаёт вопрос: А ветер какой?

Дети: Северный, южный, сильный и т. д. пока детям не надоест или не кончатся вагончики.

Выигрывает та подгруппа, которая больше поставит (наберёт) вагончиков(у кого длиннее поезд

5 Игра «Что в чём»

Цель: учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.

Ход.

- Дети, кнопка часть чего? (звонка, куртки, баяна, выключателя, гармошки)
- листочек (дерева, книги, тетради, папки, календаря)
- экран (телевизора, компьютера, рентгена, зеркала, окна)
- лампочка (комнаты, прибора, видеокамеры, столба, настольной лампы)

Дети должны назвать не менее 5 систем.

6 Игра «Кем был раньше?»

Цель: Формировать у детей умение называть прошлое предмета или объекта, развивать смекалку, мышление.

Ход.

Воспитатель называет предмет или объект, а дети называют его название в прошедшем времени.

Например:

- Лошадь (жеребёнок)
- Шкаф (доска)
- Хлеб (мука)
- Дуб (жёлудь)
- Лягушка (головастик)
- Бабочка (гусеница)
- Рубашка (ткань)
- Рыба (икринка).

7.. Игра «Фантазия»

Цель: развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие.

Ход игры.

Воспитатель: Ребята представьте себе, если на земле исчезнут... - все пуговицы. Чем их можно заменить?

Дети: Липучками, кнопками, крючками...

- все книги
- все спички
- все ручки

8 .Дразнилка (с 5-лет).

Цель: учить образовывать слова с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др.

Правила игры:

Ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, подразнивают его с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др.

Ход игры:

В: Кошка.

Д: Мяукалка, бегалка, кусалище, мяучище, сонечка...

В: Пылесос.

Д: Шумелочка, всасывалка, выдувалочка, убиралка, тархтелочка, сломалище...

В: Мяч.

Д: Прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.

В: Снег.

Д: Укрывалка, покрывалище, утеплялочка, согревалка.

В: Когда он может быть укрывалкой?

Д: Когда его много - он укрывает землю, сохраняет тепло.

В: А как можно сказать о снеге весной, когда он тает?

Д: Таялка. Таялище, когда тает очень много снега.

В: Снег превращается только в воду или еще как-нибудь может исчезнуть?

Д: Испарялочка, исчезалка...

В: Помидор.

Д: Вкуснятище, витамилка, полезнище.

Д: Когда моя мама салат делает, она украшает его помидорами, дольками.

В: Подразните его в этот момент!

Д: Украшалочка, украшалка.

Цель: тренируем внимательность, учимся решать проблемы, развиваем речь детей.

Перед игрой напомним детям функции различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?... А также вспомните кто такие растеряшки.

Ход игры:

Один из игроков назначается Машей-Растеряшей. Ведется диалог Маши с другими участниками игры:

- Ой!

- Что с тобой?

- Я потеряла Нож (называется любой предмет либо изображение на детской карточке). Чем я теперь буду хлеб резать (здесь обозначается функция предмета)?

Другой игрок или игроки должны предложить альтернативные варианты нарезки хлеба, например: пилой, леской, линейкой; можно рукой отломать.

Маша-Растеряша выбирает лучший ответ и выдает за него награду (фишку).

В конце игры подсчитываем фишки и определяем победителя.

9 По кругу (с 5 лет).

Цель: обогащать словарный запас детей, развивать речь, память, внимание, мышление.

Правила игры.

Дети сидят вокруг стола. На столе стопка перевёрнутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «шуба», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «шуба пушистая». Картинка передвигается к следующему игроку. Каждый игрок повторяет словосочетание предыдущего игрока и добавляет своё и передаёт картинку следующему игроку. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

Ход игры:

Ребёнок вынимает любую картинку, например «шуба», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «шуба пушистая» и передаёт следующему игроку.

Следующий игрок говорит «шуба пушистая и тёплая» и передаёт следующему игроку и т.д.

10 «Цепочка».

Цель: учить определять разнообразные свойства объекта и подбирать объект к заданной характеристике.

Ход: первый ребёнок в ряду называет любой объект, второй – любое свойстводанного объекта, третий ребёнок подбирает определение к объекту, названному вторым ребёнком, четвёртый- другое свойство нового объекта и т.д.

Например,

Р1: - шар

Р2: - круглый

Р3: - колобок

Р4: - румяный

Р5: - ребёнок

Р6: - умный

И т.д.

11 «Купец».

Цель: находить у объекта многообразие свойств.

Ход: Выбирается один ребёнок- «купец» и один «продавец», остальные дети – «товар». Каждому ребёнку продавец называет на ухо его образ так, чтобы купец слышал. Затем купец обращается:

- Продавец, продай мне товар.

- А что тебе продать?

Купец описывает свойства товара. Тот ребёнок, образу которого соответствуют данные свойства, убегает, а купец его догоняет.

12«Моё – не моё».

Цель: упражнять в подборе разнообразных свойств к определённому объекту.

Ход: каждый ребёнок наделяется определенным образом. Ведущий (лучше ведущим выбрать взрослого) бросает мяч по очереди каждому ребёнку и называет какое-либо качество, свойство. Если для этого образа/ объекта данный признак характерен, то ребёнок ловит мяч со словами «моё», если– нет, то отбрасывает мяч:«не моё».

13Теремок».

Цель:развивать способность к выделению признаков объектов и сравнению их по существенным признакам, нахождению сходства – отличия.

Ход: Ведущий «сидит в теремке» (условно) у детей имеются по одной предметной картинке. Поочерёдно каждый подходит и произносит условные слова (выделены курсивом в примере), дополняя названием своего объекта, а затем и признаком его сходства с тем, кто уже в теремке. Первый вариант: дети сравнивают свой объект с объектом ведущего. Второй вариант: каждый следующий сравнивается с предыдущим. Например,

Р1: -Тук-тук, кто в тереме живёт?

В: - Я – стул.

Р1: - А я цифра 2. Пусти меня к себе жить.

В: - Пущу, если скажешь, чем мы похожи.

Р1: - У тебя по 2 ножки в два ряда, у тебя по бокам спинка закругляется

14 Что лишнее?»

Цель: упражнять в нахождении объекта/ов, не принадлежащих данной классификационной группе.

Ход: У каждого ребёнка имеется набор карточек разных классификационных групп. По сигналу дети закрывают глаза и ведущий обменивается 1-3 карточки одного ребёнка с карточками другого ребёнка. Затем дети открывают глаза, находят у себя «лишние» картинки, называют - к какой классификационной группе они относятся и обмениваются с другим ребёнком на свои картинки.

15 Солнышко светит

Цель: на развитие мышления, речи, гибкость ума, воображения.

Правила игры:

Вы начинаете предложение, а ребенок заканчивает. Например, дождь — идет, а еще... солнышко — светит... собака — лает... паровоз — мчится...

Ход игры:

Можно объединить два предмета или живых существа и называть общие для них действия. Снег и лед тают, птица и самолет летают, зайчик и лягушка прыгают. Или одно действие и много предметов: плавает рыба, лодка, корабль, айсберг... А еще? Греет солнышко, шуба, батарея... А еще? Гудит машина, поезд...

16 Хорошо – плохо (игра с младшего дошкольного возраста).

Цель: Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Правила игры:

Ведущим называется любой объект или в старшем дошкольном возрасте система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

Ход игры.

1 вариант:

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Съесть конфету - плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?".

2 вариант:

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Сладкая конфета - это плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

В: Зубы заболят - это хорошо. Почему?

Д: Вовремя обратишься к врачу. А вдруг бы у тебя болели бы зубы, а ты не заметил.

То есть вопросы идут по цепочке.

17 Ознакомление с окружающим миром.

В: Человек изобрел огонь. Огонь-это хорошо, почему?

Д: От него становится тепло. Папа разведет костер, будет весело.

В: Огонь - это плохо. Почему?

Д: Это опасно, может быть пожар. Если дом сгорит, то людям жить будет нигде.

Живая система.

В: Листопад - это хорошо?

Д: Да! Земля становится красивой, листва шелестит под ногами.

В: Листья под ногами - плохо. Почему?

Д: Не всегда можешь увидеть кочку, обувь запылиться или будет мокрая, если п

18 «Раньше – позже»

Правило игры: Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом.

Ход игры:

Воспитатель: посмотрите, какая медведя сделана берлога?

Дети: Большая, крепкая, добротная.

Воспитатель: Она всегда была такой? Что с ней было раньше?

Дети: Ее не было, росли деревья.

Воспитатель: Правильно, а еще раньше?

Дети: Росли маленькие ростки.

Воспитатель: А еще раньше?

Дети: Семечки в земле.

Воспитатель: А что будет с берлогой потом?

Дети: Она развалится, сгниет, смешается с землей.

19 Игра «Фантазия»

Цель: развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие предметы.

Ход: Ребята. Представьте себе, если на земле исчезнут ... - все пуговицы. Чем их можно заменить? (липучками, кнопками, крючками, замками).

- все учебники

- все спички

- ручки

- ластики.

20 Игра «Гирлянда»

Цель: Учить строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью вопросов.

Ход: Ведущий предлагает стартовое слово.

Например, ЛЯГУШКА. И задает детям вопрос о свойствах , действиях этого предмета.

- Лягушка какая?

Ребенок отвечает: - Зеленая.

От этого слова вновь ставится вопрос.

Например:

- Зеленая кто (что)?

Ребенок отвечает: - Трава.

- Трава что делает? (растет)

- Растет что (кто)? (ребенок)

- Ребенок какой? (веселый)

- Веселый кто бывает? (клоун)

- Клоун что делает? (смеется)

И т.д.

21 Игра « Что в чем?»

Цель: учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.

Ход: - Ребята, кнопка часть чего? (звонка, куртки, листочка, баяна).

- листочек (дерева, тетради, книги, календаря, папки).

- лампочка (комнаты, прибора, видеокамеры, столба, настольной лампы).

- экран (телевизора, компьютера, системного оператора, рентген аппарата, окна, зеркала, диафильма).

Дети должны назвать не менее 5 систем.

Игра на сравнение систем

22.«На что похоже»

Правила 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. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать предметные картинки, особенно на этапе ознакомления с игрой.

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

Воспитатель: На что похожа колючка ежика?

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

23.Игра «Что умеет делать?»

Цель: учить выделять функции объекта

Ход: Ведущий называет объект, дети определяют, что умеет делать он или что делают с помощью него

Например:

Ведущий : - Ромашка.

Дети: - растет, пахнет, вянет, погибает, хочет пить.

Ведущий: - Занавеска.

Дети: - затемняет, пачкается, может стираться.

24. Игра «Где живет (работает)?»

Цель: научить определять разные места обитания объекта, искать объекты, выполнять те же самые функции.

Ход: Ведущий называет объект. А дети говорят, где, в каком месте, его можно встретить и что он там делает.

Ведущий: Тигр.

Дети: В джунглях живет, в зоопарке, на этикетке нарисован для красоты, в мультфильме для радости.

- Болтик. (В велосипеде, машине. Он скрепляет все между собой.)

25. Игра «Вкус и запах».

Цель: развитие обонятельной памяти.

Возраст: с 5 лет.

Задание № 1: Представь лимон.

Каков он на вкус?

Вспомни, как пахнет лимон? Расскажи об этом.

Представь, что ты держишь лимон в руке. Что ты чувствуешь?

Задание № 2: нарисуй лимон.

Задание № 3: представь апельсин.

Каков он на вкус?

Вспомни, как пахнет апельсин.

Какого цвета апельсин?

Представь, что ты держишь его в руке. Что ты чувствуешь?

Задание № 4: нарисуй апельсин

Задание № 5: Расскажи, чем отличается лимон и апельсин. Чем они похожи

26.«Маша-Растеряша» .

Цель: тренируем внимательность, учимся решать проблемы, развиваем речь .память детей.

Перед игрой напомним детям функции различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?.. А также вспомните кто такие растеряшки.

Ход игры:

Один из игроков назначается Машей-Растеряшей. Ведется диалог Маши с другими участниками игры:

- Ой!

- Что с тобой?

- Я потеряла Нож (называется любой предмет либо изображение на детской карточке). Чем я теперь буду хлеб резать (здесь обозначается функция предмета)?

Другой игрок или игроки должны предложить альтернативные варианты нарезки хлеба, например: пилой, леской, линейкой; можно рукой отломать.

Маша-Растеряша выбирает лучший ответ и выдает за него награду (фишку).

В конце игры подсчитываем фишки и определяем победителя

27. Мои друзья (проводится с 4-х лет).

Цель: учить детей находить общие свойства, функции с объектом, развивать словарный запас детей, логическое мышление, речь.

Правила игры:

Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего-либо или кого-либо. Дети определяют, кто они (берут роль объекта материального мира). Затем воспитатель выбирает любое свойство и называет его. Дети, объект которых имеет это свойство, подходят (подбегают) к ведущему.

Примечание: Игру можно сделать подвижной, дети могут подбегать, а не подходить. Дети, взявшие на себя образ объекта, могут показать его мимикой и жестами.

В старшем дошкольном возрасте можно брать "сложные" объекты по функции. В 5- 6-и летнем возрасте роль ведущего может выполняться ребенком.

Ход игры:

В: Я - ковер - самолет. Мои друзья - это то, что умеет летать.

К воспитателю подходят дети, взявшие на себя образ самолета, птицы, комара, космической ракеты, листочка, перышка.

В: Самолет летает сам? Почему? Птица летает сама? Почему? А как летает перышко? Почему оно летит? Ведущий уточняет, исправляет, обращаясь ко всем детям.

В: Мои друзья - это то, что может говорить.

К ведущему подходят дети, взявшие образ человека, радио, книги, телевизора, робота, говорящей куклы...

Примечание: Ведущий может использовать игру при ориентировки в помещении, при формировании понятия обобщения и др.:

В: Мои друзья - это то, на чем можно сидеть в квартире.

К ведущему подходят дети, взявшие образ дивана, стула, ковра, мягкой игрушки, мяча.

В: Выберите слова, обозначающие название техники. Мои друзья - это то, что может перевозить грузы.

К ведущему подходят те дети, которые выбрали машину, трактор, поезд, корабль.

В: Мои друзья - это то, что умеет жужжать.

К ведущему подходят дети, взявшие образ пчелы, стрекозы, пылесоса, фена... и произносят в качестве упражнения : ж-ж-ж.

В: Я - рыба. Мои друзья - это те слова, в которых есть звук "р" (в начале слова, в середине, в конце).

К ведущему подходят дети со словами: рак, воробей, фары.

Как усложнения для 6-7 лет.

Мои друзья - это слова, обозначающие действие, в которых есть звук "А".

Д: Бегать, прыгать, летать.

Примечание: Воспитатель заранее раздает детям по 2 предметные картинки с разными объектами. Например,

ребенок 1: стол и вода

ребенок 2: сахар и стакан с водой

ребенок 3: ручка и стол

ребенок 4: молоко и чашка чая

ребенок 5: краска и вода

ребенок 6: зонт и дождь

ребенок 7: часы и шкаф.

В: Что же взаимодействует между собой?

К ведущему подходят дети с картинками сахара и стакана с водой, молоком и чашкой чая, краски и воды.

В: Мои друзья - это то, что умеет отталкиваться друг от друга. К ведущему подходят дети с картинками зонта и дождя.

В: Мои друзья - это то, что не взаимодействуют.

К воспитателю подходят дети с картинками стола и воды, часов и шкафа, ручки и стола.

Примечание: В ходе игры дети объясняют причину взаимодействия - не взаимодействия, учатся строить предложения, тем самым решается задача развития монологической речи, формируется умение выражать свои мысли.

28 Теремок (с 4-х лет).

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

Правила игры:

Детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок (или воспитатель в младшей группе) выполняет роль ведущего. Сидит в "теремке". Каждый проходящий в "теремок" сможет попасть туда только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются слова: "Тук - тук. Кто в теремочке живет?".

Примечание: В ходе игры ведущий может менять установки: "Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня. Или: "Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты отличаешься от меня".

Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета), по составным частям, по местонахождению или по видовой принадлежности.

Например: нитки и ножницы. Похожи, так как принадлежат к одной надсистеме - предметам для шитья; могут находиться в квартире или на столе у закройщика. Похожести и различия могут быть по прошлому и будущему, по запаху, звуку, по форме, цвету, размеру, материалу. Эта игра закрепляет у детей алгоритм системного мышления.

Ход игры.

1 вариант:

Ведущий - ребенок выбрал машину.

Д: Тук-тук. Кто в теремке живет?

В: Это я, машина.

Д: А я стол. Пусти меня к себе жить?

В: Пущу, если скажешь, чем ты похож на меня.\

Д: Я - стол, похож на тебя тем, что служу людям (удерживаю разные предметы на себе, посуду, а ты тоже служишь людям, так как перевозишь их или грузы. Ты железная, я тоже могу быть железным. Ты, машина, живешь в

доме - гараже и я живу в доме (в комнате). У тебя, машина, 4 колеса, а у меня 4 ноги. За мной ухаживают - меня моют и тебя, машина, моют. Ты, машина, издаешь запах (бензина) и я, стол, издаю запах, когда на меня ставят еду или помогают меня порошком. Мы с тобой похожи по форме. У меня крышка квадратная, у тебя тоже крыша квадратная. Я, стол, тоже могу быть такого же размера как и машина. Ты сделана из твердых человечков и я тоже. Машина может ездить и я могу ездить, так как у меня могут быть колесики.

29. Дразнилка .

Цель: учить образовывать слова с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др.

Правила игры:

Ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, подражают ему с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др.

Ход игры:

В: Кошка.

Д: Мяукалка, бегалка, кусалище, мяучище, сонечка...

В: Пылесос.

Д: Шумелочка, всасывалка, выдувалочка, убиралка, тархтелочка, сломалище...

В: Мяч.

Д: Прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.

В: Снег.

Д: Укрывалка, покрывалище, утеплялочка, согревалка.

В: Когда он может быть укрывалкой?

Д: Когда его много - он укрывает землю, сохраняет тепло.

В: А как можно сказать о снеге весной, когда он тает?

Д: Таялка. Таялище, когда тает очень много снега.

В: Снег превращается только в воду или еще как-нибудь может исчезнуть?

Д: Испарялочка, исчезалка...

В: Помидор.

Д: Вкуснятище, витамилка, полезнище.

Д: Когда моя мама салат делает, она украшает его помидорами, дольками.

В: Подразните его в этот момент!

Д: Украшалочка, украшалка.

30 Что можно сказать о предмете, если там есть... (с 5-летнего возраста).

Цель: на определение под - системных связей объекта, развивать логическое мышление, речь, обогащать словарный запас детей.

Правила игры:

Ведущий называет части объекта или предмета, а ребенок должен назвать, что это за объект и дать ему характеристику.

Ход игры:

В: Что можно сказать об объекте, который имеет лапки с присосками?

Д: Это либо животное, либо птица, которая живет на деревьях или скалах.

В: Что можно сказать о системе, в которой есть много книг?

Д: Это может быть библиотека или книжный шкаф, книжный магазин, а еще портфель ученика.

В: Что можно сказать об объекте, частью которого являются волшебные слова?

Д: Это такие слова как "спасибо", "здравствуйте", "будьте добры"? Это может быть вежливый человек, добрый человек, книга.

Развитие речи (обогащение словаря).

В: Что можно сказать о системе, в которой нет света?

Д: Это может быть темное помещение, почва, черный ящик, шкаф закрытый.

В: Что можно сказать об объекте, от которого вкусно пахнет?

Д: Это живой объект?

В: Да.

Д: Это может быть парикмахер (от него пахнет одеколоном), кулинар и повар (от них пахнет булочками, пирогами, ванилином, пряностями всякими).

В: А если это неживой объект, но от него тоже вкусно пахнет. Что это?

Д: Магазин парфюмерный, кухня в детском саду.

Звуковая культура речи.

В: Что можно сказать об объекте, если в нем есть звук "А" (можно использовать схемы).

Д: Мама, рама...

Живая и неживая природа.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть "МЯУ"?

Д: Кошка, котенок.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть журчание?

Д: Ручей, река, а еще в животе иногда журчит. Это может быть фонтан.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть кора?

Д: Это может быть дерево, кустарник, пенек.

В: Что можно сказать о системе, если там есть сбор урожая, дожди, листопад?

Д: Это осень!

Ознакомление с окружающим миром.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть мотор?

Д: Это или соковыжималка, или машина, или трактор, или самолет, или пылесос.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть белый халат?

Д: Это может быть врач, парикмахер, аптекарь.

В: А если это неживая система?

Д: Тогда это шкаф, больница, аптека...

Опубликовано:

«СУНДУЧОК» для педагогов и родителей https://vk.com/club_sunduk_ru