|  |  |
| --- | --- |
| **Консультация для родителей:**  **Картотека «Игр по технологии ТРИЗ с детьми старшего дошкольного возраста»**    Подготовил:  воспитатель Дейнега Ольга Минжуровна | Обществу нужны люди интеллектуально смелые, самостоятельные, оригинально мыслящие, творческие, умеющие принимать нестандартные решения и не боящиеся этого. Дошкольное детство – это тот особый возраст, когда ребенок открывает для себя мир,  когда происходят значительные изменения во всех сферах его психики ( когнитивной,  эмоциональной, волевой) и которые проявляются в различных видах деятельности:  коммуникативной, познавательной, преобразующей. Это возраст, когда появляется  способность к творческому решению проблем, возникающих в той или иной ситуации  жизни ребенка (креативность). Умелое использование приемов и методов ТРИЗ (теории  решения изобретательских задач) успешно помогает развить у дошкольников  изобретательскую смекалку, творческое воображение, диалектическое мышление. **Цели ТРИЗ** ­ не просто развить фантазию детей, а научить их мыслить системно, с  пониманием происходящих процессов. |

|  |  |
| --- | --- |
| **«Дразнилка»**  **Цель:** расширять словарный запас детей малышей, учить слушать друг друга, высказывая свое мнение.  **Ход игры:** дети с помощью суффиксов -лка, -чк-,  -ще образуют новые слова- названия.  Пример: Кошка: мяукалка, бегалка, кусаще, драчище, сонечка.  Мяч: прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.  Лопата: разбивалка, копалка, игралочка, рылочка, жележище, копалище.  Заяц: прыгалка, белячок, трусище.  Птичка: махалка, леталочка, свистелочка, прыгалище. | **«Фоторобот»**  **Цель:** развивать монологическую речь детей, память, внимание, фантазию.  **Ход игры:** дети составляют героя из частей других объектов, героев других сказок.  Усложнение: придуманного героя зарисовать и «отправить» его в новую сказку. |
| **«Теремок»**  **Цель:** развивать воображение ребенка, его связную и образную речь.  **Ход игры:** гостями «Теремка» становятся предметы, связанные между собой какой-либо системой. Для определения объектов используются медальки с изображением объектов. В «Теремок» попадают только те «объекты», которые назвали, чем они походят на ведущего.  Усложнение: в «Теремок» могут попасть только те объекты, которые отличаются от ведущего; от других жителей «Теремка». Объяснить, чем. | **«Помоги герою»**  **Цель:**развивать фантазирование детей, способствовать свободному общению малышей друг с другом и с воспитателем, формировать коммуникативные способности.  **Ход игры:** дети размышляют, как помочь герою выйти из сказочной или придуманной ситуации.  Пример: Железное яичко упало на хвостик мышке и придавило его. Как помочь мышке? |
| **«Волшебный телевизор»**  **Цель:** развивать свободное общение детей с воспитателем, формировать грамматический строй речи, способствовать практическому овладению нормами связной речи.  **Ход игры**: выявляются все связи системы с помощью схемы-телевизора с 9 экранами, которые открываются по очереди.  ***Словесное восстановление по стихотворению:***  *Если мы рассмотрим что-то…*  *Это что- то для чего-то…*  *Это что-то из чего-то…*  *Это что-то часть чего-то…*  *Чем-то было это что-то…*  *Что-то будет с этим что-то…*  *Что-то ты сейчас возьми, на экранах рассмотри!* | **«Лимерики»**  **Цель:** учить детей решению сказочных задач, моделированию и инсценированию новых сказок.  **Ход игры:** сочинение шуточных четверостиший, сохраняя рифму.  Пример: - *первая строка - герой (необходимо выбрать самому ребенку),*  *- вторая строка – характеристика героя или его действие,*  *- третья строка - реализация действия,*  *- четвертая строка - выбор конечного эпитета для героя или свое отношение к герою*. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ИГРА «НАЙДИ ЦЕЛОЕ И ЧАСТИ»**  **ЦЕЛЬ:**УЧИТЬ ДЕТЕЙ ОПРЕДЕЛЯТЬ ПО АНОЛОГИИ ЗАДАНИЕ, КОТОРОЕ НЕОБХОДИМО ВЫПОЛНИТЬ.  ПО ОБРАЗЦУ ПЕРВОЙ ПАРЕ СЛОВ, УЧИТЬ ОПРЕДЕЛЯТЬ КАКОЕ ПРАВИЛО ИМЕЕТ ЗДЕСЬ МЕСТО: ЦЕЛОЕ-ЧАСТЬ ИЛИ ЧАСТЬ-ЦЕЛОЕ.  **ХОД:**  1. В: АВТОМОБИЛЬ – КОЛЕСО;  Д: САМОЛЕТ – …(КРЫЛЬЯ, НЕБО).  ДЕТЯМ ПРЕДЛАГАЕТСЯ НАЗВАТЬ СООТВЕТСТВУЮЩИЙ ОТВЕТ.  2. В: ВИШНЯ – КОСТОЧКА;  Д: РАК – … (КЛЕШНЯ, РЫБА).  3. В: КОШКА – УСЫ;  Д: ДЕРЕВО - …(ЛЕС, СТВОЛ).    И  Т.Д. | **ИГРА «НАЙДИ  ГЛАВНОЕ»**  ПРЕДЛАГАЕТСЯ СИСТЕМА К НЕЙ НЕСКОЛЬКО ПОДСИСТЕМ, ИЗ КОТОРЫХ НЕОБХОДИМО ВЫБРАТЬ ДВЕ ПОДСИСТЕМЫ, КОТОРЫЕ ЯВЛЯЮТСЯ ОБЯЗАТЕЛЬНО ЧАСТЯМИ ДАННОЙ СИСТЕМЫ.  ПРИМЕР:  ЛЕС – ОХОТНИК, ВОЛК, ДЕРЕВЬЯ, ТРОПИНКА, КУСТЫ, БОЛОТО.  САД – РАСТЕНИЯ, САДОВНИК, СОБАКА, ЗАБОР, ЗЕМЛЯ.  РЕКА – БЕРЕГ, РЫБА, РЫБОЛОВ, ТИНА, ВОДА.  ГОРОД – АВТОМОБИЛИ, ЗДАНИЯ, ТОЛПА, УЛИЦА, ВЕЛОСИПЕД.  КНИГА – РИСУНКИ, ПРИКЛЮЧЕНИЯ, БУМАГА, ЗАКЛАДКА, ТЕКСТ.  БОЛЬНИЦА – ПАЛАТЫ, ВРАЧ, ХАЛАТЫ, БОЛЬНЫЕ, УКОЛ, РЕНтГЕН. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ИГРА «ЧТО  С  ЧЕМ  СВЯЗАНО»**  **ЦЕЛЬ:** УЧИТЬ  ДЕТЕЙ  НАХОДИТЬ СВЯЗИ  МЕЖДУ ПРЕДМЕТАМИ, ДАЖЕ, ЕСЛИ СВЯЗАНЫ НЕ НА ПРЯМУЮ, А ЧЕРЕЗ ПОСРЕДНИКА.  УЧИТЬ ДЕЛАТЬ ВЫВОДЫ, ЧТО ВСЕ ВЗАИМОСВЯЗАНО.  ПРИМЕР:  ДЕРЕВО – ВОДА. (БЕЗ ВОДЫ ДЕРЕВО ЖИТЬ НЕ МОЖЕТ).  ПУГОВИЦА - РУБАШКА. (ПУГОВИЦА НУЖНА, ЧТОБЫ ЗАСТЕГНУТЬ РУБАШКУ).  СТОЛ – ВАЗА. (ВАЗУ С ЦВЕТАМИ СТАВЯТ НА СТОЛ).  РЫБКА – РУКА.  (РЫБКУ ЛОВЯТ СЕТЬЮ, А СЕТЬ ЗАБРАСЫВАЮТ РУКАМИ; РУКАМИ ЧИСТЯТ РЫБУ; КОРМЯТ ЕЕ В АКВАРИУМЕ). | **ИГРА «НАЗОВИ ПРЕДМЕТ  ПО СВОЙСТВАМ»**  **ЦЕЛЬ:** ЗАКРЕПЛЯТЬ ЗНАНИЯ ОБ ОКРУЖАЮЩЕМ МИРЕ, АНАЛИЗИРУЯ ЗНАКОМЫЕ ПРЕДМЕТЫ И ВЫДЕЛЯЯ ИХ СВОЙСТВА.  АКТИВИЗИРОВАТЬ В РЕЧИ ДЕТЕЙ ПОНЯТИЯ О СВОЙСТВАХ ПРЕДМЕТОВ.  ФОРМИРОВАТЬ ПОНЯТИЕ О ТОМ, ЧТО ОДИН И ТОТ ЖЕ ПРЕДМЕТ МОЖЕТ СОЧЕТАТЬ В СЕБЕ НЕСКОЛЬКО ПРИЗНАКОВ.  ПРИМЕР:  СИЛЬНЫЙ + ДОБРЫЙ=  ЗВОНКИЙ+ГРОМКИЙ=  ПУШИСТЫЙ+СЕРЫЙ=  УСЛОЖНЕННЫЙ ВАРИАНТ:  ГЛАДКИЙ+СЕРЫЙ+ТИХИЙ=  БЕЛЫЙ+СЪЕДОБНЫЙ+МЯГКИЙ=  КРАСНЫЙ+ЛЕГКИЙ+БЛЕСТЯЩИЙ= |

|  |  |
| --- | --- |
| **ИГРА «ЧТО ИЗ   ЧЕГО»**  **ЦЕЛЬ:** УЧИТЬ ДЕТЕЙ РАЗБИРАТЬ ЛЮБОЙ ОБЪЕКТ НА ЧАСТИ. НАЗЫВАТЬ ЭТИ ЧАСТИ, ПОСЧИТАТЬ ИХ КОЛИЧЕСТВО.  **ХОД:** ВОСПИТАТЕЛЬ ИЛИ РЕБЕНОК БЫСТРО НАЗЫВАЕТ ПРЕДМЕТ (ОБЪЕКТ), ДЕТИ ДОЛЖНЫ НАЗВАТЬ ИЗ ЧЕГО ОН СОСТОИТ.  УСЛОЖНЕННЫЙ ВАРИАНТ:  ДЕТЯМ ПРЕДЛАГАЕТСЯ СРАЗУ НАЗЫВАТЬ КОЛИЧЕСТВО ЧАСТЕЙ.  ПРИМЕР:  МАШИНА – ОДИН КУЗОВ – ОДИН  РУЛЬ - ЧЕТЫРЕ КОЛЕСА, ДВЕ БОЛЬШИЕ ФАРЫ ИТ.Д. | **ИГРА «ТЕРЕМОК»**  **ЦЕЛЬ:** ЗАКРЕПЛЯТЬ ПОНЯТИЯ ДЕТЕЙ ОБ ОБЪЕКТАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА, АНАЛИЗИРУЯ ЗНАКОМЫЕ ПРЕДМЕТЫ  И ВЫДЕЛЯЯ ИХ СВОЙСТВА, ФУНКЦИИ.  УЧИТь ИСПОЛЬЗОВАТЬ В РЕЧИ КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ СВОЙСТВ ПРЕДМЕТОВ, ВЫДЕЛЯЯ В НИХ САМОЕ ГЛАВНОЕ КАЧЕСТВО.  ФОРМИРОВАТЬ ПОНЯТИЕ О ТОМ, ЧТО ОДИН И ТОТ ЖЕ  ПРЕДМЕТ МОЖЕТ СОЧЕТАТЬ В СЕБЕ НЕСКОЛЬКО ПРИЗНАКОВ, ФУНКЦИЙ.  **ХОД:**ВОСПИТАТЕЛЬ ПОКАЗЫВАЕТ «ТЕРЕМОК» (КОРОБКУ, ЯЩИК И Т.Д.)., К КОТОРОМУ ПЕРЕОДИЧЕСКИ ПОДХОДЯТ ГЕРОИ ( ПРЕДМЕТЫ, ЖИВОТНЫЕ) И ПРОСЯТСЯ ЖИТЬ.  КАЖДЫЙ ИЗ ВНОВЬ ПРИШЕДШИХ «ГЕРОЕВ» - ПРЕДМЕТОВ СПРАШИВАЕТ, КТО ЖИВЕТ В ТЕРЕМКЕ, И «ЖИТЕЛЬ» - ПРЕДМЕТ ДОЛЖЕН ЕМУ ОТВЕТИТЬ, ПЕРЕЧИСЛЯЯ, КТО ОН, КАКОЙ, ЧТО УМЕЕТ ДЕЛАТЬ. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ИГРА « ЧЕМ БЫЛ – ЧЕМ СТАЛ»**  **ХОД**:    НАЗЫВАЕТСЯ МАТЕРИАЛ (ГЛИНА, ДЕРЕВО, ТКАНЬ), А ДЕТИ ДАЮТ ВАРИАНТЫ ОБЪЕКТОВ, В КОТОРЫХ ОНИ ЕСТЬ.   МОЖНО  ПОИГРАТЬ НАОБОРОТ.  НАЗЫВАЕТСЯ ОБЪЕКТ, СДЕЛАННЫЙ ЧЕЛОВЕКОМ, А ДЕТИ ОПРЕДЕЛЯЮТ КАКИЕ МАТЕРИАЛЫ ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ  ПРИ ЕГО ИЗГОТАВЛЕНИИ.  НАПРИМЕР:  БЫЛ РАНЬШЕ РАСПЛАВЛЕННЫМ  СТЕКЛОМ И СТАЛ…  Д:  СТАЛ ВАЗОЙ, ЛАМПОЧКОЙ, СТЕКЛОМ В МАШИНЕ… | **ИГРА  «АУКЦИОН»**  **ЦЕЛЬ:**  ПОЗНАКОМИТЬ (ЗАКРЕПИТЬ) ЗНАНИЯ ДЕТЕЙ О ПРИЗНАКАХ, ЧАСТЯХ, СВОЙСТВАХ ПРЕДМЕТОВ.  УЧИТЬ ОПИСЫВАТЬ ПРЕДМЕТ В ОПРЕДЕЛЕННОЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ, ВЫБИРАЯ И   ПОДЧЕРКИВАЯ  ЕГО ЛУЧШИЕ КАЧЕСТВА, ВОЗМОЖНОСТЬ ЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ.  **ХОД**:    ВЫБИРАЕТСЯ РЕБЕНОК (ВНАЧАЛЕ ЭТО МОЖЕТ БЫТЬ ВЗРОСЛЫЙ), КОТОРЫЙ ВЕДЕТ АУКЦИОН. ОН, ВЫБИРАЯ ПРЕДМЕТ ДЛЯ АУКЦИОНА, ОПИСЫВАЕТ ЕГО ДОСТОИНСТВА.  РЕБЕНОК, КОТОРЫЙ ХОЧЕТ КУПИТЬ ЕГО, ДОЛЖЕН АРГУМЕНТИРОВАННО ДОКАЗАТЬ, ДЛЯ ЧЕГО ЭТОТ ПРЕДМЕТ ЕМУ НУЖЕН И ЧЕМ ОН ЕМУ НРАВИТСЯ.  ПРЕДМЕТ ПРОДАЕТСЯ ТОМУ, КТО УБЕДИТЕЛЬНЕЕ ДОКАЗАЛ ЕГО НЕОБХОДИМОСТЬ. ПРЕДМЕТЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ХОРОШО ЗНАКОМЫ ДЛЯ РЕБЕНКА. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ИГРА «ЧТО УМЕЕТ ДЕЛАТЬ»**  **ЦЕЛЬ:**  УЧИТЬ УМЕНИЮ  ВЫДЕЛЯТЬ  ФУНКЦИИ ОБЪЕКТА.  **ХОД:**  1 ВАРИАНТ:  ДЕТИ СТОЯТ ДРУГ ПРОТИВ ДРУГА.  ОДИН НАЗЫВАЕТ ПРЕДМЕТ, ТОТ, КТО СТОИТ НАПРОТИВ – ЕГО ФУНКЦИЮ И Т.Д. ПО ОЧЕРЕДИ.   ПРОИГРЫВАЕТ ТОТ, КТО НЕ СМОГ ОТВЕТИТЬ.  РЯДОМ СТОЯЩИЙ РЕБЕНОК ПЕРЕДВИГАЕТСЯ НА ЕГО МЕСТО. ПОБЕЖДАЕТ ТОТ, КТО ОСТАЕТСЯ.  2 ВАРИАНТ: «ПЕРЕДАЙ СОСЕДУ СЛОВО»  ДЕТИ СТОЯТ ПО КРУГУ, КАК БЫ ПЕРЕДАВАЯ СЛОВО ИЗ РУК В РУКИ.   ПЕРВЫЙ НАЗЫВАЕТ СЛОВО, «ПЕРЕДАЕТ» ЕГО – КАСАЯСЬ ЛАДОШКОЙ РУКИ СОСЕДА. СОСЕД НАЗЫВАЕТ ФУНКЦИЮ, ПЕРЕДАВАЯ ЕЕ СВОЕМУ СОСЕДУ.  ЭТОТ РЕБЕНОК НАЗЫВАЕТ ПРЕДМЕТ, КОТОРЫЙ ВЫПОЛНЯЕТ  ПЕРЕДАННУЮ ЕМУ ФУНКЦИЮ.  ПРИМЕР:  ПТИЦА – ЛЕТАЕТ – САМОЛЕТ – ГУДИТ – ПОЕЗД – ВЕЗЕТ – МАШИНА – ЕДЕТ – ТРАКТОР – ПАШЕТ -  ТРАКТОРИСТ – КУШАЕТ -  РЕБЕНОК И Т.Д. | **ИГРА  «ПРЯМАЯ АНАЛОГИЯ»**  **ХОД**:   ДЕТЯМ ДАЕТСЯ ПАРА СЛОВ, КАРТИНОК.  ПРЕДЛАГАЕТСЯ НАЙТИ ТАКУЮ ЦЕПОЧКУ АССОЦИАЦИИ ДЛЯ КАЖДОЙ ПАРЫ, КОТОРАЯ НАЧИНАЛАСЬ БЫ ПЕРВЫМ  ИЗ СЛОВ, А ЗАКАНЧИВАЛАСЬ ПОСЛЕДНИМ.  ПРИМЕР:  КНИГА – УТЮГ:  КНИГА – КАРТИНКА – КРАСКИ – МАГАЗИН – МАМА – ПЛАТЬЕ – СТИРКА – УТЮГ.  НЕБО – ЧАЙ, ОЧКИ – ДЕРЕВО, ЛЮСТРА – ДРОВА, ПАЛЬТО – ВЕЛОСИПЕД, МОРОЗ – МАГНИТ, СЕРЕР – ШКАФ. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ИГРА «НАЙДИ  ПАРУ»**  **ЦЕЛЬ:**УЧИТЬ  БЫСТРО НАХОДИТЬ БЛИЗКИЕ АССОЦИАЦИИ К ЗАДАННОМУ СЛОВУ.   ВОСПИТЫВАТЬ ТЕРПЕНИЕ.   УЧИТЬ, НЕ ПЕРЕБИВАЯ ТОВАРИЩЕЙ, БЫТЬ ВСЕГДА ГОТОВЫМ К ОТВЕТУ.  ПОБУЖДАТЬ ВЫРАБАТЫВАТЬ СВОИ СИМВОЛЫ, КОТОРЫЕ ПОМОГАЮТ ВОСПИТАТЕЛЮ ИЛИ ВЕДУЩЕМУ РЕБЕНКУ, ЧТО ТЫ ЗНАЕШЬ НУЖНУЮ АССОЦИАЦИЮ.  **ХОД:** ДЕТИ СИДЯТ ИЛИ ЛЕЖАТ ПО КРУГУ.ВЕДУЩИЙ ПРЕДЛАГАЕТ НАЙТИ ПАРУ – ПЕРВОЕ ПРИШЕДШЕЕ В ГОЛОВУ СЛОВО – СЛОВУ, КОТОРОЕ СКАЖЕТ ОН.  ПРИМЕР:  ВОСПИТАТЕЛЬ – ДЕТИ;  НОЖНИЦЫ – БУМАГА ИТ.Д. | **ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ  «БЮРО НАХОДОК»**  **ХОД**:    ОДИН ИЗ ДЕТЕЙ БЕРЕТ НА СЕБЯ РОЛЬ РАБОТНИКА «БЮРО НАХОДОК», А ДРУГОЙ ЧТО-ТО ПОТЕРЯВШЕГО.  ПОТЕРЯВШИЙ ПО ВНЕШНИМ ПРИЗНАКАМ ДОЛЖЕН ОПИСАТЬ, ЧТО ПОТЕРЯЛОСЬ, НО СРАВНИВАЯ ЕГО С ДРУГИМИ ОБЪЕКТАМИ.  ПО ПРИНЦИПУ – ЦВЕТ ТАКОЙ КАК У…, ФОРМА ТАКАЯ, КАК У …, И Т.Д. «БЮРО НАХОДОК» - ДОЛЖЕН ОТГАДАТЬ, ЧТО ОН ПОТЕРЯЛ.  НЕ ОТГАДАВШИЙ «СОТРУДНИК»  ТЕРЯЕТ  РАБОТУ. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ИГРА  «ЗАМРИ»**  **ЦЕЛЬ:**  УЧИТЬ ДЕТЕЙ ПОНИМАТЬ СХЕМАТИЧЕСКОЕ ПОЛОЖЕНИЕ ПОЗЫ  ЧЕЛОВЕКА. ФОРМИРОВАТЬ БЫСТРУЮ РЕАКЦИЮ.  ЗАКРЕПЛЯТЬ УМЕНИЕ НАХОДИТЬ ПРОТИВОПОЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ.  **ХОД**:    ДЛЯ ИГРЫ НЕОБХОДИМЫ КРУПНЫЕ КАРТОЧКИ С СХЕМАТИЧЕСКИМ ИЗОБРАЖЕНИЕМ ЧЕЛОВЕКА В КАКОЙ – ЛИБО ПОЗЕ.  ПРИМЕР:   НОГИ  ВМЕСТЕ, ПРАВАЯ РУКА ВНИЗ, ЛЕВАЯ  В СТОРОНУ ИЛИ НОГИ ВМЕСТЕ, РУКИ В СТОРОНЫ И Т.Д. | **ИГРОВОЕ  УПРАЖНЕНИЕ  «СКАЖИ ЗАГЛАВИЕ»**  **ХОД**:    ДЕТЯМ  ЧИТАЕТСЯ НЕБОЬШОЙ РАССКАЗ.  ПОТОМ ИМ ПРЕДЛАГАЕТСЯ  ПОДОБРАТЬ К РАССКАЗУ  КАК МОЖНО  БОЛЬШЕ  НАЗВАНИЙ. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «СОКРАЩЕНИЕ РАССКАЗА»**  **ХОД**:   ВОСПИТАТЕЛЬ  ЧИТАЕТ  ИЛИ РАССКАЗЫВАЕТ РАССКАЗ.   ЕГО СОДЕРЖАНИЕ НУЖНО  ПЕРЕДАТЬ  ПРЕДЕЛЬНО  КРАТКО, СЖАТО, ОДНО-ДВА ПРЕДЛОЖЕНИЯ. | **ИГРОВОЕ УПРАЖНЕНИЕ «СДЕЛАЙ  КОРОЧЕ»**  **ХОД**:    ВЗРОСЛЫЙ  ПРОИЗНОСИТ ПРЕДЛОЖЕНИЕ И ПРОСИТ ДЕТЕЙ  СОКРАТИТЬ ЕГО ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО. УБИРАЯ ПО ОДНОМУ СЛОВУ. СОХРАНЯТЬ ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО. ДЕТИ МОГУТ УБИРАТЬ СЛОВА ПО ЖЕЛАНИЮ ИЛИ ПО ОЧЕРЕДИ.  ПРИМЕР:  1. ОЛЯ ЧИТАЕТ БАБУШКЕ ИНТЕРЕСНУЮ КНИГУ.  ОЛЯ ЧИТАЕТ БАБУШКЕ КНИГУ.  ОЛЯ ЧИТАЕТ БАБУШКЕ.  ОЛЯ ЧИТАЕТ.  2. ЗИМОЙ  ЧАСТО ДУЮТ ХОЛОДНЫЕ ВЕТРЫ.  ЗИМОЙ ДУЮТ ХОЛОДНЫЕ ВЕТРЫ.  ДУЮТ ХОЛОДНЫЕ ВЕТРЫ.  ДУЮТ ВЕТРЫ.  ПРИМЕРНЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ДЛЯ СОКРАЩЕНИЯ.  ЛЕТОМ ЧАСТО ИДУТ ПРОЛИВНЫЕ ДОЖДИ.  УТРОМ ВОВА ЕЛ РИСОВУЮ КАШУ.  МИМО ДОМА ПРОЕХАЛА ГРУЗОВАЯ МАШИНА.  МОЙ ДЯДЯ РАБОТАЕТ НА ЗАВОДЕ.  СВЕТИТ ТЕПЛОЕ ВЕСЕННЕЕ СОЛНЦЕ. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ИГРА « СКАЖИ  НАОБОРОТ»**  **ЦЕЛЬ:**НАЙТИ ДЕЙСТВИЯ ПОТИВОПОЛОЖНЫЕ ПО ЗНАЧЕНИЮ.  ТАЯТЬ –  ЗАСЫПАТЬ –  ПОДНИМАТЬСЯ –  НЫРЯТЬ –  НАГРЕВАТЬ –  ЗАСЫПАТЬ –  ПАЧКАТЬ –  ЧИНИТЬ –  ПОДЖИГАТЬ – | **ИГРОВОЕ  УПРАЖНЕИЕ  «ПРОТИВОДЕЙСТВИ»**  **ХОД**:   ВОСПИТАТЕЛЬ НАЗЫВАЕТ ИЛИ ПОКАЗЫВАЕТ ПРЕДМЕТЫ, КОТОРЫЕ ОБЪЕДИНЯЮТ В СЕБЕ ВЫПОЛНЕНИЕ ДВКХ ПРОТИВОПОЛОЖНЫХ  ФУНКЦИЙ.  ДЕТИ НАЗЫВАЮТ  ЭТИ  ФУНКЦИИ.  ПРИМЕР: ДВЕРЬ – ЗАКРЫВАЕТ И ОТКРЫВАЕТ  ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ – ВКЛЮЧАЕТ И ВЫКЛЮЧАЕТ  ВОДОПРОВОД – ОТКРЫВАЕТ И ЗАКРЫВАЕТ  РУКА – БЬЕТ И ГЛАДИТ  РЕБЕНОК – СТРОИТ И ЛОМАЕТ  МАМА  - РУГАЕТ И ЖАЛЕЕТ  УСЛОЖНЕНИЕ:  ОБСУДИТЬ, ЧТО ХОРОШЕГО И ЧТО ПЛОХОГО В КАЖДОМ ДЕЙСТВИИ. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ИГРА «СКАЗКА НАОБОРОТ»**  **ЦЕЛЬ:**  ВОСПИТАТЬ У ДЕТЕЙ УМЕНИЕ УДЕРЖИВАТЬ В ПАМЯТИ СЮЖЕТ ИГРЫ, КАК БЫ ОТСЧИТЫВАЯ ДЕЙСТВИЯ НАЗАД. РАЗВИВАТЬ ПАМЯТЬ, ВНИМАНИЕ, СОСРЕДОТОЧЕННОСТЬ.  УМЕТЬ РАБОТАТЬ В КОЛЛЕКТИВЕ ДЕТЕЙ.  **ХОД**:    ВОСПИТАТЕЛЬ ПРЕДЛАГАЕТ РАССКАЗАТЬ СКАЗКУ НАЧИНАЯ С КОНЦА. ПРИ ЭТОМ, СТАРАТЬСЯ СОБЛЮДАТЬ ПРИБЛИЗИТЕЛЬНУЮ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ, НО НАОБОРОТ, СОБЫТИЙ. ХАРАКТЕРЫ И ПОСТУПКИ ГЕРОЕВ СТАРАТЬСЯ СОХРАНИТЬ. РАССКАЗЫВАТЬ МОЖНО ГРУППОЙ,  МОЖНО ПООЧЕРЕДИ ИЛИ ИНДИВИДУАЛЬНО.  ПРИМЕР: ВЫТАЩИЛИ РЕПКУ, И ПРИБЕЖАЛА МЫШКА. ПОЗВАЛА КОШКА МЫШКУ. ТЯНУТ-ПОТЯНУТ ВЫТАЩИТЬ НЕ МОГУТ. ПОЗВАЛА СОБАЧКА – КОШКУ И Т.Д. |  |