



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД № 403 Г. ЧЕЛЯБИНСКА»

454902, г. Челябинск, пос. Шершни, ул. Гидрострой, 1а, тел/факс +7(351) 232-65-08

E-mail: ds403chel@mail.ru

Игры для детей дошкольного возраста по развитию речи, творческого мышления, воображения дошкольников с использованием элементов ТРИЗ технологии.

Составила: воспитатель
высшей категории
Пестерева Е.П.

Челябинск

2022

Игры и творческие задания для развития выразительности речи.

Название игры, цель.	Методические рекомендации.
«Цепочка» или «По кругу». Цель: Учить детей выделять признаки объектов.	Ведущий показывает ребенку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передается другому ребенку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать как можно больше признаков и не повториться. Рекомендуются с младшего возраста.
«Предложения по цепочке» или «Антилогическое лото» Цель: Учить составлять предложения.	Воспитатель поровну делит картинки между всеми участниками игры. 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». Наложив «шубку» на «кошку», первый игрок передвигает обе картинки ко второму участнику игры, которому необходимо соединить слово «шубка» с первым словом в своей стопке, и т.д. Если игрок не справляется с заданием, то забирает себе все передвигаемые картинки и кладет их в свою стопку снизу, а следующему игроку передает только одну верхнюю картинку. Победителем становится тот, кто первым избавляется от своих картинок.
«Угадай по описанию». Цель:	Ведущий показывает картинку с изображенным объектом только одному из детей. Ребенок описывает

Учить детей по описанию определять объект	объект (не называя его) так, чтобы остальные играющие догадались, о чем идет речь. Правило: ведущий описывает объект от общего к частному.
«Выбери признак, который есть у других объектов» Цель: Учить детей выделять характерные и специфичные значения признаков объекта.	Ведущий называет объект. Играющие называют значения признаков этого объекта. Из перечисленного ряда выбирают одно характерное и одно специфичное значение (очки круглые, солнечные). Рекомендуется со среднего возраста.
«Я назову признак, а вы перечислите его значения». Цель: Учить детей подбирать разные значения одному признаку.	Ведущий называет какой-либо признак (цвет). Дети должны назвать как можно больше значений этого признака (цвет бывает черный, радужный и т.д.) В старшем дошкольном возрасте воспитатель называет какое-либо значение признака, а дети угадывают признак (светящийся – светящимся бывает цвет; холодным бывает температура вещества). Проводится со среднего возраста с последующим усложнением.

«Что (кто) делает так же?» Цель: Учить детей выделять признаки объекта (функция, части). Учить составлять загадки по моделям «Как..., но не...», «Какой...-что такое же у другого объекта», «Что делает так же?»	Ведущий называет объект. Дети выделяют его действия. Предлагается перечислить объекты, у которых названное действие выражено ярко. ПР: -Воробей что делает? -Прыгает, как кузнечик, суетится, как мышь. Из предложенных вариантов составляется текст загадки: «прыгает, но не кузнечик, суетится, но не мышка». Проводится со среднего возраста
«Сравни разных зверят» Цель: Учить детей сравнивать разных животных из сказок, выделяя противоположные признаки.	Воспитатель предлагает детям рассмотреть Мишку и мышку. - Мишка большой, а мышка ... (маленькая). Какой еще Мишка? (Толстый, толстопятый, косолапый). А какая мышка? (Маленькая, серенькая, быстрая, ловкая.) Что любит Мишка? (Мед, малину), а мышка любит ...(сыр, сухарики). Аналогично можно сравнить и других животных из сказок – лису и зайца, волка и медведя. Проводится с младшего возраста.
«Назови одним словом» Цель: Обогащать словарный запас детей существительными, развивать речь,	Взрослый что-то описывает, а ребенок называет это одним словом. НП: утренняя еда — это завтрак; большая посуда для приготовления компота — кастрюля; дерево, которое наряжают на Новый год, — елка. Потом играющие меняются ролями. Проводится с младшего возраста.

внимание, мышление.	
«Опиши, одним словом» Цель: Обогащать словарный запас детей при помощи прилагательных, развивать речь, внимание, мышление.	Эта игра аналогична предыдущей, только называть нужно не существительное, а прилагательное. Например, чашка для кофе — кофейная, цветок из бумаги—бумажный, варенье из клубники—клубничное, сок из яблока—яблочный. Потом играющие меняются ролями. Проводится с младшего возраста.
«Исправь ошибку» Цель: Развивать связную речь, логическое мышление	Взрослый произносит предложение, в котором сопоставляются два объекта. Ребенок должен исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. Например: «Мел белый, а сажа жидкая» В первой части сравнения речь идет о цвете, а во второй – о твердости. Правильно будет так: «Мел белый, а сажа чёрная» «Мел твердый, а сажа мягкая» Примерный речевой материал: -Внучка маленькая, а бабушка старенькая. -Ослик Иа большой, а Винни Пух толстый. -Лиса хитрая, а Колобок желтый. -Гулливер высокий, а Дюймовочка маленькая. -Заяц серый, а петушок смелый. -Лунтик добрый, а Вупсень зеленый. -Винни Пух любит мед, а Пятачок розовый. -Дюймовочка легкая, а ласточка большая. Рекомендуется со среднего возраста.

Игры и творческие задания для составления рифмованных текстов.

Название игры, цель.	Методические рекомендации.
«О ком? О чем?» Цель: Учить анализировать содержание стихотворения и устанавливать причинно-следственные связи, обозначенные в тексте.	Воспитатель читает небольшое стихотворение. Предлагает детям ответить на вопросы: 1. О каком объекте идет речь? 2. Каким признаком наделен объект? 3. Какие действия он совершал? 4. Какой вывод сделал автор? Игровой мотив: соревнование, кто быстрее ответит на четыре вопроса воспитателя.
«Доскажи словечко» Цель: Учить детей подбирать рифмующиеся слова.	Воспитатель читает детям стихотворный текст и произносит лишь первый слог последнего слова каждой строчки. Все остальное слово должны назвать дети. Игровой мотив: у воспитателя то появляется, то пропадает голос. Вариант игры: воспитатель читает стихотворение-загадку, а играющие должны назвать отгадку-рифму
«Склад-несклад» Цель: Учить детей подбирать рифму к заданному слову.	Водящий загадывает слово, а играющие придумывают рифму к нему (рогатая - бодатая, жевала - глотала). Игровой мотив: игра с мячом или другим предметом.

	Возможно усложнение: игра без водящего. Один ребенок называет слово, другой придумывает к нему рифму и т. д. по цепочке.
«Чистоговорки» Цель: Учить детей подбирать рифму к звукосочетанию.	Водящий задает определенное звукосочетание, а играющие сочиняют двусишье с ним. ПР: Са - са - са - прилетела в сад оса. Ща - ща - ща - мы нашли в траве клеща. Игровой мотив: соревнование в быстроте произнесения звукосочетаний.
«Сочини дальше» Цель: Учить детей подбирать рифму к заданному слову.	Воспитатель дает одну строчку стихотворного текста, а дети сочиняют дальше. ПР: «В море плавает тюлень..». Ребенок продолжает: «По лугу бежит олень». Игровой мотив: соревнование команд. Возможны варианты рифмованных строк от других детей или сочинение «путаницы». ПР: «В море плавает олень, на лугу лежит тюлень». Усложнение: воспитатель раздает предметные картинки играющим. Они должны составить двусишье про изображенный на картинке объект.
«Исправь меня» Цель: Учить детей согласовывать слова	Воспитатель произносит рифмованную фразу, предложение, сознательно допуская ошибки в согласовании слов. Дети исправляют и правильно произносят заданное предложение, фразу.

в предложениях в роде и падеже.	Игровой мотив: исправления ошибок воспитателя.
«Сочиним стишок и его запишем» Цель: Учить детей составлять рифмованный текст и записывать его схемами.	Дети составляют рифмованный текст и записывают его схемами. Игровой мотив: кто точнее запишет текст с помощью схемы. Схема должна располагаться на листе бумаги соответственно строчкам созданного стихотворного текста. С помощью схематической фиксации текста можно работать над интонационной выразительностью речи детей. При помощи определенных условных знаков можно обозначать повышение, понижение голоса, восклицание, вопросительную, повествовательную интонации, паузу и т.д.
«Дразнилка» Цель: Учить детей подбирать рифмующиеся между собой слова и словосочетания с помощью суффиксов.	Воспитатель предлагает «подразнить» какой-либо предмет рукотворного мира. Дети преобразуют свойства объекта в слова и словосочетания с уменьшительно-ласкательным суффиксом -лка (поддразнивание бантика - украшалка, потерялка, и т.д.). Далее предлагается составить «дразнильные» стишки или загадки («Не терялка, а головуукрашалка»).

"Складные картинки" Цель: учить детей подбирать картинки с изображением предметов, названия которых рифмуются.	Воспитатель раскладывает около 40 изображений предметов, названия которых рифмуются (мак - рак, олень - тюлень и т.д.). Воспитатель поднимает какую-либо картинку и просит найти парную по рифме. Игра считается законченной, когда сложено 20 пар рифмованных слов. Эту игру можно начинать с 5 пар картинок, постепенно увеличивая до 20-25. Необходимо поощрять инициативу детей по самостоятельному подбору рифмующегося слова. ПР: ребенок смотрит на картинку с изображением рака, говорит "Рак" и добавляет "Квак".
---	---

Игры и творческие задания для освоения алгоритмов работы с картиной.

Название игры, цель.	Методические рекомендации.
Игры с «подзорной трубой» Цель: Учить детей выделять объекты, изображенные на картине.	Детям предлагается картина для рассматривания и альбомный лист для имитации подзорной трубы. Правило: навести глазок подзорной трубы на один объект и назвать его. Выигрывает тот, кто перечислит больше объектов на картине.
«Ожившие предметы» Цель: Развивать у детей эмпатию, наделяя объекты на картине	Ведущий предлагает выбрать объект на картине для обсуждения. Дети определяют его характер, рассказывают о его возможных поступках и мыслях. Например, рассматривается пейзаж; дети выбирают и характеризуют объект - ель: спокойная, спящая, тихо

человеческими чувствами, мыслями, характерами.	дышит. Составление речевых зарисовок от имени очеловеченного объекта.
«Волшебный гость» Цель: Учить детей устанавливать взаимосвязи между объектами, изображенными на картине.	В гости к детям приходит волшебник Объединения и объединяет два наугад выбранных объекта. Детям предлагается объяснить, почему он это сделал, как эти объекты могут быть связаны между собой.
«Живые картинки» Цель: Учить детей ориентироваться в двумерном и трехмерном пространстве, отвечать развернутыми предложениями на вопросы о местонахождении объекта.	Педагог предлагает детям превратиться в конкретные объекты на картине, выясняет их место нахождения. Детям предлагается смоделировать изображение в трехмерном пространстве (например, на ковре). Ребенок должен найти место своего объекта относительно других объектов, изображенных на картине, и составить связный рассказ о его местонахождении.
«Да - нет» Цель: Учить детей пространственной ориентировке на картине.	Ведущий загадывает объект на картине, а дети с помощью вопросов устанавливают его место нахождения. Найденный объект «оживает» и находит себе место на сцене (трехмерное пространство).

Активизировать в речи слова, обозначающие пространственные ориентировки.	Задача ребенка: описать местоположение объекта на картине, а затем на сцене.
«Кто о чем говорит?» Цель: Учить детей составлять диалоги от лица объектов картины.	Воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от лица объектов на тему «Кто о чем говорит».
К нам пришел волшебник «Я ощущаю запах» Цель: Учить представлять возможные запахи и передавать свои представления в рассказе.	Воспитатель предлагает «войти» в картину и представить, какие запахи там можно ощутить, обозначить их словами. Предложить детям составить рассказ на тему: «Я чувствую запахи».
К нам пришел волшебник «Я ощущаю лицом и руками» Цель: Учить детей представлять возможные ощущения от	Дети сосредоточены на объектах картины, им предлагается найти и описать предполагаемые ощущения от соприкосновения с объектами. Предложить детям составить рассказ на тему: «Я ощущаю лицом и руками».

предполагаемого соприкосновения с различными объектами и передавать их в речи.	
К нам пришел волшебник «Я пробую на вкус» Цель: Учить детей разделять объекты на съедобные - несъедобные для человека и живых объектов, изображенных на картине. Побуждать передавать в речи вкусовые характеристики объектов.	Дети сосредоточены на объектах картины, анализируют их, распределяя на съедобные и несъедобные для человека, того или иного живого существа, изображенного на картине. Вспоминают или предполагают то или иное вкусовое ощущение.
«Что было, что будет?» Цель: Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и	Ведущий выбирает объект, предлагает играющим прокатиться на Машине времени и рассказать о том, что было с ним в прошлом и что, возможно, будет в будущем.

составлять связный рассказ об этом.	
«В гости пришли Волшебники Времени» Цель: Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ о нем. Учить детей фантастическим преобразованиям свойств времени.	Воспитатель предлагает пригласить в гости Волшебников Времени. Дети выбирают себе любой объект, называют конкретного волшебника и описывают, что может произойти в результате воздействия волшебника на объект. ПР: пришел Волшебник Быстрых Минут в картину «Кошка с котятами» и дотронулся до молока в блюде - хозяйка налила его недавно, а оно уже прокисло. Обсудить ситуацию.

Игры и творческие задания по подготовке детей к составлению текстов сказочного содержания.

Название игры, цель	Методические рекомендации.
«Назови героя» Цель: учить детей объединять героев по заданному признаку	Воспитатель называет какой-либо образ, а дети должны найти конкретных героев из других сказок ПР: Назовите мне героев-девочек (Герда из «Снежной Королевы», Женя из «Цветика-Семицветика». Вывод: героями сказки может быть девочка, но она должна быть особенной, со своими конкретными свойствами и действиями.

«Действия героя» Цель: Учить детей перечислять все возможные действия какого-либо сказочного героя. Учить детей проводить аналогии в действиях героев разных сказок.	Воспитатель предлагает героя из сказки. ПР: Коза из сказки «Волк и семеро козлят». Просит детей назвать все действия козы. Условия: говорить только глаголами. ПР: жила- была, ходила, наказывала, пела и т.д. Далее воспитатель предлагает вспомнить героев, которые выполняли бы эти же действия в других сказках. При затруднении детей воспитатель пользуется текстом, зачитывая фрагменты сказок.
«Волшебник» Цель: Учить детей наделять фантастическими свойствами реальные предметы.	Воспитатель предлагает поиграть в волшебников с помощью колец Луллия. На 1 кольце - изображение обычных предметов, на 2-ом - волшебники (ТПФ). Дети раскручивают круги, выделяют сектор и рассказывают о том волшебстве, которому научился предмет. Рассказ дополняется практической значимостью волшебства, дается оценка, кому от него хорошо или плохо. ПР: Синичка на круге встретила с Волшебником Окаменения: «Птичка летает место, куда она сядет, становится каменным. Это хорошо, если птичка сядет на руки мальчишке, который стреляет из рогатки и плохо, если она сядет на растущий цветок». Вывод: в сказке волшебным может быть любой предмет. Волшебство может приносить добро и зло.
«Где-то, кто-то...» Цель: Учить детей представлять объект в каком-либо месте	Работа идет либо на морфотаблице, либо с кольцами Луллия. Воспитатель на одной части выкладывает карточки с изображением героев, на второй - с изображением места, где это может происходить.

и составлять про него небольшой сюжет сказочного содержания.	Пересечение объекта и места позволяет ребенку представить сказочную ситуацию и стимулирует его творчество. ПР: как Иванушка попал в подземелье. Как он будет оттуда выбираться, кто ему может помочь и т.д.
«Парад волшебников времени» Цель: Учить детей преобразовывать объект с помощью изменения свойств времени	Воспитатель показывает волшебные часы, на цифрах которого сидят разные волшебники времени. На стрелке часов помещается картинка с изображением какого-либо объекта. Ребенок раскручивает стрелку, и указанный Волшебник преобразует объект. ПР: Стрекоза встретила с Волшебником Остановки Времени. Она будет вечно энергичной, молодой, даже через много сотен лет.
«Волшебники Ухо, Нос, Рука и Глаз» Цель: Учить детей представлять ощущения, которые можно получить с помощью различных анализаторов.	Воспитатель поочередно показывает картинки с изображением органов чувств и предлагает с их помощью посетить какую-либо сказку. ПР: С волшебным Носом дети попали в комнату Наф-Нафа, когда он открыл крышку котла. Дети рассказывают о том, что они почувствовали запах сажи, шерсти волка, кипящей воды. Далее в этот же сюжет приглашается Волшебник Глаз (дети видят то, что не описано в сказке), Волшебник Ухо (представление возможных звуков, озвучивание мыслей), Волшебник Рука (описание ощущений, которые возникли бы у детей, если бы они дотрагивались руками до горячего котла или мокрого носа поросят.
«Сказочные слова» Цель: Учить детей	Воспитатель предлагает детям вспомнить и сказать все заклинания, которые они знают в сказках (Сим-сим,

перечислять разные варианты слов и словосочетаний по заданному признаку.	открой дверь», Сивка-бурка, вещая каурка... и т.д.) затем перечислить все слова, с которых начинается сказка (Однажды в некотором царстве, в стародавние времена...и т.д.)
«В какой сказке?» Цель: Учить детей находить сказочные тексты, которые бы учили какому-либо жизненному правилу.	Воспитатель называет пословицу, поговорку или какое-либо жизненное правило, дети должны вспомнить сказки, которые этому учат. ПР: Воспитатель говорит «Не имей сто рублей, а имей сто друзей». Дети вспоминают, как Герда с помощью других героев нашла Кая, а деньги принцессы ей в этом не помогли.
«Знакомые герои в новых обстоятельствах» Цель: Учить детей составлению творческих рассказов на основе знакомого сюжета.	Предлагаем детям пофантазировать о действиях и поведении сказочного героя в другой обстановке. Пример. Нашёл Винни Пух в лесу башмаки, решил их примерить. Только не знал, что они волшебные. И очутился в Африке. Вокруг пальмы и тропические растения. Удивился медвежонок, идёт и всему удивляется. Вдруг видит, костёр горит. А вокруг костра Бармалей скачет.

«Шкатулка со сказками» Цель: Развивать речь, мышление, воображение, обогащать словарный запас детей.	На столе находится коробка с 8-10 любыми игрушками. Воспитатель предлагает взять любую игрушку из коробки. Надо придумать, кем или чем будет этот предмет в сказке. После того, как первый играющий сказал несколько предложений, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ. Когда история закончена, предметы собирают вместе и начинают придумывать новую историю. Важно, чтобы каждый раз получалась законченная история, а ребенок в разных ситуациях придумывал разные варианты действий с одним и тем же объектом.
--	---

Игры и творческие задания на формирование у детей системного мышления.

Название игры, цель	Методические рекомендации
«Угадай, кто я?» Цель: Научить детей определять назначение предметов, видеть возможности их использования в окружающем мире.	Дети загадывают себе образ, но не называют его. Один из участников выходит в центр и говорит: «Я умею...» Действие изображается при помощи пластики. Остальные называют изображаемое действие. «А еще я умею...» и т.д., пока дети не отгадывают объект
«Что умеет делать?» Цель: Формирование умения выявлять функции объекта.	Ведущий называет объект. (Объект можно показать или загадать с помощью игры "Да-Нет" или загадки). Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью. Рекомендуется с младшего возраста.

«Мои друзья» Цель: учить детей находить общие свойства, функции с объектом, развивать словарный запас детей, логическое мышление, речь.	Воспитатель выбирает любой объект из детского окружения. Дети выделяют его свойства, функциональное назначение, а затем каждый должен найти в группе такой объект, который имел бы нечто общее с заданным. Рекомендуется со среднего возраста.
«Я еду в деревню» Цель: Научить детей определять назначение предметов, видеть возможности их использования в окружающем мире.	На столе набор предметных картинок, которые складываются стопкой изображением вниз. Ребенок объявляет: «Я еду в деревню и беру с собой...» и вытаскивает из стопки любую картинку. Далее он должен объяснить, зачем ему данный объект в деревне. Конечный пункт путешествия периодически меняется: в деревню, в гости к обезьянкам, на северный полюс, на море и т.д.

Игры и творческие задания для развития творческого мышления, воображения.

Название игры, цель	Методические рекомендации
«Превращения» Цель: Развивать образное мышление, воображение детей.	Взрослый дает задание назвать то, во что может превратиться предмет без некоторых частей. НП: кружка без ручки (стакан), кепка без козырька (шапка), кувшин без горлышка и ручки (ваза), диван без спинки (кровать), стул без спинки (табурет), кресло без подлокотников (стул).

«Паровоз» Цель: Учить детей составлять цепочку-рассказ, развивать образное мышление.	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 «лошадью» на паровозе, потому что...». Допустим, что лошади стало темно, и она взяла лампочку, чтобы включить свет. 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 избавился от всех своих картинок.
«Объяснялки» Цель: Учить детей составлять цепочку-рассказ, развивать образное мышление.	Перед детьми изображения яблони и ложки. Задача детей составить объяснение (цепочку-рассказ), как от яблони перейти к ложке. Педагог начинает цепочку, дети продолжают. Возможный вариант развития причинно-следственной цепочки. - В саду стояла яблонька, на которой ... - Висели вкусные и спелые яблочки. - Яблочки были спелые и поэтому сами ... - Сами падали на землю. - Так как яблочки падали, бабушка... - Бабушка их собирала.

	- Собрав яблоки, чтобы они не испортились, бабушка... -Варила вкусное варенье. - Варенье было вкусное, поэтому... - Внуки ели его прямо ложками..
"Хорошо - плохо" Цель: Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.	Перед детьми предметные картинки: роза, мороженое, велосипед, воздушный шарик, компьютер и др. Педагог поочередно показывает детям картинки. Рассмотрев их, дети высказывают свои мнения по каждому объекту, что в нем хорошего, и что плохого. НП: - В розе хорошо то, что она красивая и вкусно пахнет. - Ее можно дарить в подарок, и это доставит людям радость. - А плохо в розе то, что у нее шипы. Можно больно уколоть руку. Вопросы к детям: - Дети, а это хорошо или плохо, что шарик легкий? - Что в этом хорошего? -А что плохого в том, что шарик легкий? Рекомендуется с младшего возраста.
"На что похоже" Цель: Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.	Ведущий - воспитатель, а в старшем возрасте - ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него. Примечание: 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. Рекомендуется с младшего возраста.
"Теремок" Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.	1-й вариант: 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: - Тук, тук, кто в теремочке живет? - Я, (называет себя, например, гитара). А ты кто? - А я - (называет себя, например, - яблоко). Пустишь меня в теремок? - Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу. Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие 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 кто-то не сможет ответить хозяину, остальные дети могут помочь. 2-й вариант: 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". 3-й вариант: Пусть теперь теремков и их хозяев будет несколько. А гости поочередно посещают каждый из теремков. Примечания:

	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.
"Держи вора!» Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять отличительные признаки путем сравнения.	каждый ребенок держит перед собой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий назначает 3-4 ребенка в поисковую группу и удаляет их из комнаты. Оставшиеся определяют с помощью жребия или считалочки - кому быть "вором", и дети называют его признаки (например, чайник: узорчатый, с ручкой, пустой). Затем в комнату возвращаются сыщики, ведущий сообщает им признаки вора и зовет: "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. Идет рассмотрение задержанных. Ведущий устанавливает порядок рассмотрения так, чтобы настоящий вор, если его поймали, остался последним. Первый 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, его уводят как вора. И так, пока не рассмотрели всех задержанных. Настоящему вору, если его поймали, остается добровольно признаться.

	Пусть отдает "украденное" и получает прощение. Сыщиков можно награждать.
"Маша-Растеряша" Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.	Рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам. 1-й вариант: Ведущий сам берет на себя роль 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. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение. 2-й вариант: То же, что в 1-м варианте, но роль Маши-Растеряши предоставляется по очереди всем участникам игры. Ведущий может до начала игры попросить детей, чтобы они загадали потерянный предмет. Затем он назначает Машей-Растеряшей одного из детей. Можно не назначать ответчика, пусть на вопрос Маши-Растеряши отвечают все желающие, после чего роль Маши-Растеряши переходит к следующему по цепочке игроку.

"Красная шапочка" Цель: развитие творческого воображения.	Напомнить сказку "Красная Шапочка", в частности эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Предложение сыграть эпизод в измененном виде: бабушка, узнав о коварстве волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи. Ведущий предлагает детям предмет, в который превратилась бабушка (например: часы, стакан, душ, окно, сапог, гитара, свечка и др.) и просит назвать свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой). Затем ведущий рисует бабушку, связывая ее 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 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).
---	---