

***Занятие №1«Противоречия в  погоде»***

**Цель:** активизировать интерес детей к окружающему миру, систематизировать их знания о явлениях природы.

Оборудование: »черный ящик», полотенце.

**1.Знакомство с помощником воспитателя**.

Воспитатель  предлагает отгадать , что лежит в сундучке («черном ящике», под платком и т.д., а потом достает и представляет детям «помощника воспитателя»-Игрушку, которая в дальнейшем будет помогать вести занятия.

  Игрушку желательно пустить по кругу, чтобы дети могли «поздороваться2 и познакомиться с ней.

**2. Диалог с Игрушкой о погоде.**

Игрушка приходит на занятие мокрая. Воспитатель ее вытирает и разговаривает с ней.

В.: Почему ты такая мокрая?

И.: А я очень люблю дождь.

В,: Но ведь дождь плохой, ты можешь заболеть!

И.: нет, дождь хороший, можно по лужам бегать, он цветочки поливает, от него все чистым становится!

В.: Нет, это солнышко хорошее, а не дождь.

И.: Нет, солнышко плохое! Когда жарко, голова болит и хочется пить, все цветы завянут…

В.: А нашим ребятам солнышко, наоборот, нравится. Когда солнечно, у людей хорошее настроение, хочется радоваться и играть… Давай мы сейчас тоже поиграем с ребятами, а потом продолжим разговор.

**3. Подвижная игра «Солнышко и дождик»**

Правила игры: когда воспитатель произносит слова «солнце», дети бегают, когда «дождь»-приседают  и прячутся под зонтиками».

  Воспитатель может усложнить игру, добавить слова «теплый летний дождь» (тоже можно бегать и играть) или «сильная-сильная жара» (нужно прятаться под зонтиками, чтобы не обгореть).

**4.Обсуждение противоречий в погоде**

В.: ребята, как по-вашему, дождь хороший или плохой?

В.: Что хорошего в дожде? (ответы детей: все растет, свежий воздух после дождя)

В.: А что плохого в дожде?

В.: Значит, получается, что в дожде есть и хорошее , и плохое. Мы говорим, что дождь- это «хорошо» тогда, когда.., и дождь для нас-это «плохо», когда…

И.: А солнце какое, хорошее или плохое?

В.: Смотря когда, смотря для кого и для чего. Ребята, что хорошего в солнце?

В.: А что плохого может быть в солнце?

В.: выходит, в солнце тоже есть что-то хорошее и что-то плохое.

**5. Подведение итогов.**

Что понравилось на занятии?  Что не понравилось? Что узнали нового? Что было самым интересным?

***Занятие №2 «Противоречия в предметах»***

**Цель:** систематизировать навыки предметов по внешним признакам, а также знания о свойствах предметов.

**Оборудование**: мешочек, игрушки небольшого размера, две коробки, мячик, дудочка. (свисток).

1.Классификация игрушек по различным признакам.

Игрушка приходит на занятие с большим мешком. Она очень любит играть и принесла с собой разные предметы (7-8 штук), которые выкладываются на стол (можно предложить детям хором их называть). Игрушка немного играет, а потом собирается уходить «наигралась».

В.: Ты куда идешь? Нужно же вначале игрушки сложить. Вот тебе две коробочки, собери игрушки.

 (Игрушка не просто собирает, а раскладывает предметы в две коробки по разным признакам).

И.: В эту коробочку положу все большие игрушки, а в эту -маленькие..Нет, лучше в эту положу все красные, а сюда все –зеленые.. Нет, в одну коробку все деревянные, а в другую –все мягкие и т.д. (Затем Игрушка начинает «ошибаться», проводя неправильные классификации).

И.: В эту коробку положу все зеленые, а в эту все-деревянные; нет лучше сюда-мягкие, а сюда-большие…

В.: Что-то ты совсем запуталась! Игрушки можно разделять или по цвету-на красные, зеленые, синие или по размеру-большие и маленькие, или по материалу-пластмассовые,  их на деревянные  или бумажные… А разделять их на зеленые и деревянные неправильно, иначе куда ты положишь вот этот деревянный грузовик зеленого цвета?

И.: Я уже устала…

В.: Ну, тогда иди отдохни, а потом продолжишь, хорошо.

**2.Подвижная игра «Разбежались!»**

Дети в произвольном порядке стоят на ковре. Воспитатель стоит перед ними, называет какой-либо признак и показывает руками, а в какую сторону должны разбегаться дети, например: мальчики-направо, девочки- налево; у кого есть красный цвет в одежде- к двери, у кого нет- к окну и т.п.

  Желательно называть признаки, которые четко позволяют детям разделиться на две группы. Например, у кого одежда с карманами -без карманов; длинные -короткие рукава; кто обут в сандалики -кто не в сандаликах; кто летал на самолете- кто не летал, кого в детский сад привел папа-кого не папа и др.

  Не рекомендуется называть ситуации, требующие сравнений (высокие-направо, низкие- налево), которые предполагают вариативность ответа ( «Кто любит конфеты, кто нет?»- а если шоколадные любит, а леденцы нет?), делят детей на число групп больше   двух ( «Любит собак-любит кошек»- а если любит других животных?)

 Игрушка тоже принимает участие в игре и выполняет соответствующие команды. Игра может проводиться в быстром темпе на выбывание.

**3.Обсуждение противоречий в предметах.**

Пока дети играли, кто-то убрал со стола почти все игрушки, остались только две: мячик и свисток (дудочка).

И.: Остались только две игрушки, я их быстро уберу: в этк коробочку положу хорошую игрушку, а в эту –плохую

И.: А мячик какой? Что в нем хорошее?

И.: Можно в игры разные играть.

В.: А что плохого?

И.: Что же мне делать, куда их положишь? И в мячике есть и хорошее и плохое, и в свистке тоже..

В.: А ты их можешь пока не убирать, а пойти поиграть с ними, только не забывай, что когда играешь с мячиком, то нужно…, а когда со свистком- будь внимательной, чтобы… (дети дополняют советы воспитателя)

  Желательно после занятия организовать игры с мячиком и свистком (дудочкой).

***Занятие №3 «противоречия в предметах» (продолжение)***

**Цель:** систематизировать знания о профессиях, научить выделять противоположные признаки объектов, развивать внимание, эмпатию.

**Оборудование:** мяч, конфета, нож, будильник.

1. ***Беседа о профессиях***

Приходит Игрушка и спрашивает детей:

-Вы пришли в детский сад, а ваши родители пошли на работу. А чем они занимаются на работе, что делают.

 Воспитатель выслушивает ответы детей ( в виде игры с мячом), затем задает вопросы о профессиях на расширение кругозора ( «Кто лечит людей?», «Чем занимается шофер?» и др).

2.Игра «Дрессировщик»

Вопросы для вступительной беседы: Вы любите ходить в цирк? А что в цирке хорошего или плохого? Какие  цирковые профессии вы знаете?

-Давайте поиграем в дрессировщика. Вы будете понарошку зверятами, которым буду давать разные команды. Но вы еще зверята маленькие, не очень послушные, поэтому выполняете только те команды, которые произносятся вместе со словом «пожалуйста».. Если этого слова нет, то команды вы не выполняете, а делаете, что хотите.

-Зверята, подпрыгните, пожалуйста!

Воспитатель произносит команды в произвольном порядке и темпе.

1. ***Дидактическая игра «Магазин***»

В.: Пока мы с вами играли в цирк, наша Игрушка решила поиграть в Магазин.

И.: Только это магазин будет не простой, а сказочный. И покупателям в нем будут сказочные герои, а я буду продавцом.

В.: Наши ребята будут тебе помогать, согласно?

И.: Согласна, только в своем магазине я хочу продавать товары только хорошим сказочным героям, а плохие-не хочу.

В.: Давай попробуем, посмотрим, что получится.

Сюжет игры основан на том, что один и тот же предмет («товар») вначале предлагается «плохому» герою с указанием отрицательных сторон предмета, а затем положительному герою рассказывается о положительных сторонах. Игра наглядно демонстрирует вывод, что в каждом предмете есть и хорошее и плохое.

Вариант игры:

В магазин входит Бармалей:

-Я хочу купить краски.

И.: Зачем тебе краски, они плохие! Ты ими испачкаться можешь!

Б.: Не буду покупать. Затем входит Золушка.

И.: Золушка, купи краски! Смотри, какие они хорошие, разноцветные, яркие. Ты ими любую картину нарисовать можешь!

З.: Хорошо, покупаю.

В процессе игры «продаются» конфеты, ножик, будильник, причем воспитатель обеспечивает организационную сторону игры, а аргументы «за» и «против» покупки высказывают дети.

  В конце занятия «звенит» будильник. Игрушка вспоминает, что ей пора уходить.

***4.Подведение итогов.***

***Занятие №4 «Противоречия в ситуациях»***

**Цель:** обучать выделению противоречий в различных жизненных ситуациях; ориентировать детей на ЗОЖ.

**Оборудование:** бинт, шарф.

***1.Противоречия в болезни.***

Приходит Игрушку с завязанным горлом – «заболела». Дети начинают ей сочувствовать («болеть плохо»), а Игрушка начинает доказывать, что хорошего есть в болезни (« все люди любят, жалеют», «можно телевизор смотреть весь день», «мама всегда рядом»» идр.)

 Воспитатель предлагает назвать, что же плохого в болезни.

  В результате анализа выясняется, что, хотя в болезни есть и хорошее и плохое, лучше все таки не болеть.

***2.Игра «Простуда»***

Сюжет игры аналогичен сюжету игры «Кошки-мышки», но с той лишь разницей, что вместо роли кошки вводится роль «простуды» (ребенок, обвязанный шарфом), которая гоняется за детьми (хочет, чтобы они заболели).

  В конце игры желательно обсудить, что нужно делать, чтобы настоящая простуда никогда тебя не «догнала» (чтобы не заболеть).

1. ***Анализ ситуаций.***

У здорового человека жизнь более разнообразная и интересная, чем у больного. Игрушка называет различные ситуации («смотреть телевизор», «купаться», «играть на улице», «рисовать» и др., а дети анализирует, что хорошего и что плохого в них. В конце делается вывод, что в каждой ситуации есть что-то хорошее и что-то плохое.

4.***Подведение итогов.***

***Занятие №5 «Противоречия в размерах»***

**Цель:** активизировать мышление путем разрешения проблемной ситуации; формировать понимание относительно размера; систематизировать знания детей  о размерах животных.

Оборудование: кубики разного цвета и размера, карточки с изображением животных.

1. ***Анализ проблемной ситуации.***

Приходит Игрушка и рассказывает:

–Вчера меня пригласили в гости. Сказали, что нужно прийти в маленький красный домик. Я пришла на улицу (выставляет разноцветные кубики), зашла в один красный домик- не тот, в другой-не тот… Так я в гости не попала…

В.: Ребята, давайте поможем Игрушке нужный дом. Ваши предложения?

В.: А в этот ты заходила? (показывает на большой красный кубик).

И.: так ведь это большой дом, а мне сказали, надо маленький…

В.: А кто тебя приглашал?

И.: Слоненок…

В.: так ведь для тебя этот домик большой, а для слоненка он-маленький.

И.: Ой, точно!

В.: А этот красный домик (показывает) тебе кажется маленьким, а для муравья, который там живет, он очень большой.

И.: значит, что одно и то же может быть большим, маленьким?

В.: Конечно, смотря для кого.

И.: как интересно! А сама я какая-большая или маленькая?

В.: И большая, и маленькая. Ребята, для кого наша Игрушка большая?

И.: А для кого маленькая?

И.: А сами вы какие-большие или маленькие?

2. ***Игра «Большие-маленькие»***

Дети идут по кругу. По команде «Большие!» поднимаю руки вверх и идут на носочках, по команде «Маленькие!2- приседают и идут на корточках.

  Воспитатель называет команды в произвольном порядке и темпе. Можно указывать размер по сравнению с другими объектами («для цыпленка», «для динозавра» и др).

3.***Упражнение «Расставь по порядку»***

  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.

1. ***Подведение итогов.***

***Занятие №6 «Противоречия в количестве»***

**Цель:** активизировать мышление путем разрешения проблемной ситуации; формировать понятие относительности количества.

**Оборудование:** конфета.

1. ***Анализ проблемной ситуации.***

Приходит Игрушка с конфетой.

И.: Вот конфету принесла, хочу ребят угостить.

В.: Но ведь у тебя только одна конфета, а у нас ребят, посмотри, как много!

И.: Разве это много? Вот в цирке действительно детей много, а у вас мало!

В.: Нет, не мало-это когда дома один или два, а унас их двадцать- это много!

И.: Ребята, а как вы сами думаете: вас много или мало?

В процессе обсуждения дети формируют вывод: «и много и мало» в зависимости от ситуации: по сравнению количество И много, и мало. Смотря для кого. Выручайте сновам детей в одних ситуациях (указываются) детей в группе много, по сравнению с другими (указываются)- мало.

В.: И конфеты нам  одной на всех, конечно, мало!

И.: А может ли быть такое, что этой конфеты для кого-то будет много?

И.: А один арбуз-это много или мало?

В.:И много, и мало. Смотря для кого. Выручайте снова, ребята!

И.: А целая очка воды?

Д.: И много, и мало. Для … много, а для… мало.

1. ***Игра «Много-мало»***

Дети сидят на ковре. Воспитатель называет различные ситуации, дети должны соответственно реагировать. Если «много», руки разводят широко в стороны, «мало»-ладони сближают, «достаточно»- рука на руку.

 Вначале желательно отработать сами жесты.

Примеры ситуаций ( нужно обязательно указывать условия): одно ведры для муравья? Одно ведро воды для слона? Одно солнце в небе? Один самолет в небе? Одна мама у ребенка? Один ребенок у мамы? Один  дом для всех людей? Одна нога для человека? Одна ножка у гриба? Одна змея в квартире? Одна змея в лесу? И др.

1. ***Противоречия в количестве.***

И.: Одна конфета для всех детей-это мало, потому что на всех не хватит. Если будет конфет много, хватит всем. Выходит, когда чего-то мало-это плохо, а когда много, то хорошо…

В.: Интересный вывод… А еще другие примеры такие есть?

И.: А еще игрушки, подарки, сладости…

В.: Но если ты съешь очень много сладостей, то ведь можно и  заболеть… Получается так: мало-плохо, много -хорошо, а если очень много, то опять плохо..

И.: А бывает ли наоборот: если чего то мало, то это хорошо и лучше, чем если бы было много?

В.: Конечно, бывает! Вот если ты упала, как лучше: когда мало, слегка ударишься, или много, сильно?

И: Конечно, если мало-лучше!

В.: А если тебе что-нибудь невкусное дают, что лучше много или мало?

И.: Мало! Мало! А если совсем   не дают-еще лучше!

В.: Ребята, а вы знаете примеры, когда чего- то мало и это хорошо?

И.: А я, кажется, поняла: если что-т нам нравится приятно, то, когда его мало,-это плохо, а когда много-хорошо. А если что-то неприятное, плохое, то, хорошо, когда его поменьше.

В.: Умница, все правильно. А чтобы и ребята все это хорошо поняли, сейчас я буду называть разные ситуации, а вы должны будете сказать, если этого будет мало,- это хорошо иили плохо?

Примеры ситуаций: хвалят, ругают, дают мороженое, дают горькое лекарство, ведут в цирк, ведут в гости, оставляют дома одного и др.

  Примечание: желательно обратить внимание детей на то, что могут быть разные реакции на одну и ту же ситуацию.

4.***Подведение итогов.***

***Занятие №7 «Противоположные признаки»***

**Цель:** систематизировать знания детей о сезонных изменениях в природе; активизировать использование антонимов в речи, активизировать мышление детей; обучать навыкам групповой  работы в режиме «мозгового штурма».

**Оборудование:** пакет от подарка. Противоречия в зиме

Игрушка приходит, а занятие с п этот пакет я сохранила на память с прошлого праздника и жду не дождусь нового! Пустым большим пакетом от подарка.

И.: Как я люблю зиму! Ведь зимой мой самый любимый праздник-Новый год!  Елку надо украшать, и дед Мороз подарки дарит! А еще можно на санках и лыжах кататься, и в снежки играть, и крепость строить! Зима-мое самое любимое время года, она такая хорошая..

В.: И не только ты любишь зиму. Думаю, нашим ребятам она тоже нравится. За что вы любите зиму?

В.: Согласна с вами, что Новый год и подарки-это хорошо. Но ведь зимой можно замерзнуть или подскользнуться на льду, а это плохо.

И.: Значит, выходит, что в зиме тоже есть и хорошее, и плохое?

И.: Это вы уже знаете, а вот вы сможете ответить, чем зима отличается от лета?

В.: А давай, Игрушка, поиграй ты с нашими детьми: будешь говорить, что бывает летом, а ребята- что бывает зимой.

И.: Хорошо. Я начинаю. Летом жарко, а зимой-…

Д.: Холодно.

И.: Летом на деревьях листья, а зимой-…

Д.: Листьев нет (или: лежит снег)

Воспитатель подбирает вопросы так, чтобы дети при ответе могли использовать антонимы:

*Летом день длинный, а зимой-….*

*Зимой солнце низко, а летом-….*

*Летом гуляют на улице много детей, а зимой-…*

*Зимой рябина сладкая, а летом-….*

*Зимой птицам голодно, а летом-…?*

*Зимой земля покрыта снегом, а летом-….?*

 (можно предложить детям самостоятельно придумать аналогичные вопросы)

***1. Игра на внимание***

В.: А сейчас давайте поиграем в игру «Зима-лето». (дети стоят на ковре). По команде «Зима!» вы должны сесть на корточки и хлопать себя- «греться», по команде «Лето!» вы стаете и бегаете.

  Воспитатель называет не только слова «зима» и «лето», но и характерные признаки времен года (снег, гроза, холодно, лужи и т.д.), дети должны соответственно реагировать.

1. ***Проблемная ситуация***

И.: Моя бабушка живет далеко на юге и никогда не видела снега. А дедушка живет на Крайнем Севере, там снег никогда не тает. Что бы мне придумать, чтобы бабушка могла потрогать снег, а дедушка-траву и деревья (только переезжать они не хотят)?

Обсуждение проводится в режиме  «мозгового штурма»: сначала высказываются различные варианты (без критики), которые затем анализируются и из них выбираются наиболее удачные.

И.: Спасибо большое! Вы мне очень помогли! Я сейчас напишу письмо и все расскажу, что вы придумали! Представляю, как обрадуются дедушка и бабушка. Это будет для них мой новогодний подарок! А вы придумали для своих близких подарки к Новому году? Если еще нет, то я вам тоже обязательно помогу.

3.***Подведение итогов.***

***Занятие №8 «Подсистемы человека»***

**Цель:**систематизировать знания о строении человека; развивать внимание, умение сравнивать, обобщать; развивать воображение.

**Оборудование:** бумажные части тела робота.

***1.»Сборка робота***»

.Игрушка приходит на занятие и приносит различные части «тела», вырезанные из бумаги: голова, руки, туловище, ноги, шея.

И.: Вот я дома ашла какие-то круги, палочки; даже не знаю что это такое.

В.: А ты давай разложи это на ковре, чтобы было удобно, и тогда посмотрим…

(Игрушка выкладывает на ковре в произвольном порядке все части)

В.: Ребята, а вы тоже не знаете, что это такое?

В.:  Верно, это части тела. Если их правильно разложить, то может получиться робот.

И.: Давайте я, я умею!

Начинает раскладывать неправильно: ноги к голове, две руки с одной стороны и др. Дети советуют, как сделать правильно.

И.: Вот теперь все как надо. И оказывается, что робот очень похож на человека.

В.: Мне кажется, что настоящий человек отличается от робота. Как вы думаете, ребята?

 В.:  А можно ли его «превратить» в человека?

Детские ответы по возможности «воплощаются в жизнь»: части тела робота соединяются между собой, дорисовываются черты лица, волосы; рисуется одежда и т.д.

2***. Игра «Руки, ноги, голова»***

Воспитатель называет различные части тела, нужно до их дотронуться. Кто ошибся-выбывает из игры.

3.***Обсуждение «Что для чего?»***

Воспитатель называет различные части тела человека и задает вопросы, зачем они нужны. Желательно вначале рассмотреть более крупные подсистемы (голова, руки, ноги и др)., затем более мелкие, когда подсистема становится рассматриваемой системой (Зачем на голове глаза, нос, рот и др.? на руках-пальцы, ладони, локти и др.?)

   В конце проводится обсуждение: что, какие части не нужны человеку, являются лишними? По желанию можно проанализировать последствия фантастических допущений: что бы произошло, если бы глаза были на затылке, уши- на коленях, пальцы-вместо носа и т.п.

Вывод: все, что есть у человека, ему необходимо и находятся там, где нужно.

1. Подведение итогов.

***Занятие №9 «Подсистемы предмета объект «чайник»***

**Цели:** систематизировать знания о посуде; обучить функциональному подходу восприятия подсистемы; развивать диалектическое мышление, развивать умение прогнозировать.

**Оборудование:** настоящий и игрушечный чайник.

1. Обсуждение «Какой чайник лучше?»

Игрушка приходит на занятие вся замерзшая, хочет согреться и просит вскипятить чайник. Пока чайник греется предлагается обсудить вопросы: зачем вообще нужен чайник? Можно ли его заменить другим предметом (кастрюлю, чайник и др.), почему? Чем это будет неудобно? Что хорошего и плохого в чайнике? Из чего сделан чайник? Бывают ли чайники стеклянные, почему?Что хорошего в стеклянном  ( бумажном, из ткани, деревянном, пластмассовом) чайнике?

1. ***Игра-эстафета «Наполни чайник»***

Группа делится на несколько команд. Нужно наполнить водой чайник, находящийся на расстоянии. Каждый участник командой ложкой зачерпывает воду из стаканчика и бежит, чтобы перелить ее в чайник.

***3.Анализ подсистем***

Предлагается проанализировать все подсистемы чайника в последовательности: название подсистемы; для чего нужна; что в ней хорошего и что плохого; что произойдет,если эой подсистемы не будет; что произойдет, если такой подсистемы будет несколько.

Пример обсуждения:

-Из каких частей состоит чайник?

-Носик, ручка, стенки, дно…

-Зачем носик нужен? (Чтобы из него наливать воду)

-Что хорошего и плохого в носике? (Хорошо, что через него вода льется струей, а плохо, то за него можно зацепиться и опрокинуть чайник.

-А если не будет носика? (Это плохо, потому что вода из дырки будет выливаться, неудобно будет наливать.

-А если несколько носиков и сразу в три чашки наливать?

- Когда гости пришли-так удобнее будет, а если один дома, то через другие носики будет вода выливаться, их придется закрывать..

-Для чего нужна ручка? И т.д.

**4.Подведение итогов.**

Желательно организовать в виде чаепития (чайник- «герой» занятия-посередине стола).

***Занятие №10 «Обощающее занятие по подсистемам»***

**Цель:**систематизировать восприятия объектов как совокупности воспринимаемых частей; познакомить с приемами сочинения загадок; развивать воображение.

**Оборудование:** разборные игрушки.

1***.Обсуждение «Конструкторы»***

Приходит Игрушка и рассказывает:

-Мне вчера подарили конструктор, такая игра интересная, много частей и что хочешь, то и собрать можно. У вас в группе конструкторов нет, неинтересно.

В.: Почему неинтересно? У нас в группе много конструкторов, можно даже сказать, что у нас одни только конструкторы и есть.

И.: как это так?

В.: Так ведь из частей состоит не только конструктор, а все остальное тоже. Вот, например, стул. Из каких частей он состоит?

И.: Четыре ножки, сиденье и спинка.

В.: Совершенно верно. Стул можно разобрать и получатся эти части, а можно из таких частей собрать новый стул? Вот и получается стул как конструктор: его тоже собирают и разбирают.

И.: Ой, точно! А еще что?

Воспитатель называет несколько объектов, затем раздает детям предметы или их изображения и предлагает по цепочке называть все детали этих «конструкторов».

Примеры объектов: домик, пирамидка, кукольная кроватка, игрушечный телефон, фломастер, портфель.

В конце желательно проанализировать, чем эти « конструкторы» отличаются от настоящих.

2 ***Игра «Кто больше?»***

Дети делятся на две команды, воспитатель показывает какой-либо предмет. Дети поочередно называют подсистемы. Выигрывает команда, которая называет больше подсистем.

 Упражнение  можно организовать в виде эстафеты или игры с мячом.

1. Сочинение загадок.

В.: Сейчас я загадаю загадку, а вы попробуйте определить, как она «устроена», и отгадать ее. Что это такое: два колеса, руль, педали?

И.: В загадке называются только части. Это велосипед!

В.: А вот еще загадка: четыре ножки и сиденье. Что это?

Д.: Табурет.

В.: Верно. А можно загадать и по-другому: четыре лучика и квадратное солнышко. Это тоже загадка про табурет, здесь использованы сравнения.

И.: А попробуйте про очки придумать загадку.

В.: Хорошо. Из каких частей состоят очки?

И.: Так получается неинтересно, такую загадку очень легко отгадать.

В.: Не торопись, Игрушка! Мы ведь еще с ребятами не назвали, на что эти части похожи.

В.: А вот теперь загадка готова: два озера на ножках-что это?

И.: Такая загадка гораздо лучше. Значит, чтобы придумать загадку, надо назвать, из каких частей состоит предмет, и придумать, на что они похожи!

В.: Умница. Совершенно верно!

Воспитатель предлагает придумать несколько аналогичных загадок (детей можно разделить на группы).

1. ***Подведение итогов.***

Игрушка на прощание высказывает мысль, что все окружающие предметы состоят из различных частей, что все вокруг являются «конструкторами». Воспитатель предлагает детям над этим подумать и обсудить на следующем занятии.

***Занятие №11 «Твердые и жидкие человечки»***

**Цель:** активизировать мышление детей; закрепить представления детей о свойствах жидких веществ; обучать умению сравнивать и анализировать свойства объектов.

**Оборудование:** бумажная коробка, стакан с водой, кубик.

1. **Решение проблемной ситуации**

Приходит Игрушка и рассказывает:

-В воскресенье  я была на Дне рождения у Снежной Королевы. На Севере все кругом такое красивое, сверкает, переливается…Особенно мне понравилась посуда-тонкая, прозрачная, искристая… Снежная Королева мне даже одну чашечку подарила на память. Я ее положила в коробочку, чтобы не разбить, и привезла к Вам. Сейчас покажу…

Игрушка открывает коробку, но там ничего нет, только мокрое дно.

-Ой, а где же она? Как она могла исчезнуть?

В процессе обсуждения выясняется, что чашка у Снежной Королевы была сделана изо льда, а лед расстаял.

1. Сравнение твердых и жидких веществ.

В.: Оказывается, лед волшебный, он умеет превращаться. Лед-это твердое вещество, в нем «человечки» крепко держатся за руки. Когда становится тепло, они перестают держаться за руки, и получается жидкость, вода. А чем жидкие вещества отличаются от твердых? Что можно делать с водой, а что со льдом?

  Ответы детей желательно сопровождать соответствующим показом различных  свойств твердых и жидких веществ: поставить рядом стакан с водой и с кубиками льда ( можно заменить обычными кубиками (они тоже твердые, но не тают).

  Можно показать следующие опыты: жидкость растекается, она может впитываться, принимает форму емкости, в которой находятся; а твердые вещества сохраняют свою форму в любой емкости; «жидкие человечки» легко перемещаются ( если дотронуться до воды, то палец станет мокрым а если до кубиков, то  палец деревянным или пластмассовым не  становится); вода занимает весь стакан, без «пустот», а с кубиками так не получается ( ав коробку кубики можно уложить плотно, почему?); если налить воду в тряпичный мешочек, она вытечет, а кубики останутся и др.

3 Игра «Замри»

Дети свободно перемещаются по группе. Когда воспитатель подает сигнал (бубном или колокольчиком), они превращаются в ледяных, т.е. должны замереть- «замерзнуть», повторный сигнал «расстали» и т.д.

4  Моделирование ситуации.

Воспитатель предлагает детям проинсценировать ситуацию «Сосулька весной»: что происходит, когда солнце пригревает? Что образуется на земле под сосулькой? Что происходит ночью?

5  Подведение итогов.

Можно предложить ответить на вопрос: «Бывает ли так, чтобы люди по воде ходили?»

***Занятие №12 «Цветные человечки»***

**Цель:** активизировать мышление детей; развивать воображение, фантазию; обобщить представления о веществах в различных агрегатных состояниях; формировать экологическое мышление.

**Оборудование:** краски, кисточка, бумага, прозрачный круг.

1. ***Анализ проблемной ситуации.***

Приходит Игрушка грустная на занятие, дети и воспитатель волнуются: что случилось?

И.: Захотела я сейчас порисовать, чтобы принести рисунок на занятие, а у меня ничего не получилось… И акварельные краски у меня хорошие, и кисточка новая- в чем дело, не понимаю..

В результате дополнительных вопросов выясняется, что при рисовании Игрушка не обмакивала в воду кисточку, а пробовала рисовать сухой.

В.: «Человечки краски» твердые, но они спят. Их надо умыть и разбудить. Когда кисточку макаем в воду, «человечки кисточки» берут за руки «человечки воды» и несут их на бумагу. А потом «человечки краски» и «человечки кисточки» вместе держатся, и, когда кисточку плотно прижимаешь при рисовании, они остаются на бумаге.

И.: Я все поняла, буду теперь рисовать. (Берет кисточку не тем концом и обмакивают в краску).Опять ничего не получается!

В.: Почему ты кисточку не тем концом взяла?

И.: Какая разница?

В.: Это конец острый, деревянный, с него «человечки воды» будут скатываться. А нужный конец кисточки пушистый, там много волосков- легко зацепиться «человечкам краски» и «человечкам воды» не разбегутся.

1. ***Упражнение «Волшебная дорожка»***

И.: Спасибо, теперь я все поняла и нарисую картину-волшебную дорожку… (Игрушка «рисует» дорожку из квадратиков разного цвета.

Например:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Белый | Красный | Желтый | Зеленый | Черный | Голубой |

В.: Какая красивая разноцветная дорожка получилась? А почему ты говоришь , что она волшебная?

И.: Потому что, когда по ней путешествуешь, меняешь цвет. Смотрите: вот кружок-он вначале белый, потом стал красным, затем стал –желтым и т.д. (Используется прозрачный кружок из полиэтилена или целлафана).

В.: А еще, наверное, этот кружок умеет превращаться в разные предметы?

И.: Конечно, если он на белой дорожке, то это одуванчик, ведь он белый и круглый; на красной- это вишенка или помидор; на желтой-…

В.: Подожди, дай ребятам сказать…

3  ***Игра «Разноцветный светофор»***

Правила игры: воспитатель называет любой цвет. Дети у которых этот цвет есть в одежде, держатся за него и проходят. У кого такого цвета нет, могут присоединиться к кому-нибудь или пробежать, чтобы их не поймали.

4 ***Упражнение «Волшебная дорожка» (продолжение)***

В.: А можно, чтобы по твоей дорожке путешествовали  маленькие человечки?

И.: Конечно, можно!

В.: Первыми будут «твердые человечки». Что это будет:

Д.: Мел, стена, зубы…

Аналогичная игра проводится с другими цветами, совершают «путешествие» «жидкие и газообразные человечки».

  Когда обсуждаются сочетание «черные газообразные  человечки, что это?» (дым).

  Желательно проанализировать, что хорошего и что плохого в дыме; высказывается пожелание, чтобы небо всегда было чистым и голубым.

5 ***Подведение итогов.***

***Занятие №13 « Обощающее занятие по ММЧ»***

**Цели:** развивать познавательную активность; развивать умение сравнивать и обощать; формировать умение моделировать физические процессы.

**Оборудование**: «черный ящик», мыло, соломинки, стаканчики с пеной, карточки МЧ.

1.***Упражнение «Черный ящик»***

Приходит Игрушка с «черным ящиком» и предлагает детям узнать, что в нем находится.

Отгадка: мыло.

Обсуждение: зачем оно нужно, что еще можно сделать с мылом.

2***.Беседа о мыльных пузырях***

И.: Сегодня мы с вами будем пускать мыльные пузыри.

В.: Хорошо, но давай вначале разберемся, как они получаются. Мыло ведь твердое. А пузыри какие?

В.: Откуда берется воздух внутри пузырей?

И.: Так мы же сами его надуваем.

В.: Мыло состоит из «твердых человечков». Но они очень любят купаться. Когда рядом с ними вода, они отпускают руки и начинают плавать и брызгаться, получается пена. Если мы захотим выдуть  пузырь, то на соломинку берем капельку воды, а в ней «человечки мыла». Когда мы начинаем дуть, «человечки» растягивают руки в стороны, запуская «газообразных человечков» внутрь…

И.: Почему пузыри так быстро лопаются?

В.: У человечков руки скользкие, мокрые, они уже не могут крепко держатся и отпускают их.

И.: А почему, когда пузырь лопнет, остается капелька воды?

**Практическая работа.**

И.: Давайте сами попробуем выдуть пузыри!

В.: Конечно!

Дети получают трубочки и стаканчики с пеной; можно устроить соревнование: у кого самый большой пузырь, у кого дольше не лопнул и др.

1. ***Беседа о свойствах вещества.***

И.: Сейчас я покажу опыт ( берет стакан, наполненный водой до середины). Запомните, где сейчас  вода (отмечает границы у воды стакана). Сейчас я брошу туда кубики. Смотрите, что произойдет.

Д.: Вода поднялась!

И.: Верно! А вы можете объяснить, почему так произошло?

В.: Наши дети могут не только рассказать, но и показать накарточках весь этот опыт и объяснить его.

Воспитатель вызывает несколько детей, дает им карточки с МЧ и предлагает смоделировать этот процесс.

И.: А что будет, если кубики достать?

Д.: Вода опустится снова.

И.: Сейчас проверим. Точно! Как это объяснить?

В.: Сейчас наши ребята тебе снова расскажут и покажут.

И.: Спасибо, теперь мне все понятно.

***4. Подведение итогов.***

Воспитатель подчеркивает, что сегодня было последнее занятие с «маленькими человечками», но мы с ними не прощаемся, потому что молекулы- «маленькие человечки»-повсюду, их них состоит все, что нас окружает.

***Занятие №14 «Функции подсистем»***

**Цель:** систематизировать представления о назначении дома; его составных частей; развивать умение анализировать; видеть взаимосвязи; формировать диалектическое мышление.

**Оборудование:** кубики.

1. Анализ функции внешних подсистем дома.

Приходит Игрушка и приносит с собой кубики.

И.: Я смотрела мультфильм «Три поросенка» и решила построить себе домик из кубиков. Вот такой (Строит только стены «без окон, без дверей»)

В.: А если дождь пойдет?

И.: Ой, я же крышу забыла сделать! (строит)

В.: Как же ты в дом заходить будешь, тоже через крышу?

И.: Нет, для этого нужна дверь. (Строит)

В.: Подумай, чего в твоем доме не хватает?

После постройки «настоящего» дома воспитатель спрашивает, зачем вообще нужны дома, из каких частей они обычно состоят и для чего нужна каждая из них.

***2.Игра «Строим дом»***

Группа делится на две команды, на полу-кубики. Нужно построить как можно выше дом по принципу « кубик на  кубик» за определенное время.

 Выигрывают «строители», у которых дом выше.

***3.Анализ функции внутренних подсистем дома***.

И.: Я все поняла, теперь в моем доме и крыша, и двери есть. Приходите в гости, вот мой дом. (На столе рисует квадрат- «пол»).

В.: У тебя же в комнате ничего нет!

И.: А зачем что-то надо? Ведь так гораздо лучше: просторно, удобно!

Примерные вопросы для обсуждения:

Дом , в котором есть только стены и пол и нет никакой мебели-что в нем хорошего, что плохого?

Где люди будут спать?

Спать на ковре: что хорошего, что плохого?

Где буду готовить еду есть?

Есть на полу: что хорошего, что плохого?

Зачем нужны шкафы, стулья, лампа, телевизор и т.д.?

Одна комната: что хорошего, что плохого?

Зачем нужны кухня, коридор, спальня, ванная, туалет; почему нельзя, чтобы все находилось в одной комнате?

 Что должно быть на кухне (коридоре, ванной комнате и т.д.), чего нет в обычных комнатах и для чего нужны эти предметы?

Воспитатель делает вывод: Дом построить нелегко, нужно много знать. Легче дом нарисовать, о тоже надо постараться, чтобы получился хороший, интересный рисунок. Задание домой: нарисовать дом.

1. **4. Подведение итогов.**

***Занятие №15 «Системный лифт»***

**Цель:** развивать умение анализировать, обобщать; формировать диалектическое мышление; развивать воображение, умение инсценировать; познакомить с моделью анализа объекта «системный лифт»; систематизировать правила поведения в лифте.

**Оборудование:** детские рисунки, «системный лифт» (наборное полотно), ручка, грибок, флажок.

1. ***Упражнение «Назови общее»***

Перед началом воспитатель вывешивает рисунки всех домиков.

В.: Как много интересных домов, какие они все разные. А может быть, во всех рисунках есть что-то общее, похожее, одинаковое?

Дети по цепочке начинают называть, перечисление заканчивает воспитатель «одноэтажные»

1. ***Анализ противоречий***

Примерные вопросы для обсуждения: зачем нужны многоэтажные дома? Почему раньше были только одноэтажные? Что хорошо, что плохо в одноэтажном доме? В многоэтажном доме?

  В каком доме живут дети, а в каком хотели бы жить вы? Почему7 Зачем в многоэтажном доме нужен лифт? Что хорошего и что плохого в лифте? Почему детям одним нельзя пользоваться лифтом? Что делать, если нужно быстро подняться на верхний этаж а самостоятельно в лифт заходить нельзя?

3 ***Игра «Лифтовой зверь»***

Воспитатель читает детям стихотворение Э. Успенского про «лифтового зверя» и затем предлагает поиграть. На команду «Ночь!2 дети должны показывать, как они «по этажам лазают, механизмы смазывают», на команду «День!2 «зверь» сидит и твердит: «Детям без взрослых пользоваться лифтом запрещается!»:

*Уж как хочешь-*

*Верь, не верь,*

*Но живет за лифтом зверь.*

*Любит он машинный запах,*

*У него отвертка в лапах.*

*Ночью чудищем лохматым*

*Он съезжает по канатам,*

*По решеткам лазает,*

*Механизмы смазывает.*

*Провода, контакты, двери,-*

*Все исправит, все проверит.*

*Он выходит только ночью,*

*Он людей пугать не хочет,*

*А под утро зверь-чудак,*

*В темноте сидит весь день*

И одно себе твердит:

«Детям пользоваться лифтом без сопровождения взрослых строго запрещается!2

Уж как хочешь-

Верь, не верь-

Это очень мудрый зверь!

4 ***Введение понятия «Системный лифт»***

Воспитатель показывает рисунок домика (схема на наборном полотне) и комментирует его.

В.: В этот трехэтажный  дом необычный, в нем живут люди, а разные предметы. На втором этаже живут они сами. Например, ручка.

  На первом этаже живут отдельные части этих предметов. Назовите, из каких частей состоит ручка (соответственно показывает). А комнаты на третьем этаже-это места, в которых могут быть эти предметы. Где, в каких местах может быть ручка?

  Итак, три этажа: места- предметы-части. А быстро передвигаться по этажам поможет лифт.

  Воспитатель предлагает «покатать на лифте» грибок и флажок.

**5 Подведение итогов.**

***Занятие №16 «Надсистемы и подсистемы объекта»***

**Цель:** активизировать мышление детей; обучать использовать модель «системный лифт» для анализа объекта.

**Оборудование:** «системный лифт», игрушки, наборы карточек.

1. Проблемная ситуация

Приходит Игрушка

И.: сегодня на занятии мы с вами будем кататься на лифте. Но вначале попробуйте ответить на вопрос: «У меня есть друг слоненок. Он живет в многоэтажном доме с лифтом, но никогда им не пользовался, почему?

 В процессе обсуждения дети высказывают различные варианты («слишком тяжелый», «не помещается», «боится сломать» и т.д.), контрольный ответ: «он живет на первом этаже».

2.***Работа с «системным лифтом»***

Воспитатель показывает схему дома. И комментирует ее.

В.: Нашим лифтом мы будем пользоваться очень часто, и ездить нам придется по все трем этажам. Вспомним, что находится на каждом из этажей: на втором, посередине, живут самые разные предметы.

И.: На первом этаже- части, из которых они состоят. А на третьем этаже находятся места, где эти предметы могут быть.

В.: Представьте себе, что на вором этаже этого домика живет ромашка (помещает изображение на схему). Что будет находиться на первом этаже?

Д.: Части цветка: лепестки, серединка, стебелек, листочки, корни.

В.: А что будет на третьем этаже, где может быть ромашка?

Д.: Клумба, буке, ваза с цветами, поляна в лесу…

Аналогично рассматриваются «торт», «гитара», после чего еще 2-3 объекта, предложенных детьми.

3. ***Игра «Вперед-назад»***

Дети становятся в одну линию и закрывают глаза. Воспитатель дает команды «Вперед!», «Назад!», указывая количество шагов.

По окончании игры дети открывают глаза и смотрят, насколько согласованно они действовали (сохранилась ли линия?)

4 ***Работа с «системным лифтом»***

В.: Все жители домика тоже вышли погулять, а потом забыли, кто на каком этаже живет. Помогите им вернуться.

Воспитатель предъявляет наборы из трех карточек, нужно расставить по порядку: место-предмет-часть 9надсистема, система, подсистема).

Примерные наборы карточек:

Рукав, платье, манжеты;

Клюв, птица, голова;

Дерево, лист, ветка;

Комната, дом, улица;

Стена, комната, обои.

При анализе двух последних вариантов дети убеждаются в том, что один и тот же объект («комната») может быть и системой , и надсистемой в зависимости от других объектов, с ним связанных.

5 ***Подведение итогов.***

***Занятие №  «Обобщающее занятие по над- и подсистемам»***

**Цель**: закрепить представления о над- и подсистемах объектов; закрепить умение пользоваться моделью «системный лифт».

**Оборудование:** «системный лифт», наборы карточек.

1. ***Упражнение «Назови этаж»***

Приходит Игрушка.

И.: Мне очень понравилось кататься на лифте, давайте сегодня тоже будем ездить. Только вначале повторим, на каком этаже что живет.

 После этого воспитатель предлагает детям поиграть в игру: называется объект, а дети (хором или «на пальцах») указывают номер этажа.

Примерные объекты для игры:

Обивка, сиденье, стул;

Начинка, коробка, конфета;

Хвост, медведь, спина;

Колесо, спица, велосипед;

Буква, страница, книга.

1. ***Игра «первый, второй, третий»***

Воспитатель называет номер этажа, и дети должны соответственно реагировать: «третий»-«руки вверх», «второй»-«руки в стороны», «первый»-«руки вниз».

1. ***Работа в группах***

Каждая группа получает набор карточек. Их нужно разложить последовательно от надсистемы к подсистеме..

Для проверки дети выходят к наборному полотну, где объяняют свою точку зрения. Например: «карточку с птицей ставим- на второй этаж. Крыло- на первыйй этаж, потому что это часть птицы; а гнездо- на третий этаж, потому что это место, где находится пица».

  Желательно, чтобы дети указывали дополнительные надсистемы и подсистемы, которых нет на карточках. Например: «У птицы есть еще и другие части: голова, туловище, хвост, лапки…» или «Птица еще может находиться в небе, в лесу на ветке, сидеть на крыше…»

4 Подведение итогов.

***«Паровозик»***

(технологическая цепочка) (с 3-х лет)

***Цель:*** Формирование у ребенка представление об изменениях объекта во времени, развитие внимания, наблюдательности и связной речи.

***Правила игры:*** В зависимости от возраста увеличивает длину цепочки – в 2-3 года достаточно двух-трех вариантов, чем старше ребенок, тем более длинной и полной должна быть цепочка. Для демонстрации можно использовать, например, паровозик в вагонами. В окошко вагонов вставляем картинки или схематично рисуем постепенное изменение объекта во времени.

Икра головастик лягушка

Яйцо гусеница куколка бабочка

Семя росток саженец маленькое деревце большое дерево

Если игра проводится в детском саду, или участников – несколько человек, игру можно сделать подвижной. Взрослый заранее готовит карточки или картинки, которые раздаются играющим. Это могут быть картинки изображающие времена года (например: зеленый листик, желтый листик, ветка без листьев, ветка с почками, разные этапы жизни человека (младенец, дошкольник, школьник, взрослый человек, старый человек, история предметов (повозка, карета, старинный автомобиль, современный автомобиль, автомобиль будущего – например, летающий)

Выстраивается «Поезд времени» — первым встает «Паровозик», которого в зависимости от возраста и понимания происходящих процессов или назначает взрослый, или дети выбирают сами. За «Паровозиком» выстраиваются «Вагоны» в соответствии с последовательностью процесса.

***«Что сначала, что потом» (с 3-х лет)***

***Цель:*** формировать умения составлять логическую цепочку действий во времени, закреплять понятия «сначала» - «потом». Развивать речь и память.

***Правила игры:*** Это упражнение может использоваться с детьми 2-3лет, постепенно усложняясь, и помогает закрепить последовательность времен года, частей суток, дней недели и т. п.

- Сначала осень, а потом? – Зима. – А потом? – Весна. – А потом? – Лето.

– Сначала вторник, а потом? – Среда.

- Сначала вечер, а потом? – Ночь.

– Сначала завтрак, а потом? – Обед.

С детьми 5-6 лет можно использовать многовариативный подход:

- Сначала глина, потом… — ваза, кирпич, скульптура, свистулька, и др.

- Сначала бревно, потом… — дом, шкатулка, бумага, доска, шкаф и др.

- Сначала яйцо, потом… — птенец, черепашка, крокодиленок, гусеница, змея и др.

Если игра проводится в группе детского сада или с несколькими детьми, и принцип упражнения уже освоен, то можно ввести новое правило – кто называет последнее слово из вариантов ответа, тот становится ведущим и предлагает свое первое слово.

***«Парные слова» (с 3-х лет)***

***Цель:*** Формирование умений определять линии развития объекта; закреплять названия животных и их детенышей, процессы взросления человека, изменения в живой и неживой природе.

***Правила игры:*** Этим упражнением можно закреплять названия животных и их детенышей, процессы взросления человека, изменения в живой и неживой природе. Упражнение проводится в прямом (сейчас-потом) и обратном (сейчас-раньше) вариантах парными словами. Игра будет интереснее, если перекидывать друг-другу мячик. В этом случае помимо закрепления знаний, ребенок упражняется в ловле и броске мяча, совершенствуется координация движений, активизируются оба полушария мозга за счет одновременной умственной и двигательной деятельности.

С более маленькими детьми называется тема: например «Как называют детеныша? »

Взрослый называет слово: «Лошади» и кидает ребенку мячик.

Ребенок ловит его, отвечает: «Жеребенок» и бросает мяч обратно взрослому. Взрослый: «Кошки»… «Котенок»; «Свиньи»… «Поросенок»; «Собаки»… «Щенок» и т. д.

С более старшими детьми (от 6-7 лет) конкретную тему можно не обозначать, сообщить только направление «Что было раньше? » или «Что будет? ». Слова берутся из разных тем: например – «Что было раньше? »

«День … утро»; «Овца … ягненок»; «Цветок … семечко»; «Дяденька … мальчик»; «Дождь … туча»; «Окно … стекло» и т. д.

**Игры на определение линии развития объекта**

***«Раньше – позже» (с 3-х лет)***

***Правила 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  у 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.

**Игры на формирование умения выделять функций объекта**

***Что умеет делать? (игра проводится с 3-х лет)***

***Цель:*** формирование умения выявлять функции объекта, развитие речи.

***Правила игры:*** 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.

***Примечание:*** Можно предлагать различные объекты; в виде явлений и предметов живой и неживой природы, а также базисов личностной культуры. Можно перемещать объект в фантастические, нереальные ситуации и смотреть, какими дополнительными функциями обладает объект.

**Например:**

1). В: Что может мяч?

Д: Прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать.

В: Давайте пофантазируем. Наш мяч попал в сказку ” Колобок”. Как он может помочь Колобку?.

2). Базис личностной культуры.

В: Вежливый человек – это какой и что умеет делать?

Д: Здороваться, вежливо провожать гостей, заботиться о больном человеке или собаке, он может уступать место в автобусе или трамвае старушке, а еще сумку донести.

В: Еще?

Д: Выручить из беды или трудного положения другого человека… .

**Игры на выявление подсистемных связей**

***«Где живет? » (с3-х лет)***

***Правила игры:*** Ведущий называет предметы окружающего мира. В средней группе это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. дети называют среду обитания живых объектов.

***Ход игры:***

Воспитатель: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выберите себе любую!

Воспитатель: Где живет медведь?

Дети: В лесу, зоопарке.

Воспитатель: А еще?

Дети: В мультиках, в книжках.

Воспитатель: Где живет собака?

Дети: В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть собаки, живущие на улице – бродячие.

**Игры на объединение надсистемы и подсистемы объекта.**

***«Хорошо – плохо» (с 3-х лет)***

***Правила игры:*** Ведущим называется любой объект, явление, у которого определяются положительные и отрицательные свойства.

Вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо – почему? », «что-то плохо – почему? » - идут по цепочке.

***Ход игры:***

Воспитатель: Лиса – это хорошо. Почему?

Дети: Потому что она красивая, пушистая, мягкая, рыженькая.

Воспитатель: Лиса – это плохо. Почему?

Дети: Потому что ворует кур и гусей, ест мышек и зайчиков.

**Игры на сравнение систем**

***«На что похоже» (с 3-х лет)***

***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.

**Игра на классификацию объекта**

***«Все в мире перепуталось» (с 3-х лет) .***

***Примечание:*** Для игры используется «модель мира», которая на первом этапа ознакомления состоит из двух частей: рукотворного и природного мира. С постепенным усвоением количество частей мира увеличивается. В старшем дошкольном возрасте ведущим может быть ребенок. В игру можно играть как подгруппой, так и группой. Ведущий просит объяснить, почему предмет определили именно в эту часть мира, а затем воспитатель обобщает.

Во 2 младшей группе воспитатель сам показывает, помещает или раздает детям предметные картинки. Вместе с воспитателем дети определяют местонахождение объекта на модели мира, объясняют, почему этот объект относится к природному или рукотворному миру.

**Правила игры со средней группой:**

Ведущий игры – воспитатель (в конце года – ребенок) показывает картинку с объектом. Играющие определяют, к какому миру относится. Если объект относится к рукотворному миру, то требуется определить к какой функциональной группе он относится (одежда, мебель, посуда, обувь, транспорт, игрушки и т. д.)

***Примечание:*** Расширение этой части модели мира происходит постепенно с расширением представлений детей об окружающем мире. В этом возрасте появляются новые разделы в секторе рукотворного мира и в секторе природного мира (воздух, вода, земля) .

***Ход игры:***

Воспитатель: На картинке – собака. К какому миру принадлежит7

Дети: К природному.

Воспитатель: Где живет собака? Где обитает?

Дети: Собака живет у человека в доме, может у дома, в будке; на земле.

Воспитатель: Значит, картинку можно поместить в сектор «земля».

Воспитатель: На картинке – бобер. К какому миру он относится?

Дети: К природному.

Воспитатель: Где живет бобер? Где обитает?

Дети: Бобер живет и на земле и в воде.

Воспитатель: Значит, картинку можно поместить и в сектор «вода», и сектор «земля». Но где больше всего обитает бобер? Вспомните сказки о бобре.

Дети: Больше всего в воде. Туда поместим картинку.