**КАРТОТЕКА ИГР ДЛЯ УЧАЩИХСЯ**

**НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА. ТРИЗ – ТЕХНОЛОГИЯ.**

**Игра «Чем был – чем стал?»**

***Цель:*** учить определять временную зависимость объекта и его функции.

***Ход:***называется объект, сделанный человеком, а дети определяют, какие

материалы использовали при его изготовлении.

Например: *Ведущий:* - Был раньше расплавленным стеклом, стал …

*Дети:* Вазой, лампочкой, стеклом в машине.

**Игра «Четвертый лишний»**

***Цель:*** научить видеть лишним каждый предмет, в зависимости от того, по какому признаку проводится сравнение.

***Ход:***На доске – изображение четырех предметов. Объяснить детям, что «лишним» будет каждый предмет по очереди, чтобы не было никому обидно.

Например: - Вот помидор. Он будет лишним среди банана, яблока, апельсина. ПОЧЕМУ? (помидор – овощ, а все остальные фрукты).

А теперь лишний – банан. ПОЧЕМУ? (банан – продолговатый, а остальные круглые). Лишний – апельсин. ПОЧЕМУ? (его можно разделить на дольки без ножа). Лишнее – яблоко. ПОЧЕМУ? (яблоко хрустит, когда его откусывают).

Примечание: сравнение по цвету, весу, размеру, вкусу, где растет, количеству букв и т.д.

**Игра «Животные, растения, птицы»**

***Цель:*** развивать внимание.

***Ход:*** 1) ведущий произносит слова, дети должны внимательно слушать и хлопать в ладоши всякий раз, когда среди слов встречаются названия животных: «Внимание! Начали! Арбуз, стол, кошка, мяч, воробей, телевизор, слон, кран, ворона, кукла, роза».

2) Дети должны встать, если взрослый назовет растение: «Внимание! Начали! Кувшин, крокодил, дуб, помидор, ракета, гвоздика, сорока, капитан, обезьяна, гриб, магазин, ромашка».

3) Дети должны топнуть, если взрослый назовет птицу: «Внимание! Начали! Крыша, клен, синица, солнце, стол, чайка, сова, чайник, совок, снегирь»

**Игра «Вопрос – ответ»**

***Цель:*** развитие смекалки, фантазии, умения рассуждать, доказывать.

***Ход:*** дети становятся в шеренгу. Взрослый поочередно задает вопрос, ребенок дает ответ и делает шаг вперед. Если нет ответа, ребенок остается на месте. Выигрывает тот, кто первым дойдет до противоположного края.

Например:

- Почему снег белый?

- Почему лягушки квакают?

- Сколько голов у Змея-Горыныча?

- Чей сын цыпленок?

- Сколько хвостов у двух ослов?

Ответы могут быть точными или творческими с фантазией.

**Игра «Цепочки ассоциации»**

***Цель:*** активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.

***Ход:*** Ведущий предлагает детям ассоциацию из 2, 3-х прилагательных, а дети придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства.

Например: желтое, мягкое, пушистое (цыпленок, клубок);

Черное, длинное, холодное (металлическая труба, коридор, ночь, взгляд, земля, очередь, подъезд, кошка с улицы);

Круглое и сладкое (печенье, конфета, яблоко, зефир …);

Зеленое и прыгучее…

Холодное, белое …

**Игра « Как это раньше делалось?»**

***Цель:*** Учить определять временную зависимость объекта и его функции.

***Ход:*** Ведущий называет современный объект, изготовленный человеком. Спрашивает детей, зачем это придумано и как раньше данная функция выполнялась.

Например: - Настольная лампа. Для чего она придумана?

( чтобы человеку было светло, когда он пишет)

- Как освещался стол тогда, когда человек еще не изобрел лампу? (свечей, лучинкой)

- Зачем человек придумал грузовую машину? (перевозить грузы).

- Как это раньше делалось? (на телеге, верблюде)

**Игра «маятник» (Хорошо-плохо)**

***Цель:*** учить детей выделять противоречия в предметах*.*

***Ход:*** Ведущий называет предмет или явление и поднимает руку, согнутую в локте вертикально.

Если ведущий наклонил руку вправо и сказал (+), то дети называют положительные свойства объекта или явления. Если влево – то отрицательные свойства.

Например:

|  |  |
| --- | --- |
| **Укол** | |
| ***(+)*** | (-) |
| Лечит  Быстро выздоравливаешь | Больно  Лекарство дорогое  страшно |
| **Дождь** | |
| Растут растения  Пьют воду  Моются водой  Пыль сбрызгивает  Красиво  холодит | Промокнешь  Лужи появляются  Гулять нельзя  Белье намокло |

**Игра «Кто кем будет?»**

***Цель:*** учить называть прошлое и будущее предмета.

***Ход:*** Ребенок отвечает на вопрос взрослого:

- кем (чем ) будет … яйцо, цыпленок, кирпич, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый и т.д.»

При обсуждении ответов важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например:

- Из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея, яичница.

**Игра «Да – нет ка» на загаданное слово.**

***Цель:*** *классификация объектов, учить находить задуманный предмет, отсекая лишние признаки.*

***Ход:*** Ведущая загадывает предмет. Дети задают вопросы. Ведущий должен научить детей задавать вопросы по определенной схеме.

**Объект**

**Живой**

**Неживой**

**Природный**

**Рукотворный**

***Примечание:***

1. ведущий не должен принимать ответы по перечислению объектов.
2. Необходима «остановка» для обобщения ответов детей.
3. Загадываются объекты реального мира

**Объект**

**Рукотворный Природный**

**Материал Функция Температура Живой Неживой**

1.изготовлен

из множества **ммч место**

материалов. **нахождения**

2.из одного  **Цвет** (земля. вода,

материала воздух)

**размер:** **Форма:**

сравнить с чем-то). Объемная.

плоскостная,

круглая,

с углами

**Живой**

**Возраст Среда обитания:**

(молодой, взрослый) (вода, земля, воздух)

**Микробы Животный мир Грибы: Растения:**

съедобные культурные

несъедобные декоративные

**Человек Звери Птицы Насекомые Рыбы** **Раки**

(домашние, (летающие, (морские**,** крабы,

дикие) ползающие) речные, креветки.

озерные)

**Пресмыкающиеся Земноводные Черви**

(черепахи, змеи, (лягушки,

ящерицы, жабы)

крокодилы)

**«Чудесный экран» («девятиэкранка»)**

В основе системного подхода к объекту природного мира лежат следующие мыслительные шаги:

- выбирается объект и перечисляются его разнообразные свойства и признаки.

- определяется подсистема природного объекта.

- определяется надсистема объекта: по месту обитания; по классу или группе, к которым он относится.

- рассматривается процесс развития объекта в прошлом.

- рассматривается развитие объекта в будущем.

В качестве средства системного мышления выступает «чудесный экран».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Мама-лиса в норе | Нора с лисятами | Место обитания лисы – лес |
| Зародыш | Лисенок  (детеныш) | Взрослая лиса |
| Части зародыша | Части тела слабого неумелого лисенка | Части тела взрослой лисы |

*Форма организации игр:*

- Карточки с изображением объекта, линии его развития, составляющих частей и места функционирования.

Игровое действие – составление «чудесного экрана» (девятиэкранки).

- Словесное восстановление «девятиэкранки» по стихотворению:

«Что-то» автор М.С.Гафутулин.

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!

*Игровое действие при этом:*

Конкретный объект обозначается словом, указывается функция и т.д. *Предполагаемый результат по итогам универсальных игр:* о любом объекте ребенок может системно размышлять: выделять его функцию (свойства), рассматривать его место и взаимосвязи с другими объектами, а также возможность преобразования во времени.