***Приложение 4***

**Игры и тренинги на формирование у детей системного мышления.**

**Блок 1. Функциональное назначение объектов.**

Цель: научить детей определять назначение предметов, видеть возможности их использования в окружающем мире.

«Чья это работа?»

Каждый ребенок выбирает себе образ. Желательно, чтобы выбирались образы с несовпадающими функциями. Образ можно обозначить медальоном. Ведущий с мячом в руках становится в центр круга. Подбрасывая вверх мяч, ведущий называет какую-либо функцию того или иного образа. Тот из детей, для кого характерна эта функция, ловит мяч и становится ведущим. В игре участвуют не более 5-6 детей.

«Угадай кто я?»

Дети сидят или стоят в кругу. Каждый загадывает себе образ, но не называет его. Один из участников выходит в центр и говорит: «Я умею…» Действие изображается при помощи пластики. Дети называют изображенное действие. «А еще я умею…» - говорит ребенок и показывает следующее движение. После 3-4 изображенных действий дети отгадывают объект.

Например: прыгать, катиться, лежать…(мячик)

Если дети назвали объект по загаданным функциям, но не тот, который изначально задуман, предлагается вспомнить, для кого эти функции характерны. Количество участников-до 10 человек.

«Метель»

Дети кружатся по комнате, изображая снегопад со словами:

 Закружила метель, словно чудо-карусель,

 Все дорожки замела. Нам в подарок принесла…

И воспитатель называет любой объект. Все на последнем слове замирают на месте. Тот, на кого укажет педагог, должен изобразить данный объект в действии.

«Обгонялки»

Каждый придумывает себе образ. Дети становятся в круг и по очереди себя называют. Затем также по очереди называют свои функции, но не глаголом, а существительным, образованным от глагола про помощи уменьшительно- ласкательных суффиксов: «скакунчик», «поливалка» и т.д. Кто не может быстро назвать свое прозвище, выходит из игры на один круг.

Количество участников должно быть не менее 10, тогда у каждого ребенка будет возможность подумать, пока до него дойдет очередь. Игра проходит в 5-6 кругов, поэтому каждый из детей должен будет найти не менее 5 разных функций своего образа.

«Кто же это делает?» (разновидность игры «Да-Нет»)

Один из участников загадывает предмет, остальные по очереди задают ему вопросы, на которые можно ответить утвердительно или отрицательно. Все вопросы должны касаться функционального назначения предмета: «Это летает? Режется?» Нужно для письма?» и т.д. За правильную отгадку можно предлагать фишку или передавать право ведущего.

«Неумейка»

Ведущий начинает игру, называя предмет и несвойственную ему функцию. Следующий ребенок называет тот, объект, который данную функцию выполняет, а затем называет новую, несвойственную уже второму объекту функцию. Например; «Я воробей, я не умею танцевать». «А я балерина я умею танцевать, но не умею перевозить грузы». И т.д.

«Я еду в деревню»

Для игры понадобиться 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. В игре участвуют 3-4 ребенка. Конечный пункт путешествия периодически меняется: в деревню, в гости к обезьянкам, на северный полюс, на море отдыхать и т.д.

«Повторяка»

Дети выбирают себе образы или получают их от ведущего. Затем ведущий называет свой образ и свойственную ему функцию, а остальные дети «примеряют» эту функцию на себя:

- Я- лягушка. Я умею прыгать.

- Я- машинка. Я тоже прыгаю, когда еду по кочкам.

- Я- Карандаш, я тоже прыгаю, когда рисую точечки. И т.д.

Основная сложность данного тренинга в том, что необходимо найти условия проявления данной несвойственной функции.

«Расскажи сказку»

Дети по ролям пересказывают хорошо знакомую сказку, но герои называются не именами и названиями, а производными от функций.

Например, сказка «Теремок»:

Бежит Пишалка… Подошла в болоте Сиделка к теремку.