

Каталог ігор

3

ТРВЗ

**Ігри на формування
вміння виділяти
функції об'єкта**

«Що вміє робити»

(проводиться з середини
2 молодшої групи)

Правила гри:

Об'єкт відгадати за допомогою
«Так» чи «Ні » або загадки.

Діти повинні визначити,
що вміє робити об'єкт або
що робиться з його допомогою.

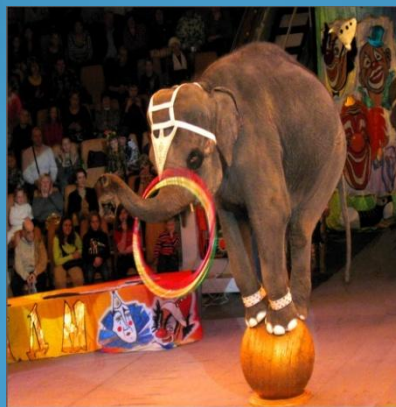
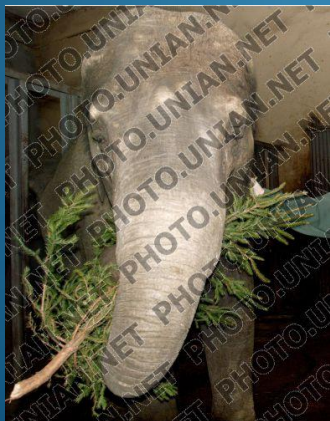
Хід гри:

Вихователь: Що може слон?

Діти: Слон вмiє ходити, дихати, рости.



Слон здобуває собі їжу, перевозить вантажі, людей, виступає в цирку.



«Жарт»

проводиться
з середини середньої групи

Правила гри:

Провідним називається об'єкт.

Діти, не називаючи його функцію вголос, передражнюють його за допомогою суфіксів:

-лка, -чк, -ще та ін

Хід гри:

Вихователь: Кішка.

Діти: нявкалка,
бігалка, кусунчик,
мявкунчик...



Вихователь: Собака.



Діти: гавкунчик, кусунчик, сторожулька

«Мої друзі»

(проводиться з початку
середньої групи)

Правила гри:

Ведучий просить дітей назвати себе в якості чого- небудь або кого-небудь.

Діти визначають, хто вони.
(беруть роль об'єкта матеріального світу).

Потім вихователь
вибирає ПЕВНУ властивість і називає .

Діти, об'єкт яких має цю властивість,
підходять до ведучого.

Ведучий - дитина.

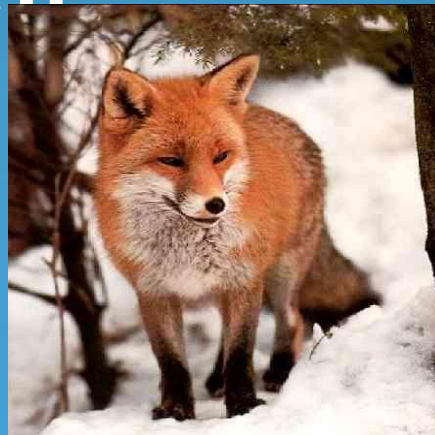
Хід гри:

Діти вибирають об'єкти
природного світу.

Вихователь: Я - кабан.



Мої друзі - це ті, хто живе в лісі
і вміє швидко бігати
(тварини: лисиця,
вовк)



Вихователь: Я - лось.



**Мої друзі - це те,
що вміє дихати
(птахи, тварини та
ін.)**



Вихователь: Я - ведмідь.



Мої друзі - це те, що вміє видавати звуки (тварини, птахи, вітер і т.д.)

Ігри на визначення лінії розвитку об'єкта

«Ким був - тим і залишився»

(проводиться з початку
середньої групи)

Правила гри:

Ведучий називає матеріал, а діти
називають
об'єкти матеріального
світу, в яких
ці матеріали присутні ...

Хід гри:

(уточнення

поняття відносності

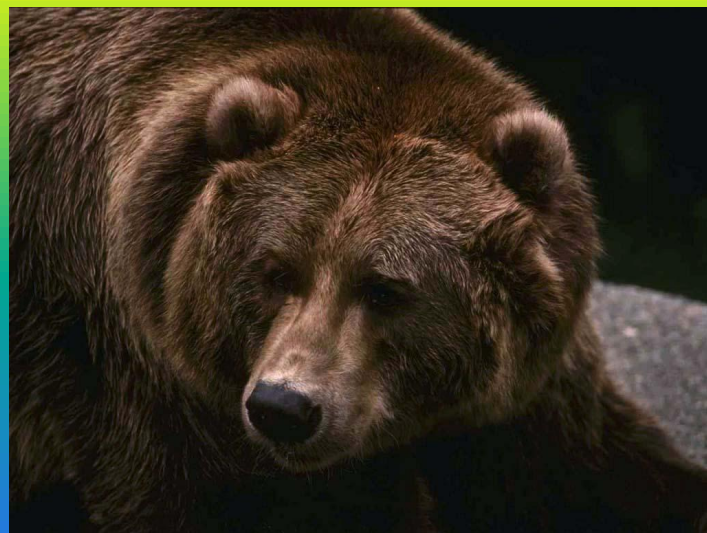
розміру)

Вихователь: Це було маленьким,
а стало великим.

Діти: Був маленьким ведмежам,
а став дорослим



ведмедем.



Вихователь:

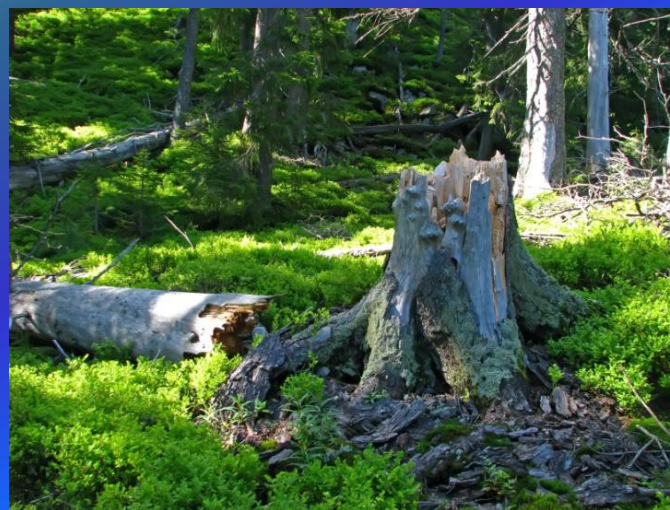
-Було деревом

а стало ...

-Чим може стати дерево?

Діти:

**-Будиночок для
бобра, барліг для
ведмедя.**



**Гра на визначення
підсистемних
зв'язків об'єктів**

**Що можна сказати про
предмет, якщо там є ...»**

**(проводиться
з середини середньої групи)**

Правила гри:

Ведучий називає частини об'єкта
або предмета, а дитина
повинна назвати, що це за об'єкт і
дати йому характеристику

Хід гри:

Вихователь: Що можна сказати про об'єкт, який має лапки з присосками?

Діти: Це тварина або птах, який живе на деревах або скелях.



Ігри на порівняння систем

«На що схоже»

(проводиться з 2 молодшої групи)

Правила гри: ведучий називає об'єкт, а діти називають об'єкти, схожі на нього.

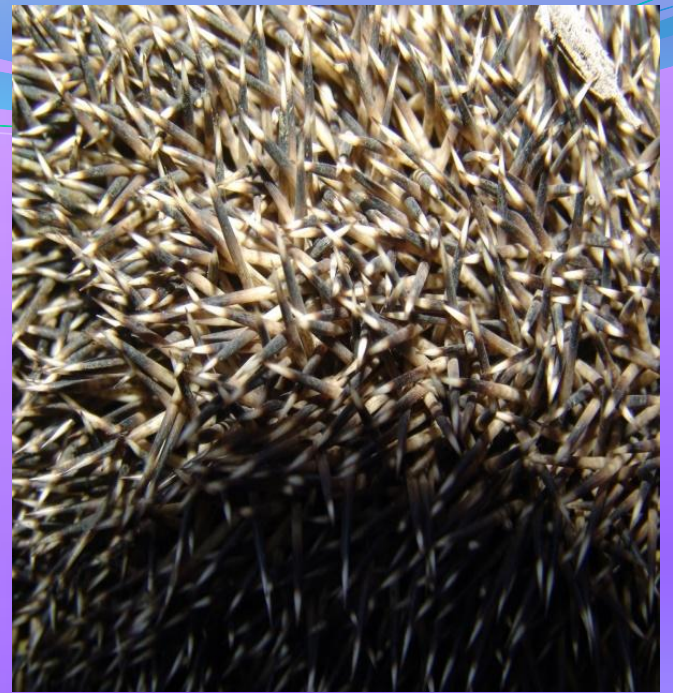
Примітка: Схожими об'єкти можуть бути за такими ознаками: за призначенням (за функцією), за підсистемою, по надсистемі, за минулим і майбутнім, по звуку, за запахом, за кольором, за розміром, формою, за матеріалом.

Схожими можуть бути навіть найрізніші об'єкти. Можна використовувати предметні картинки, особливо на етапі ознайомлення з грою.

Ведучий просить пояснити, чому гравець вирішив, що названі об'єкти схожі.

Хід гри

Вихователь: На що схожа колючка їжачка?



Діти:

на голки, на шпильки . На стрижні від ручки іт.д.



«Знайди друзів»

(проводиться
з середини середньої групи)

Правила гри:

Ведучий називає об'єкт, виділяє його функцію, а діти кажуть, хто або що виконує цю ж функцію.

Примітка: У цю гру можна грати підгрупою, або групою на організованих заняттях.

Гру рекомендується використовувати після того, як діти ознайомляться з поняттям «функція».

Хід гри:

Ведучий: Кінь перевозить вантаж,

а хто ще з тварин виконує цю функцію?



Діти: Вантаж може перевозити слон.

На Півночі – собака, на Півдні – верблюд.



Ведучий: Заєць вміє стрибати,
а хто ще з тварин вміє
стрибати?



Діти: Вміє стрибати кенгуру,
білка.



Гра

«Де живе (працює)?»

(проводиться з 2 молодшої групи)

Мета: навчити визначати різні
місця проживання об'єкта,
шукати об'єкти, виконувати ті ж
самі функції.

Хід: Ведучий називає об'єкт.

А діти кажуть, де, в якому місці
його можна зустріти.

Що він там робить.

Ведучий: Тигр



**Діти: Живе у джунглях,
зоопарку, виступає в цирку, герой
мультфільму.**



«Назви частини предмета»

(з 2 молодшої групи)

Мета: вчити «розбирати» будь-який об'єкт на складові частини.

Хід: Ведучий кидає комусь з дітей м'ячик і каже слово (предмет):

ДІМ



Дитина, піймавши м'яч, повинна швидко назвати якусь частину цього об'єкта:

- **ДАХ** (ганок, двері, вікно, горище...)

Гра «Гирлянда»

(з 2 молодшої групи)

Мета: навчити будувати ланцюжок зі слів, пов'язуючи їх за змістом за допомогою питань.

Хід: Ведучий пропонує стартове слово.

Наприклад, **ЖАБА**. І задає дітям питання про властивості предмета, дії, які може робити цей предмет.

- Жаба яка?



Дитина відповідає:

- Зелена.

Від цього слова знову

ставиться питання:

- Зелена хто (що)?

Дитина відповідає:

- Трава.



-Трава що робить? (росте)

- Зростає хто? (малюк)



- Малюк який? (веселий)

- Веселий буває хто ? (клоун)



- Клоун що робить?

(сміється)

І т.д.

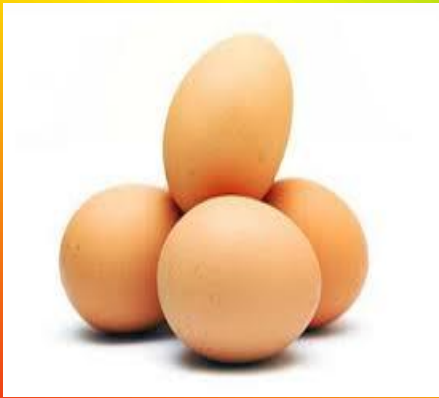
Гра «Хто ким буде?»

(з середньої групи)

Мета: вчити називати минуле і майбутнє предмета.

Хід: Дитина відповідає на запитання дорослого:

- Ким (чим) буде ...



яйце



курча



цегла

При обговоренні відповідей важливо підкреслити можливість декількох варіантів. Наприклад:

- З яйця може бути пташеня, крокодил, черепаха, змія, яєшня.

За одну гру можна розібрати 6-7 слів.

Творіть, міркуйте,
Фантазуйте, уявляйте.
І дітей цьому
навчайте...