| Название игры, цель | Содержание или руководство | Методические рекомендации |
| --- | --- | --- |
| «Кто внимательный?» Закрепить представления о принципах действия приемов ТФ. | Воспитатель показывает картинки с изображением объектов с явно выраженными признаками «действия Волшебников» (Большого и Маленького размеров; Оживления – Окаменения и др.) и символы этих Волшебников. Дети, увидев схематичное изображение Волшебника, например, Великана, должны встать (или поднять руки вверх), а, увидев схематичное изображение Волшебника Крохи, – присесть (опустить руки вниз).  Один и тот же Волшебник может быть изображен по – разному (схемой, рисунком, лепка или просто объявлен по имени). | Символы Волшебников создаются воспитателем совместно с детьми. |
| «Волшебные предметы и их хозяева». Учить анализировать знакомый сказочный предмет, находить в нем волшебные свойства. Побуждать детей к объединению волшебного предмета со знакомым сказочным персонажем. | Воспитатель предлагает набор картинок с изображением волшебных предметов (черный плащ, волшебная палочка, ступа и т.д.). Детям необходимо выбрать картинки, соответствующие тому или иному сказочному персонажу.  Усложнения игры:  Превращения в сказочного персонажа и показ действиями его образа.  Представление возможных волшебных преобразований окружающего мира.  Изобразительная деятельность: рисование волшебного предмета и его хозяина. | Изобразительная деятельность по итогам фантазирования. |
| «Фантастический рассказ». Учить создавать новый сюжет сказки, видоизменяя привычную атрибутику персонажей. | В начале игры обсудить отдельных сказочных героев и их атрибутику. Обдумать и предсказать их измененный образ жизни в связи с потерей этой атрибутики. Дети составляют сказку (фантастический рассказ), учитывая произведенные в сказочном герое изменения.  Один из вариантов усложнения – волшебный объект есть у героя, но из другой сказки (у девочки Жени из сказки «Цветик – семицветик» появилась летающая ступа от Бабы Яги). | Изобразительная деятельность по мотивам созданного фантастического рассказа. |
| «Путешествие в сказки и объяснение волшебства». Учить анализировать известные детям сказки с точки зрения какого – либо приема типового фантазирования. | Воспитатель предлагает вспомнить сказочных героев. В процессе обсуждения дети выясняют, какой волшебник произвел изменение и что изменилось: сам объект, его части, надсистема или какое – либо другое свойство. | С помощью трех колец Луллия предложить детям собрать героя, его волшебство и типовой прием фантазирования. |
| «Мы – великаны (крохи)». Учить представлять, описывать, разрешать ситуации, возникающие в результате воздействия Волшебников изменения размера. | Детям предлагается превратиться в великанов, а затем обсуждается, какие предметы их окружают, как гулять, где жить, хорошо ли путешествовать (аналогично проводится игра с уменьшением героев).  По итогам обсуждения возможна не только изобразительная деятельность, но и составление и решение творческих задач с измененным по размеру объектом, например: как действовать с маленьким пальто, у которого большие пуговицы. Игра «Хорошо – плохо». | Изобразительная деятельность: рисование или лепка объектов, измененных по размеру. |
| «Что стало большим, что стало маленьким». Учить представлять, описывать, разрешать ситуации, возникающие в результате воздействия Волшебников изменения размера. | Воспитатель предлагает детям картинки, в которых объекты или части нарисованы неверно (огромные пуговицы и маленькое пальто). Дети должны увидеть неточности и исправить их.  По итогам обсуждения возможно составление и решение творческих задач с измененным по размеру объектом, например: как действовать с маленьким пальто, у которого большие пуговицы. Игра «Хорошо – плохо». | Изобразительная деятельность: рисование или лепка объектов, измененных по размеру. |
| «Какого Волшебника ты должен пригласить». Учить детей использовать прием преобразования размера для решения проблемной ситуации. | Детям предлагается ситуация для обсуждения, а им нужно решить, какого Волшебника нужно пригласить (увеличения или уменьшения), чтобы ее решить (каким лучше быть, чтобы быстро ходить; доесть невкусную кашу и т.д.).  Самостоятельное составление детьми проблемных ситуаций, которые можно решить с помощью преобразования размера. | Изобразительная деятельность по итогам решения творческой задачи. |
| «Помечтаем?». Учить фантазировать с помощью приема преобразования размера. Побуждать детей производить оценку на уровне «хорошо – плохо». | Дети произносят фразы типа «Я хотел бы стать маленьким, чтобы пожить в муравейнике», «Я хотел бы стать большим, чтобы…».  Оценка преобразования на уровне «хорошо – плохо». | Изобразительная деятельность по итогам фантазирования. |
| «Загадай загадку». Закрепить представления детей о том, что величина рассматриваемого объекта – понятие относительное. | Дети составляют загадки, используя опоры: «Он выше, чем…, но ниже, чем…», «Он шире, чем…, но уже, чем…» и т.д. | Ведущими могут быть сами дети. |
| «Мы – Волшебники Увеличения – Уменьшения». Учить самостоятельно преобразовывать объект по размеру, объяснять практическое применение измененного объекта. | Ребенок выбирает в группе объект, который бы хотел изменить с помощью приема увеличения – уменьшения, например: «Я хочу, чтобы мой Волшебник увеличения коснулся рыбки в аквариуме». Далее ребенок объясняет, что изменилось, хорошо или плохо этому объекту. В заключение выясняется практическое применение измененного объекта, предлагаются возможные изменения в окружающем. | Изобразительная деятельность по итогам фантазирования. |
| «Измени по размеру часть». Учить самостоятельно преобразовывать части объекта по размеру, решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменения величины части объекта. | Ребенок изменяет часть в выбранном объекте с помощью приема увеличения – уменьшения. Он объясняет, что произойдет, как этот объект будет существовать. Обсуждение проблемных ситуаций может носить юмористическую направленность (как человеку спать, если у него станут огромными уши). | Изобразительная деятельность по итогам фантазирования. |
| «Что делать?». Учить использовать прием увеличения – уменьшения с целью изменения надсистемы, решать проблемные ситуации. | Воспитатель предлагает ситуацию: «Волшебник Уменьшения изменил место, где обычно лежат (или рисуют) карандаши. Что изменит свой размер?» (изменение размера уголка изобразительной деятельности). Обсуждение проблемных ситуаций, возникших при данном преобразовании. | Изобразительная деятельность по итогам фантазирования. |
| «Что делать?». Учить использовать прием увеличения – уменьшения с целью изменения надсистемы, решать проблемные ситуации. | Воспитатель предлагает ситуацию: «Волшебник Уменьшения изменил место, где обычно лежат (или рисуют) карандаши. Что изменит свой размер?» (изменение размера уголка изобразительной деятельности). Обсуждение проблемных ситуаций, возникших при данном преобразовании. | Изобразительная деятельность по итогам фантазирования. |
| «Путаница». Учить самостоятельно осуществлять преобразования с помощь изменения размера. | Детям предлагается выбрать два сказочных объекта (большого или маленького размера) и перепутать их размеры (малюсенькая кошка и огромный мышонок) или заменить на противоположные (выросла репка маленькая – премаленькая). | Изобразительная деятельность по итогам фантазирования. |
| «Если бы у меня…». Учить детей самостоятельно преобразовывать свойства объекта по принципу увеличения – уменьшения степени проявления. | Детям предлагается увеличить или уменьшить степень проявления какого – либо свойства; например: увеличить силу голоса или уменьшить цвет. Решение проблемных ситуаций в случае, если ребенок стал уметь видеть сквозь стенки или бегать быстрее самолета.  Задание рекомендуется проводить в старшем дошкольном возрасте. | Изобразительная деятельность по итогам фантазирования. |
| «Волшебник Дробления – Объединения проводит чудесные преобразования». Учить определять части и целое у объекта и менять их местами. | Воспитатель предлагает рассмотреть знакомый объект по частям и заменить часть объекта, а объект частью; например: телевизор имеет экран, кнопки и ножки; теперь кнопка – сам объект, а у нее есть часть – сам телевизор. Или: у цветка есть стебель, серединка, лепестки. Теперь объект – лепесток, на котором находится цветок. Игра «Хорошо – плохо».  Объявить детям, что такие преобразования делает Волшебник Дробления – объединения. | Проводится в старшем дошкольном возрасте с последующей изобразительной деятельностью. |
| «Подарки Волшебника Дробления – Объединения». Учить создавать новые объекты с помощью добавления какого – либо свойства. | Воспитатель предлагает детям картинки с изображением разных объектов. Дети называют свойство своих объектов и приглашают Волшебника Дробления – Объединения. Происходит обмен свойствами. Дети выясняют, каким теперь стал объект, и что в этом стало хорошего и плохого. Например: мыло подарило свойство запаха телевизору, а телевизор подарил мылу свойство показывать.  В качестве усложнения можно предложить детям вспомнить, какие свойства были подарены Волшебником Дробления – Объединения сказочным персонажам. | Изобразительная деятельность детей. |
| «Потеря части или свойства». Учить детей устанавливать недостающие свойства или части объекта. | Воспитатель называет объект. Дети обозначают его части или свойства. После этого объявляется «потеря». Дети обсуждают, что будет происходить, если, например, ступа Бабы Яги потеряет дно, а Соловей – разбойник – свист. | Рекомендуется использовать рукотворные объекты или сказочные образы. |
| «Мастерская поделок». Учить объединять разные части для создания нового объекта, определяя его назначение. | Детям предлагается различный бросовый материал, части игрушек для создания новой игрушки. Дети должны объяснить, как играть с новой игрушкой.  В младшей группе вместо природного материала воспитатель может предложить части сломанных игрушек. Скрепление идет пластилином. | Используется во всех возрастных группах. |
| «Завод игрушек». Учить видеть многофункциональность применения множества одинаковых объектов | Детям предлагается придумать и изготовить как можно больше игрушек или предметов из пластмассовых стаканчиков (используется прием дробления – объединения).  Усложнением является анализ сказочных образов, созданных на основе объединения однородного множества. Например: Лошарик – лошадка из шариков; Кубарик – человечек из кубиков. | Объединение с методом «Робинзон Крузо», см. раздел «Ресурсы». |
| «Мы – Волшебники Объединения». Учить самостоятельно преобразовывать объект с помощью приема дробления – объединения и объяснять практическое применение созданного объекта. | Ребенок выбирает в группе объект, который бы хотел изменить с помощью приема дробления – объединения, например: «Я хочу, чтобы мой Волшебник Дробления коснулся паровозика». Далее ребенок объясняет, что произошло (объект делится на части), хорошо это или плохо для объекта. Затем приглашается волшебник объединения, который может связать между собой части объекта или объединить несовместимые части (колеса поставили на трубу). | Выясняется возможность практического применения измененного объекта. Изобразительная деятельность по итогам фантазирования. |
| «Необычный город». Учить использовать прием дробления – объединения с целью изменения надсистемы объекта, решать проблемные ситуации. | Воспитатель предлагает ситуацию: «Волшебник Дробления – Объединения пришел и стал создавать необычный город. Главным строительным материалов он взял арбуз. Как будет выглядеть машина из арбузов, качели и т.д. | Используется в среднем и старшем возрасте с последующей изобразительной деятельностью. |
| «Путаница». Учить самостоятельно осуществлять преобразования с помощь замены частей знакомых объектов. | Детям предлагается выбрать два сказочных объекта (Чебурашка, крокодил, обезьяна) и назвать их части (голова, туловище, хвост) и позвать волшебника объединения, который соединит их наобум. Придумать название новому герою, обсудить его место обитания, характер, способы питания и защиты от врагов. Факторы изменения фиксируются в продуктивной деятельности (лепка, составление рассказов, рисование и т.д.). | Используется в среднем и старшем возрасте с последующей изобразительной деятельностью. |
| «Путаница». Учить самостоятельно осуществлять преобразования с помощь замены частей знакомых объектов. | Детям предлагается выбрать два сказочных объекта (Чебурашка, крокодил, обезьяна) и назвать их части (голова, туловище, хвост) и позвать волшебника объединения, который соединит их наобум. Придумать название новому герою, обсудить его место обитания, характер, способы питания и защиты от врагов. Факторы изменения фиксируются в продуктивной деятельности (лепка, составление рассказов, рисование и т.д.). | Используется в среднем и старшем возрасте с последующей изобразительной деятельностью. |
| «Замри – отомри». Закрепить представления о многообразии мира, о том, что есть объекты подвижные и статичные. | Ведущий называет объекты динамичные и статичные. Играющие показывают (жестом, мимикой, движением), когда они могут быть подвижны (динамичны), а когда нет (статичны). Воспитатель объясняет возможности Волшебника Оживления – Окаменения. | Составление связных текстов по итогам фантазирования. |
| «Мы – Волшебники Оживления – Окаменения». Учить самостоятельно преобразовывать объекты с помощью Волшебника Оживления – Окаменения, решать проблемные ситуации, возникшие в результате их изменения. | Воспитатель предлагает пригласить Волшебника Оживления, который может неподвижное оживить, подвижное очеловечить, а человека сделать навсегда движущимся. Дети выбирают объекты (рукотворного и природного мира), совершают преобразование, описывают, когда это бывает в реальном мире. Производя фантастические преобразования (живой стол), дети решают проблемные ситуации (как рисовать на бегающем столе и т.д.). | Изобразительная деятельность или составление фантастических рассказов по итогам преобразования. |
| «На что похоже?». Учить детей находить похожие по внешнему виду объекты, но разные по признаку динамичности – статичности. | Воспитатель предлагает найти в реальном мире объекты, похожие внешне, но разные по степени проявления признаков статичности и динамичности. Например: камень и черепаха. Предложить детям пригласить Волшебников Оживления – Окаменения и поменять местами эти свойства. Получается движущийся камень или заснувшая, неподвижная черепаха. | Предложить детям по итогам фантазирования создать образы с помощью театральной техники (мимика, пантомимика). |
| «Викторина». Учить детей находить в сказочных героях приемы динамического или статического преобразования | Воспитатель называет сказочных героев, а дети должны назвать, что это в реальном мире; например: Колобок, реальный мир – тесто, сказка – тесто ожившее. Принцесса из сказки «Спящая красавица» в реальной жизни – человек, который надолго заснул. | Проводится в среднем и старшем возрасте. |
| «Приглашаем Волшебника Могутолько». Учить детей ограничивать функции объекта | Воспитатель предлагает детям картинки с изображением различных объектов. Обсуждается основное назначение объекта. Приглашается Волшебник Могутолько и он ограничивает функции данного объекта. Например: шапка удерживает тепло головы; шапка, которая удерживает тепло головы только с восьми до девяти часов утра или удерживает тепло головы мальчика пяти лет. | Игра проводится с детьми 4 – 7 лет.  Составляется история с объектом, у которого есть фантастическое ограничение функции. |
| «К нам пришел Волшебник Всемогу». Учить детей расширять функцию объекта, делая его многофункциональным и объяснять полезность новой функции | Ведущий называет какой – либо объект рукотворного мира. Дети выделяют основную функцию данного объекта. Приглашаем Волшебника Всемогу. Дети описывают результаты воздействия на объект (из чего должен быть сделан такой объект, как он будет выглядеть, его устройство) или на его часть (практическое применение многофункциональной части объекта – ножка стула удерживает любой вес, проводит воду). Дают название новому объекту. | Игра проводится с детьми 4 – 7 лет.  Составляется история с объектом, у которого расширена функция. |
| «К нам пришел Волшебник Могутолько». Продолжать учить детей ограничивать универсальность по количеству, качеству или потере объекта и объяснять необходимость данного объекта. | Ведущим называется предмет рукотворного мира. Дети выделяют его основную функцию. Ведущий приглашает Волшебника Могутолько, который ограничивает выполнение функции во времени, в пространстве, в подсистеме. Дети объясняют необходимость данного объекта, его внешний вид, действия с ним и т.д. (например: полотенце стало уметь только в 6.30 впитывать влагу с рук и лица; как выглядит такое полотенце, какие качества воспитываются у человека при пользовании такой вещью и как приспособить непромокаемость полотенца в другое время). | Проводится только в старшем возрасте. |
| «Мы – Волшебники, которые могут все». Учить детей самостоятельно ограничивать или расширять функции объектов. | Ведущий предлагает детям выбрать любые предметы, выделить их основные функции и пригласить (на выбор) Волшебников Могутолько и Всемогу.  Дети описывают результаты преобразований объектов и изображают в продуктивной деятельности (рисунок, аппликация, лепка и т.д.). | Проводится в среднем и старшем возрасте. |
| «Все могу!» Учить определять основное назначение сложных объектов и описывать их практическое применение. | Ведущий называет объект, дети определяют его окружение. Приглашается Волшебник Всемогу, обсуждается ситуация по принципу «хорошо – плохо». Дети решают проблемные ситуации, возникающие в результате преобразований объектов (объект – ребенок, его окружение – детский сад, Волшебник Всемогу дотронулся до детского сада; что произошло с основным делом детского сада: все, кто ни зашел бы в него, будут накормлены, согреты, смогут развлечься и позаниматься любимым делом; если детский сад будет учить всех и всему – вождению машины, умению шить и т.д.). Обсуждается внешний вид, целесообразность такого объекта. | Проводится в старшем возрасте с последующей изобразительной деятельностью. |
| «Позови джина». Учить находить в сказках примеры универсализации – специализации волшебства. Изобретать волшебные предметы специального и универсального характера, составлять истории на основе использования данного приема. | Воспитатель предлагает детям вспомнить сказки, в которых были предметы, умеющие делать все (волшебная палочка, цветик – семицветик и т.д.), обсудить, что и они имели ограничения (перечислить, какие). Далее дети называют сказки, в которых были волшебные предметы, выполняющие какое – то одно дело (сапоги – скороходы, скатерть – самобранка и т.д.). Обсудить, как можно было бы расширить их возможности. | Придумать свои волшебные предметы и сочинить об этом историю. |
| «Волшебник Наоборот просит выполнить задание». Учить детей выявлять свойства объекта и заменять их на противоположные и решать проблемные ситуации, возникшие в результате изменений. | Ведущий (ребенок) показывает детям карточки с изображением объектов. Дети перечисляют признаки каждого объекта, фиксируя их схематично на доске, затем подбирают к каждому названному признаку противоположный и объясняют практическое применение преобразованного объекта. | Задание для детей среднего и старшего возраста. Решение проблемных ситуаций. |
| «Парные картинки». Учить детей выявлять функцию объекта и заменՏть ее на противоположную. | Воспитатель подбирает картинки с изображением предметов, выполняющих противоположные функции. Каждой паре детей дается задание: выбрать пару предметов, выполняющих противоположную функцию, и назвать ее. | Задание для детей среднего и старшего возраста. Решение проблемных ситуаций. |
| «Заколдованное место». Учить детей решать ситуации, возникающие в результате воздействия Волшебника Наоборот на функцию объекта. | К детям в гости пришел Волшебник Наоборот и дотронулся до помещения группы. Дети описывают изменения каждого объекта и его функции, происходящие в данном месте, на физическом уровне (цветы растут вниз, стулья сбрасывают сидящих, бумага впитывает след от карандаша и т.д.), и рассказывают, как можно практически использовать измененный объект. | Задание для детей среднего и старшего возраста. Решение проблемных ситуаций. |
| «Сказка наоборот». Учить называть противоположные свойства и качества предметов, преобразовывать объекты, сказочных героев по принципу «наоборот». | Педагог просит детей назвать героев. Выявить их свойства. Например: Красная Шапочка ласковая и послушная, Айболит сердобольный и понимающий, Карабас – Барабас жестокий и грубый. С помощью Волшебника Наоборот заменить свойства героев на противоположные (Красная Шапочка – грубая и непослушная, Айболит – жестокий и себялюбивый, Карабас – Барабас – ласковый и добрый). Волшебник Наоборот может быть представлен в виде злой волшебницы, волшебной Наоборотной таблетки (конфетки) и т.д. | Используется с детьми старшего дошкольного возраста с усложнениями: отрицательный герой совершает один – единственный хороший поступок и из этого выходит …). Обсуждение нового варианта сказки. |
| «Старая сказка на новый лад». Продолжать учить детей выделять свойства, действия, функции сказочных героев, заменять их на противоположные. Составлять сказку на основе изменений. | Дети выбирают сказку, называют героев и дают им характеристику. Изменяют данные характеристики на противоположные и составляют сказку с новыми героями (злая и хитрая Красная Шапочка, наивный Волк, бабушка – спортсменка, которая никогда не болеет). | Задание для детей среднего и старшего возраста с последующей игрой – драматизацией. |
| «Меняем порядок». Учить детей нарушать логическую последовательность хода событий с помощью Волшебника Перепутывания времени. | Обсуждение хода какого – либо события или последовательности линии жизни объекта. Приглашение Волшебника Перепутывания времени, который перепутал порядок хода событий.  Детей старшего дошкольного возраста следует побуждать к составлению фантастических рассказов. | При выполнении задания используются сюжетные картинки для детей среднего возраста. Дети старшего возраста работают по памяти. |
| «В гостях у Волшебника перепутывания времени». Продолжать учить определять основное назначение каждого временного отрезка жизни объектов. Находить выход из парадоксальных ситуаций. | Ведущий предлагает картинки, на которых изображен объект в различные моменты жизни (младенец, девочка, подросток, девушка, молодая женщина, пожилая женщина, бабушка; семечка, росток, побег, бутон, цветок, коробочка с семенами, высохший стебель и др.). Дети определяют функцию, основное назначение каждого периода жизни у изображенных объектов и обозначают схематично под каждой карточкой. Волшебник перепутывания времени меняет местами картинки. Дети должны объяснить, каким образом в данной ситуации функция каждого возраста будет выполняться (бабушка учится в школе, младенец водит машину). |  |
| «Что сначала, что потом». Продолжать учить определять линию развития объектов рукотворного и природного мира, формировать представление об однонаправленности времени. | Ведущий предлагает картинки, на которых изображен объект в различные моменты жизни (младенец, девочка, подросток, девушка, молодая женщина, пожилая женщина, бабушка; семечка, росток, побег, бутон, цветок, коробочка с семенами, высохший стебель и др.). Детям дается задание: разложить по порядку карточки, чтобы они соответствовали жизненному циклу выбранного объекта. | Используется в младшей группе с картинками. В старшей группе – по памяти. |
| «Найди ошибку». Продолжать учить определять линию развития объектов рукотворного и природного мира, формировать представление об однонаправленности времени. | Ведущий (ребенок) раскладывает карточки с изображением различных периодов жизни объекта, нарочно допуская ошибку. Играющие должны выложить правильно и обозначить словом каждую карточку. | Используется в младшей группе с картинками. В старшей группе – по памяти. |
| «В гостях у Волшебника быстрых минут (Волшебник замедления)». Учить представлять результаты ускорения процессов, протекающих как в самом объекте, так и в его окружении. Находить выход из проблемных ситуаций. | В гости к детям пришел Волшебник быстрых минут. Детям предлагается обсудить проблемную ситуацию, которая может возникнуть, если течение времени в группе ускорится (у всех один день, а в групповой комнате – 10 лет) или замедлится (у всех это – один день, а групповой комнате прошло всего 10 минут). Дети описывают, что произойдет с ростом детей, какие изменения произойдут с живыми и нежимыми объектами, находящимися в группе (цветы, мебель, книги), что будут делать родители в такой ситуации и т.д. | Усложнения игры – приглашение Волшебника замедления. |
| «Я что – то делаю, а ты угадай». Учить определять и описывать словесно какой – либо процесс на основе моделей-действий, уточнять представления детей о принципе действия волшебника обратного времени. | Ведущий (или группа детей) показывает последовательность действий какого – либо процесса в прямом порядке. Детям дается задание: угадать представленный процесс (пришивание пуговицы, рисование картинки). | Используется с детьми старшего возраста. |
| «Я пригласил Волшебника обратного времени – угадай, на какое действие». Учить определять и описывать словесно какой – либо процесс на основе моделей-действий, уточнять представления детей о принципе действия волшебника обратного времени. | Ведущий (или группа детей) показывает последовательность действий какого – либо процесса в обратном порядке. Детям дается задание: угадать и установить последовательность действий в прямом порядке представленного процесса (чаепитие, чистка зубов). | Используется с детьми старшего возраста. |
| «Поможем герою сказки». Учить самостоятельно пользоваться прием обратного времени при решении проблемных ситуаций. | Воспитатель выбирает сказку и предлагает детям определить ключевой момент, до которого необходимо вернуться, чтобы помочь герою избежать неприятностей (сказка «Красная Шапочка» – разговор Красной Шапочки и Волка). Дети приглашают Волшебника обратного времени, чтобы он помог им вернуться в нужный момент сказки. Затем изменяют сказку, предлагая свои варианты помощи героям. (Красная Шапочка, увидев Волка вспомнила, что с волками разговаривать нельзя, или появляется новый герой). | Используется с детьми старшего возраста. |
| «Зеркало времени». Закрепить представления детей о принципе перемещения во времени. Описывать собственные представления итогов «перемещения». | Воспитатель предлагает детям заглянуть в «Зеркало времени». Оно показывает прошлое или будущее того, кто в него «смотрится». Детям предлагается представить какую – либо сюжетную сценку по типу: «Я и моя семья через 20 лет», «Я – пожилой человек», «Что бы я изменил во вчерашнем конфликте с другом». | Используется во всех возрастных группах как самостоятельное упражнение или как часть занятия. |
| «Машина времени». Закрепить представления детей о принципе перемещения во времени. Описывать собственные представления итогов «перемещения». | Воспитатель предлагает всем вместе отправиться в прошлое или будущее Земли с помощью Машины времени. Например: всю группу детей Машина времени переместила в прошлое, когда еще человека не было, а были разные необыкновенные растения и животные. Дети обсуждают «увиденное», высказывают предположения о том, как вести себя в данной ситуации современным детям, как избежать опасных ситуаций. | Используется во всех возрастных группах как самостоятельное упражнение или как часть занятия. |
| «В гостях у Волшебника, умеющего останавливать время». Закрепить представления детей об однонаправленности, непрерывности и однозначности времени для всех объектов материального мира. | Воспитатель напоминает детям, что каждый объект развивается во времени, и вместе с ним изменяется и его окружение (головастик превращается во взрослую лягушку, и в это же время изменяется само болото и живущие там жители – комары, цапли, рыбы). Далее воспитатель предлагает детям выбрать объект, описать его окружение и пригласить Волшебника, умеющего останавливать время. Детям предлагается описать, что произойдет, если Волшебник коснется выбранного объекта (объект навсегда останется в таком же возрасте, а все вокруг будет меняться). Обсуждение данной ситуации с позиции «хорошо – плохо». | Используется в среднем старшем возрасте. Придумывается текст сказки с объектом, у которого остановилось время. |
| «Путешествие в сказку». Учить детей в литературных произведениях находить преобразования во времени. | Воспитатель предлагает детям набор иллюстраций к сказкам. Детям дается задание: по иллюстрациям определить названия тех сказок, в которых побывали Волшебники времени (все Волшебники времени описаны у Л. Кэролла: «Приключения Алисы в стране Чудес», «Алиса в Зазеркалье», прием остановки времени у Д. Барри «Питер Пен», в произведении К. Булычева «Сказка о потерянном времени» и др.). | Используется в старшем дошкольном возрасте. |
| «Создадим новую сказку». Побуждать детей самостоятельно создавать тексты сказок или историй с Волшебниками Времени. | Познакомив детей с возможностями всех Волшебников Времени, воспитатель предлагает детям выбрать сказку и пригласить какого-либо Волшебника времени или нескольких (по желанию детей) и придумать новый сюжет знакомой сказки. Вариант: дети выбирают героев из разных сказок или придумывают собственных и сочиняют сказку, используя прием того или иного временного преобразования. |  |