| Название игры, цель | Содержание | | Методические рекомендации |
| --- | --- | --- | --- |
| Система заданий по обучению детей сужению поля поиска в одномерном пространстве. | | | |
| «Найди загаданный предмет». Учить осваивать линейное пространство, при этом выделять середину, обозначать правую и левую часть. Учить детей классифицировать объекты материального мира. | Дети и ведущий стоят с одной стороны стола. Ведущий выставляет на столе предметы в линию. Загадывает один из предметов и предлагает детям отгадать его с помощью вопросов, на которые ведущий будет отвечать только «да» и «нет». Перечислять предметы нельзя. Вопросы принимаются только те, которые сужают поле поиска. Дети отгадывают загаданный предмет, задавая вопросы ведущему по алгоритму:  1. Выбрать и назвать на линии средний объект.  2. Выяснить, с какой стороны от среднего объекта находится искомый. На начальном этапе предметы, не участвующие в поиске, убираются.  3. Среди оставшихся предметов выбрать и назвать средний объект  4. Выяснить, с какой стороны от среднего объекта находится искомый: «Выбрал серединку – спрячь половинку! В другой половинке – найди серединку!»  Например, выставлены игрушки: пирамидка, мяч, кукла, барабан, машина, мишка, зайчик (загадана пирамидка):  – Это барабан? – Нет.  – Это находится справа от барабана? – Нет (убираются машина, мишка, зайчик, барабан).  – Это мяч? – Нет.  – Это слева от мяча? – Да.  – Это пирамидка? – Да. | | В зависимости от возраста меняется:  -количество предлагаемых предметов:  5 – 7 предметов в младшем возрасте, 9 –11 предметов или картинок в среднем, в пределах 25 в старшем дошкольном возрасте.  -классификационные группы, понимаемые детьми данного возраста  -подбор объектов: в младшем возрасте – воспитателем, в среднем –воспитателем с помощью детей, в старшем – детьми. |
| «Найди плоскую геометрическую фигуру определенного цвета». Закреплять умение определять «право», «лево», «середина». Учить детей правильно называть плоские геометрические фигуры и их цвета. | Ведущий вкладывает в демонстрационную ленту плоскостные геометрические фигуры разного цвета. Загадывает одну из фигур и предлагает детям отгадать ее с помощью вопросов, на которые он будет отвечать только « да» и « нет».  Дети отгадывают загаданную фигуру, задавая вопросы ведущему по знакомому алгоритму.  Например: круг желтый, квадрат красный, треугольник зеленый, трапеция синяя, овал оранжевый, круг красный, овал синий.  – Это синяя трапеция? – Нет.  – Это справа от синей трапеции? – Нет (Убираются фигуры: синяя трапеция, овал оранжевый, круг красный, овал синий).  – Это красный квадрат? – Нет.  – Это слева от красного квадрата? – Нет.  – Это зеленый треугольник. – Да. | | Используется демонстрационная лента с карманами (см. приложение № 1)  Плоскостные геометрические фигуры и их цвета применяются в соответствии с программными требованиями: младший возраст – треугольник, круг, квадрат красного, желтого, зеленого и синего цветов.  В среднем возрасте добавляются геометрические фигуры прямоугольник, трапеция разного цвета.  В старшем возрасте геометрические фигуры всех цветов и оттенков. |
| «Найди объемную фигуру». Закреплять умение определять «право», «лево», «середина».  Ввести понятие «между», «после», «перед». Учить называть объемные геометрические фигуры. | Ведущий устанавливает в ряд на столе объемные геометрические фигуры и предлагает детям отгадать загаданную фигуру.  Например:  куб, параллелепипед, кирпич, пластина, шар, конус, призма, цилиндр, брусок.  – Это шар? – Нет.  – Это между кубом и шаром? – Нет.  – Это призма? – Нет.  – Это после призмы? – Нет.  – Это конус? – Да. | | Объемные геометрические фигуры используются в зависимости от возраста.  В младшем возрасте – куб, крыша, кирпич, пластина двух размеров.  В среднем добавляются брусок, шар. Используются три размера.  В старшем добавляются конус, параллелепипед, призма, цилиндр. |
| «Угадай кусочек времени». Ввести понятия «предыдущий», «последующий». Закрепить понятие «между», «после », «перед». Учить детей правильно называть дни недели и части суток, последовательно и в разброс. | Ведущий (воспитатель или ребенок) вкладывает в демонстрационную ленту с карманами картинки со схематическим изображением дней недели или частей суток (схема в виде цифр, цвета, буквы и т.д.) Загадывает одну из карточек и предлагает детям отгадать ее.  Дети отгадывают загаданную карточку, задавая вопросы ведущему по знакомому алгоритму.  Например:  ПН, ВТ, СР, ЧТ, ПТ, СБ, ВС.  – Это четверг? – нет.  – Это перед четвергом? – да.  – Это вторник? – нет  – Это предыдущий вторнику день? (понедельник) – нет.  – Это последующий день? – Да.  – Это среда! – Да, молодец! | | Картинки в младшем возрасте с изображением сюжетов в разное время суток. В среднем возрасте картинки с изображением дней недели (цветовой вариант).  В старшем возрасте изображение дней недели (буквенный вариант). |
| «Угадай время года или загаданный месяц». Закрепить понятие «между», «за», «перед», «предыдущий», «последующий».  Учить детей последовательно и в разброс называть времена года и месяцы. | Ведущий вкладывает (последовательно или вразброс) в демонстрационную ленту картинки с изображением времен года, проявленных в различных ситуациях (в жизни людей, растений, животных и т. д.) или со схематично обозначенными месяцами года (цифрами, буквами, картинками и др.). Загадывает одну из карточек и предлагает играющим детям отгадать загаданную, задавая вопросы ведущему по усвоенному алгоритму.  Например, выставлены картинки:  Ранняя зима, разгар лета, поздняя осень, середина зимы, золотая осень, начало лета, ранняя весна, весна в цвету, конец зимы.  – Это картинка с изображением золотой осени? – Нет.  – Эта картинка находится между картинками, изображающими раннюю зиму и золотую осень? – Да.  – Это картинка с изображением поздней осени? – Нет.  – Это последующая картинка? (Середина зимы) – Нет.  – Эта картинка находится перед картинкой с изображением разгара лета? – Да.  – Это картинка, изображающая раннюю зиму! – Да! | | Используется демонстрационная лента с карманами. Картинки в младшем возрасте с  Разными временами года, в разных ситуациях (5 – 7 карточек),  в среднем возрасте картинки с изображением месяцев , расположенных по порядку (12 карточек), в старшем возрасте  картинки с изображением месяцев, расположенных вразброс. Также используются схематические изображения. |
| «Угадай предмет и определи по величине». Закрепить понятие «между», «за», «перед», «предыдущий», «последующий». Учить детей обозначать объект по величине: «больше – меньше» в младшем возрасте, «большой – маленький», «средний по размеру» в среднем возрасте, «большой – маленький», «чуть больше маленького», «чуть меньше большого» в старшем возрасте. | Ведущий выставляет на стол геометрические фигуры трех размеров и одного цвета. Играющие и ведущий располагаются по одну сторону стала. Ведущий Загадывает одну из фигур и предлагает играющим детям отгадать загаданную фигуру, задавая вопросы по усвоенному алгоритму.  Например:  Большой шар, средний куб, средний шар, большой конус, маленький конус, большой куб, маленький шар, маленький куб, средний конус.  – Это маленький конус? – нет.  – Это между большим шаром и маленьким конусом? – Да.  – Это средний шар? – Нет.  – Это меньше большого куба? – Нет.  – Это большой шар? – Да! | | В младшем возрасте фигуры двух размеров по величине одного цвета (5 – 7 штук).  В среднем возрасте разные фигуры трех размеров одного цвета (9 – 11 штук).  В старшем возрасте разные фигуры четырех размеров одного цвета (до 20 штук). |
| «Угадай предмет и определи по высоте». Продолжать учить детей осваивать линейное пространство. Совершенствовать умение сужать поле поиска. Учить детей обозначать объекты по высоте:  «выше-ниже» в младшем возрасте, «высокий-низкий», «средний по высоте» в среднем возрасте, «чуть выше низкого», «чуть ниже высокого» в старшем возрасте. | Ведущий выставляет на стол предметы одного цвета, различные по высоте. Загадывает одну из фигур и предлагает играющим детям отгадать загаданную, задавая вопросы ведущему по усвоенному алгоритму.  Например:  Дерево высокое, домик средний, пирамида высокая, дерево чуть ниже высокого, пирамида низкая, домик низкий, дерево среднее, домик чуть выше среднего, дерево низкое, домик высокий, пирамида средняя, пирамида чуть выше низкой, дерево чуть выше низкого.  – Это среднее дерево? – Нет.  – Это между высоким деревом и деревом средним? – Да.  – Это дерево чуть ниже высокого? – Нет.  – Это слева от дерева чуть ниже высокого? – Нет.  – Это пирамида низкая? – Да! | | Фигуры двух размеров по высоте, но одного цвета (5 – 7 объектов) в младшем возрасте.  Разные фигуры 3 размеров, но одного цвета в среднем возрасте (9 – 11).  Разные фигуры 4 размеров, но одного цвета в старшем возрасте (до 20). |
| «Угадай предмет и определи по длине». Продолжать учить детей осваивать линейное пространство. Совершенствовать умение сужать поле поиска. Учить детей обозначать объекты по длине:  «короткий-длинный» в младшем возрасте, «короче – длиннее», «средний по длине» в среднем возрасте, «чуть короче длинного», «чуть длиннее короткого» в старшем возрасте. | Ведущий выставляет на стол предметы одного цвета, различные по длине. Загадывает одну из фигур и предлагает играющим детям отгадать загаданную. задавая вопросы ведущему по усвоенному алгоритму.  Например:  Шарф длинный, скакалка короткая, бант длинный, шарф средний по длине, скакалка длинная, бант средний по длине, шарф короткий, скакалка средняя по длине, бант короткий.  – Это скакалка длинная? – Нет.  – Это справа от нее? – Нет.  – Это между шарфом длинным и скакалкой длинной? – Да.  – Это бант длинный? – Нет.  – Это между бантом длинным и длинной скакалкой? – Да.  – Это шарф средний по длине! | | Младший возраст : Фигуры двух размеров по длине одного цвета (5 – 7 штук).  Средний возраст:  Разные фигуры 3 размеров одного цвета (9 – 11 штук).  Старший возраст:  Разные фигуры 4 размеров одного цвета (до 20 штук). |
| «Угадай предмет и определи по ширине». Продолжать учить детей осваивать линейное пространство. Совершенствовать умение сужать поле поиска.  Учить детей обозначать объекты по ширине:  «широкий-узкий» в младшем возрасте, «шире – уже», «средний по ширине» в среднем, «чуть шире узкого», «чуть уже широкого» в старшем возрасте. | Игра проводится аналогично предыдущей. | | Младший возраст: Фигуры двух размеров по длине одного цвета (5 – 7 штук).  Средний возраст:  Разные фигуры 3 размеров одного цвета (9 – 11 штук).  Старший возраст:  Разные фигуры 4 размеров одного цвета (до 20 штук). |
| «Угадай цифру от 0 до 10». Закрепить умение выявлять среднее число с последующим отсечением половины множества. Закрепление понятий «больше – меньше». Обучить работе с числовым рядом от 0 до 10. | Ведущий вкладывает в демонстрационную ленту цифры от 0 до 10. Загадывает одну из цифр и предлагает детям отгадать ее с помощью вопросов, на которые он будет отвечать только « да» и « нет».  Дети отгадывают загаданную цифру, задавая вопросы ведущему по знакомому алгоритму.  Например:  – Это пять? – Нет.  – Это больше 5? – Нет.  – Это 2? – Нет.  – Это больше 2? – Да.  – Это 4? – Да. | | Используется демонстрационная лента  с цифрами от 0 до 10 (средний возраст).  Усложнение игра с числовым рядом без зрительного восприятия (с детьми старшего возраста). |
| «Угадай число от 0 до 100». Закрепить понятия «до», «после», «между», «перед». Обучить работе с числовым рядом от 0 до 100 десятками. | Ведущий вкладывает в демонстрационную ленту цифры от 0 до 100. Загадывает одну из чисел и предлагает детям отгадать ее с помощью вопросов, на которые он будет отвечать только « да» и « нет».  Дети отгадывают загаданную цифру, задавая вопросы ведущему по знакомому алгоритму.  Например:  – Это 50? – Нет.  – Это после 50? – Нет.  – Это 20? – Нет.  – Это между 20 и 50? – Да.  – Это 40? – Да. | | Демонстрационная лента с 11 ячейками, в которых изображены числа от 0 до 100 десятками.  Игра проводится с детьми старшего возраста. |
| «Угадай число от 0 до 20». Обучить детей работе с числовым рядом от 1 до 20. Закрепить понятия «до», «после», «между», «перед». | Ведущий вкладывает в демонстрационную ленту цифры от 0 до 20. Загадывает одну из цифр и предлагает детям отгадать ее с помощью вопросов, на которые он будет отвечать только « да» и « нет».  Дети отгадывают загаданную цифру, задавая вопросы ведущему по знакомому алгоритму.  Например: загадана цифра от 0 до 20; последовательность вопросов следующая:  – Это 10? – Нет.  – Это между 10 и 20? – Нет.  – Это 5? – Нет.  – Это после 5? – Да.  – Это 7? – Нет.  – Это перед 7? – Да.  – Это шесть! | | Демонстрационная лента с 21 ячейками, в которых изображены числа от 0 до 20.  Игра проводится с детьми старшего возраста. |
| Игра «Да – нет» с оговоренным числовым рядом. Закрепление понятий «предыдущий – последующий». Учить детей самостоятельно обозначать границы числового ряд. | Ведущий (ребенок) в ячейках демонстрационной ленты самостоятельно выставляет числовой ряд и загадывает число. Другие дети разгадывают.  Ведущий (ребенок) самостоятельно на память обозначает числовой ряд и загадывает число. Другие дети разгадывают. Игра проводится по знакомому детям алгоритму. | | Демонстрационная лента с 21 ячейками,  Игра проводится с детьми старшего возраста. |
| Игра «Зеркальная «Да – нет». Учить детей сужать поле поиска в линейном пространстве с точки зрения зеркального расположения. Продолжать учить самостоятельно подбирать группу объектов. | Ведущий (ребенок) самостоятельно подбирает объекты, расставляет их линейно на горизонтальной поверхности и становится лицом к играющим.  Играющие задают вопросы по сужению поля поиска в зеркальном варианте.  Перед игрой ведущий и дети уточняет смену ориентиров. | | Игра проводится с детьми старшего возраста. |
| Система заданий по обучению детей сужению поля поиска в двухмерном пространстве. | | | |
| «Угадай геометрическую фигуру, расположенную на столе». Продолжать учить детей делить поверхность стола на две части с помощью фиксатора. Упражнять в ориентировке на горизонтальной поверхности. | Ведущий выставляет на столе количество геометрических фигур, согласно возраста, и загадывает одну из них. Детям предлагается отгадать фигуру с помощью вопросов, на которые он будет отвечать только « да» и «нет». Перечислять предметы нельзя. Вопросы принимаются только те, которые сужают поле поиска.  Дети отгадывают загаданный предмет, задавая вопросы ведущему по известному им алгоритму, активизируя речь словами « дальше – ближе», «правая часть стола – левая часть стола». | | См. рекомендации к последующему заданию. |
| «Угадай объект, расположенный на плоскости». Учить детей делить поверхность стола на две части с помощью фиксатора. Ввести в активный словарь ориентиры «дальше – ближе», «правая часть стола – левая часть стола».  Закрепить умение классифицировать объекты. | Ведущий выставляет на столе количество предметов, согласно возрасту, и загадывает один из них. Детям предлагается отгадать предмет по алгоритму с помощью вопросов, на которые он будет отвечать только « да» и « нет». Перечислять предметы нельзя. Вопросы принимаются только те, которые сужают поле поиска.  Дети отгадывают загаданный предмет, задавая вопросы ведущему по алгоритму:  Поверхность стола делится пополам с помощью веревочки или мела (вертикально).  Задается вопрос: «Этот объект находится в правой (левой) части стола?» (предметы, которые не используются в дальнейшем поиске, убираются).  Поверхность стола делится по горизонтали.  Задается вопрос: «Этот объект находится в ближней (дальней) части стола?» (предметы, которые не используются в дальнейшем поиске, убираются).  Поиск ведется на оставшейся четверти стола.  Выбирается средний объект.  Поиск ведется относительно среднего объекта, см. п.1 – 5.  Предметы располагаются в произвольном порядке по всей поверхности стола. | | Младший возраст:  Деление поверхности стола по горизонтали и вертикали происходит с помощью палочки или веревочки.  Средний возраст:  Деление поверхности стола происходит фиксирующим жестом.  Старший возраст:  Дети самостоятельно производят фиксирующие жесты. |
| «Угадай геометрическую фигуру, расположенную на столе». Продолжать учить детей делить поверхность стола на две части с помощью фиксатора. Упражнять в ориентировке на горизонтальной поверхности. | Ведущий выставляет на столе количество геометрических фигур, согласно возраста, и загадывает одну из них. Детям предлагается отгадать фигуру с помощью вопросов, на которые он будет отвечать только « да» и «нет». Перечислять предметы нельзя. Вопросы принимаются только те, которые сужают поле поиска.  Дети отгадывают загаданный предмет, задавая вопросы ведущему по известному им алгоритму, активизируя речь словами « дальше – ближе», «правая часть стола – левая часть стола». | | См. рекомендации к предыдущему заданию. |
| «Угадай картинку, прикрепленную на доске». Учить выделять центр, сторону, угол доски. Упражнять детей в ориентировке на вертикальной поверхности. Активизация словаря «центр, выше, ниже, правее, левее». Закрепить умение классифицировать объекты. | Ведущий прикрепляет на доске картинки с изображением объектов (количество подбирается согласно возраста) и загадывает одну из них. Детям предлагается отгадать загаданную картинку с помощью вопросов, на которые он будет отвечать только «да» и « нет». Перечислять предметы нельзя. Вопросы принимаются только те, которые сужают поле поиска.  Дети отгадывают загаданный предмет, задавая вопросы ведущему по известному алгоритму, сменив понятия «ближе» на «ниже», «дальше» на «выше». | | Средний возраст:  На доске прикреплены 11 –15 картинок с изображением объектов одной классификационной группы. Выделение частей доски производится с помощью мела.  Старший возраст:  Выделение частей доски производится с помощью обводящего жеста. |
| «Угадай объект, расположенный на столе» («Зеркальная «Да – нетка»). Учить детей задавать вопросы, сужающие поле поиска по отношению к зеркально расположенному ведущему. Активизация словаря: ближе – дальше, правее – левее, центральная часть стола.  Закрепить умение классифицировать объекты по определенному признаку. | Ведущий располагает на столе предметы одной классификационной группы. Играющие располагаются напротив друг друга. Детям предлагается отгадать загаданный предмет с помощью вопросов, на которые он будет отвечать только «да» и « нет». Задавая вопросы, обязательно оговаривать, относительно кого ведется поиск. Перечислять предметы нельзя. Вопросы принимаются только те, которые сужают поле поиска.  Дети отгадывают загаданный предмет, задавая вопросы ведущему по известному алгоритму. | | Старший возраст:  На столе самостоятельно ведущим ребенком расставляются объекты одной классификационной группы. Играющие располагаются напротив, ими задаются вопросы по сужению поля поиска в зеркальном варианте. |
| «Угадай объект на столе» («Боковая «Да – нетка»). Учить детей задавать вопросы, сужающие поле поиска по отношению к ведущему, стоящему боком. Активизация словаря: ближе – дальше, правее – левее, центральная часть стола. Закрепить умение классифицировать объекты по определенному признаку. | Ведущий располагает на столе предметы одной классификационной группы. Играющие располагаются с двух сторон стола под углом 90 градусов. Детям предлагается отгадать загаданный предмет с помощью вопросов, на которые он будет отвечать только «да» и « нет». Задавая вопросы, обязательно оговаривать, относительно кого ведется поиск. Перечислять предметы нельзя. Вопросы принимаются только те, которые сужают поле поиска.  Дети отгадывают загаданный предмет, задавая вопросы ведущему по известному алгоритму. | | Старший возраст:  На столе самостоятельно ведущим ребенком расставляются объекты одной классификационной группы. Играющие располагаются сбоку, ими задаются вопросы по сужению поля поиска в боковом варианте. |
| Система заданий по обучению детей сужению поля поиска в трехмерном пространстве. | | | |
| «Угадай, где спрятана игрушка в комнате». Учить детей задавать вопросы, сужающие поле поиска в трехмерном пространстве. Активизация словаря: впереди – сзади, в левой и в правой части комнаты. | Ведущий предлагает детям найти игрушку, спрятанную в комнате. Ведущий и играющий расположены в одном направлении. Игра начинается с деления комнаты на части:  сначала выясняется, впереди или сзади играющих находится загаданный объект;  затем уточняется, он находится справа или слева;  когда найдена часть, в которой спрятан загаданный объект, дальнейший поиск ведется по отношению к углам и сторонам комнаты.  Например:  – Это впереди нас? – Да.  – Это в правой части от нас? – Да.  – Это в нижней правой части комнаты от нас? – Да.  – Это в ближнем нижнем углу от нас? – Да.  – Ищется предмет, расположенный в этой части.  Дополнительные ориентиры: верхний – нижний угол комнаты, сторона комнаты. | | Младший возраст: детям предлагается найти игрушку, спрятанную в комнате. Вводятся ориентиры: впереди нас, сзади нас, справа или слева. Средний возраст: задание то же. Добавляются ориентиры: середина комнаты, выше – ниже уровня глаз. Старший возраст: задание то же. |
| «Угадай, где спряталась игрушка» (зеркальная «Да – нет»). Учить детей задавать вопросы, сужающие поле поиска в трехмерном пространстве по отношению к зеркально расположенному ведущему. | Ведущий предлагает детям найти игрушку, спрятанную в комнате. Ведущий и играющий располагаются напротив друг друга. В этом случае обязательное условие выявления того, относительно кого ведется поиск спрятанной игрушки. Задавать вопросы ребенок должен по знакомому алгоритму. | | Старший возраст:  Воспитатель, расположенный зеркально к детям, предлагает им найти игрушку, спрятанную в комнате. Для этого вводит ориентиры: впереди нас, ссади нас, в правой или левой части комнаты, середина комнаты, выше – ниже уровня глаз, верхний – нижний угол комнаты, сторона комнаты, в зеркальном отражении с точки зрения ведущего. |
| «Угадай, где спряталась игрушка) (боковая «Да – нет»). Учить детей задавать вопросы, сужающие поле поиска в трехмерном пространстве по отношению ведущему, расположенному боком к играющим. | Воспитатель, расположенный боком к детям, предлагает им найти игрушку, спрятанную в комнате. Следует уточнить, относительно кого ведется поиск. Для этого вводит ориентиры: впереди нас, ссади нас, в правой или левой части комнаты, середина комнаты, выше – ниже уровня глаз, верхний – нижний угол комнаты, сторона комнаты, в боковом варианте. Задавать вопросы ребенок должен по знакомому алгоритму. | | Игра проводится со старшего возраста. |
| Обучение детей классификационным умениям. | | | |
| «Да – нет» на загаданный объект рукотворного мира. Учить детей классифицировать объекты рукотворного мира по заданным признакам. | Ведущий загадывает предмет рукотворного мира. Дети его отгадывают. Для создания собственных классификаций (по функциональному назначению, по месту назначения, по материалу, по форме, по времени создания и т.д.) признак выбирает ребенок. Базовый алгоритм:  - Определение принадлежности к рукотворному и природному миру.  - Назначение объекта (функция или функциональная принадлежность к какой – либо классификационной группе);  - Материал;  - Форма, размер, цвет;  - Наличие частей;  - Местонахождение;  - Время создания;  - Звук, запах, вкус;  - Вес, и другие признаки загаданного объекта.  Например: ведущий загадал стол. Примерная последовательность детских вопросов, на которые необходимо ответить «Да»:  – Объект относится к рукотворному миру?  – Это относится к мебели?  – Это удерживает человека?  – Этот объект сделан из дерева?  – В нем есть прямоугольная форма?  – Этот предмет ниже девочки?  – Он находится в группе?  – У него есть части?  – У него одна часть больше остальных?  – Это стол? | | Игра связана с заданиями раздела 1.6.  Варианты усложнения:  1. Объект загадывается ребенком.  2. Загадывается часть объекта (колесо «Мерседеса»).  3. Загадывается объект в специфическом состоянии (мороженое, которое упало в лужу).  Игра может быть организована как часть занятия с последующей практической деятельностью (слепить или нарисовать отгадку). |
| «Да – нет» на загаданный объект природного мира. Учить детей классифицировать объекты природного мира по заданным признакам. | Ведущий загадывает какой – либо объект природного мира. При этом выбирает признаки для создания собственных классификаций и угадывают объект по базовому алгоритму: | | Игра связана с разделом 1.6.  Варианты усложнения:  1. Объект загадывается ребенком.  2. Загадывается часть объекта.  3. Загадывается объект в специфическом состоянии (грустные глаза обезьяны, сидящей на ветке лианы в Африке).  Игра может быть организована как часть занятия с последующей практической деятельностью (придумать стихотворение или сказку; слепить или нарисовать отгадку). |
| Загаданный объект | |
| Природный мир | |
| Неживая природа | Живая природа |
| -Твердая;  -Жидкая;  -Газообразная;  -Вещество или явление;  -Место нахождения и т.д. | -Микробы;  -Грибы (ядовитые и съедобные);  -Растения (культурные и дикорастущие);  -Животный мир (черви, насекомые, ракообразные, пресмыкающиеся, рыбы, земноводные, моллюски, паукообразные, птицы, звери, человек). |
| Например: загадана ветка ели. Последовательность вопросов, на которые отвечают «Да»:  – Это объект природного мира?  – Это живая природа?  – Это относится к миру растений?  – Это дикорастущее растение?  – Это относится к деревьям?  – Это хвойное дерево?  – Загадана часть елочки?  – Часть находится над землей?  – Объект зеленого цвета? | |
| «Черный ящик». Продолжать учить самостоятельно находить стратегию поиска неизвестного объекта. | Ведущий перед началом игры прячет объект в коробку и просит детей отгадать, что лежит в «черном ящике». Дети определяют, какой предмет спрятан, задавая вопросы по знакомым алгоритмам (см. «Да – нет» на загаданный предмет, «Да – нет» по нахождению объекта в трехмерном пространстве).  Варианты усложнения:  1. Объект прячет ведущий – ребенок.  2. Расположение ящика по отношению к ребенку может быть разнообразным, например: ящик повернут углом к ребенку, находится над головой ребенка, и т.д.). | | Игра проводится после успешно выполненных заданий по ориентировке в трехмерном пространстве. |
| «Да – нет» на неизвестное слово. Продолжать учить выявлять признаки объекта и отсекать несущественные. Развивать познавательный интерес и желание узнать значение неизвестного слова. | В основании игры лежит тот же принцип вопросов и ответов. Ведущий называет слово, заведомо неизвестное детям, и просит угадать, что это такое. Например: ведущий загадывает слово «острец» (сорняк на хлебных полях). Примерная последовательность детских вопросов, на которые необходимо ответить «Да»:  – Объект относится к природному миру?  – Живая природа?  – Живет больше на земле?  – Это растение?  – Оно растет в поле?  – Оно приносит вред для деятельности человека? | | После того, как дети отгадали значение слова, не обязательно показывать картинки или фото данного объекта, достаточно словесного описания объекта детьми. |
| Обучение детей анализу ситуаций | | | |
| «Эта ситуация из какого мира?» Учить детей классифицировать ситуации, выделяя признаки реальной, фантастической (литературной). | Воспитатель предлагает вниманию детей различные ситуации (из реальной жизни, из сказок, из других литературных произведений). Дети определяют, к какому миру относится каждая из предложенных ситуаций.  Вывод – есть ситуации фантастические (литературные произведения и кинофильмы) и реальные (случаи, в которых участвуют сами дети или другие люди). | | Проводится в среднем возрасте. |
| «Разложи лепесточки ромашки». Учить детей устанавливать жанр литературного произведения. | Воспитатель предлагает сложить «ромашку». На каждом лепесточке цветка написан жанр литературного произведения. Дети, получая картинку из какого – либо литературного произведения, выкладывают ее на соответствующий лепесток. Например: ромашка имеет четыре лепестка – сказка народная, сказка авторская, рассказ, стихотворение. У детей картинки по произведениям «По щучьему велению», «Колобок», «Красная Шапочка» Ш.Перро, «Буратино» А.Толстой, «На льдине» Б.Житков, «Живая шляпа» Н.Носов, «Осень» А.С. Пушкин, «Мужичек с – ноготок», Н.Некрасов. | | Рекомендовано со среднего возраста (3 – 4 лепестка ромашки). В старшем возрасте – до 8. |
| «Угадай героя». Учить детей сужать поле поиска путем выяснения признаков неизвестного героя литературного произведения. | Воспитатель загадывает какого – либо литературного героя и предлагает детям угадать его. Принимаются вопросы по выяснению признаков объекта. Базовый алгоритм см. «Классификационная «Да – нет». Например: воспитатель загадал Буратино. Вопросы детей, на которые педагог ответил «да»:  – Это герой авторской сказки?  – Этот герой относится к рукотворному миру?  – Это оживший рукотворный мир?  – Он сделан из дерева?  – Он с длинным носом? | | Рекомендуется со среднего возраста. |
| «Я дам характеристику герою, а вы скажите, кто это» или « Угадай героя». Учить узнавать персонажа по предложенному описанию. Формировать умение устанавливать причинно-следственные связи и зависимости. | Воспитатель использует портреты героев, составленные детьми ранее. Он предлагает описание, а дети отгадывают.  Например: сказка «Колобок», воспитатель предлагает детям следующий портрет, кто это: «Она была голодна, и чтобы поесть, пела сладким голосом, хвалила кого-то, терпеливо слушала его песенку, притворялась, что плохо слышит». После того, как дети отгадали героя, им предлагается объяснить его характер и описать связи: «Лиса – сладкоголосая, потому что пела сладким голосом; льстивая, потому что хвалила Колобка; терпеливая, потому что принималась петь несколько раз, чтобы добиться своей цели; притвора, потому что на самом деле слышала хорошо». | | Проводится со среднего возраста. |
| «Коробочки времени». Учить детей устанавливать время (часть суток, времена года), в котором происходят события. | Воспитатель объявляет «коробочки времени» (по частям суток, по временам года). Дети получают картинки с изображением ситуаций из разных литературных произведений и раскладывают их по коробочкам.  Воспитатель дает проблемные ситуации, связанные с тем, что во многих произведениях время происходящего различное. Дети вспоминают временные изменения и выбирают преимущественные. Например: сказка «Двенадцать месяцев»; преимущественное время – зима и ночь, но там были описаны ситуации смены месяцев. | | Проводится со среднего возраста. |
| «Что сначала, что потом». Закреплять последовательное называние действий героя по линии развития сюжета. | Воспитатель предлагает выбрать героя из любой знакомой сказки и, назвав его действия последовательно по линии развития сюжета, дать характеристику. Например: Коза из сказки «Волк и семеро козлят» была сначала мало изобретательна, потому что предложила по голосу себя узнавать, а потом нашла способ, как спасти своих козлят. | | Проводится со среднего возраста. |
| «Кольца Луллия» показывают место, где происходили события. Учить детей обозначать места, в которых происходили события, описанные в литературных произведениях. | Воспитатель объявляет на первом круге «Колец Луллия» различные места, в которых могут происходить события. Расставляет картинки по секторам. Например: картинки с изображением болота, леса, комнаты, деревни, чудесного сада и т.д. Второй круг «Колец Луллия» заполняют дети картинками сказочных героев. Затем стрелками показывается, где был данный герой. Например: черепаха Тортилла – болото, Гуси – лебеди – лес и т.д. | | Проводится со среднего возраста. |
| «Отгадай, кто с кем связан». Учить детей устанавливать родственные или эмоциональные связи между героями литературных произведений. | Воспитатель называет любого героя литературного произведения, а дети должны назвать как можно больше его связей с другими героями. Например, воспитатель говорит: «Девочка из сказки «Гуси – лебеди»; ответы детей: «У нее были родственники: брат и мама с папой. У нее были враги: Баба Яга и Гуси – лебеди. У нее были друзья: печка, речка, яблонька, еще подружки, с которыми она играла». | | Проводится со средней группы. |
| «Черта характера или свойство». Учить детей определять черту характера или свойство литературного героя. | Воспитатель использует «Кольца Луллия». На первом круге располагаются картинки с изображением героев литературных произведений. На втором круге схематично обозначены черты характера или свойства. Задание детям: стрелкой соединить героя с его основным свойством. Например: ворона из басни «Ворона и лисица» тщеславная; старуха из сказки «Золотая Рыбка» – скупая и т.д. | | Проводится со среднего возраста. |
| «Скажи по-другому». Закреплять умение детей подбирать синонимы к словам, обозначающим черты характера героев. | Детям предлагается назвать черты характера выбранного героя и подобрать синонимы к ним. Например, Коза была ласковая к козлятам; синонимы: любящая, заботливая, чадолюбивая и т.д. | | Проводится со среднего возраста. |
| «Я назову действие, а вы – характер героя». Закреплять умение устанавливать взаимосвязи между действиями и характером героев. | Воспитатель предлагает речевую фразу из сказки («Катился и пел»), дети называют свойство или черту характера («Был подвижный и певучий»). | | Проводится со среднего возраста. |
| «Я назову объект, а вы – его действия». Учить детей называть действия героя по линии развития сюжета. | Воспитатель предлагает выбрать героя из любой знакомой сказки и, назвав его действия, дать характеристику.  Например: дети выбирают гадкого утенка из сказки Г.-Х. Андерсена, называют его действия: «Пропищал птенец и вывалился из яйца» и дают характеристику: «Неуклюжий, слабый, беспомощный». Или: действия героя: «Гадкий серый утенок не отставал от других», характеристика: «Старательный, ловкий». | | Проводится со среднего возраста. |
| «Составь портрет героя». Учить самостоятельно составлять характеристики персонажей, включая черты характера и действия, совершаемые им. | Воспитатель проводит беседу с детьми по сказке. Рассматривает персонажи, обговаривает черты характера и действия героев (действия героев выделяются по ходу всей сказки и каждому из выделенных действий обязательно дается характеристика). В конце беседы составляется портрет понравившегося героя.  Например: при обсуждении сказки «Колобок» детьми было выделено действие: «Покатился …, прыг через порог …» и дана характеристика: «Любопытный. Неосторожный (не подумал об опасностях, с которыми он мог встретиться в пути)». В результате обсуждения всех действий Колобка был составлен портрет героя: «Колобок смелый, любознательный, потому что не побоялся отправиться в дальнюю дорогу. Общительный, любил петь. Хвастливый, потому что пел о себе всем, с кем встречался. Легкомысленный и неосторожный, потому что поверил лисе, прыгнул ей на нос, и за это поплатился жизнью». | | Проводится со среднего возраста. |
| «Закодируй сказку схемами». Учить схематическому изображению героев и их действий. | Детям предлагается изобразить героев знакомых сказок и их действия схематично. Каждый играющий кодирует по – своему, а затем объясняет свое видение героя. | | Проводится со среднего возраста. |
| «Путешествие по сказкам». Учить детей выражать содержание сказок через схематичное изображение сюжета произведения. | Каждому ребенку предлагается зашифровать одну из 5 – 6 знакомых сказок. Затем играющие обмениваются схемами и отгадывают, о какой сказке идет речь в предложенной схеме, обосновывая свое предположение. | | Проводится со старшего возраста. |
| «Придумай свою загадалку». Учить детей анализировать смысл литературного произведения и самостоятельно составлять модель выбранного текста. | Воспитатель предлагает выбрать какое – либо литературное произведение и составить по нему загадалку, используя модели:  1. «Герой – его действие – следствие из этого действия». Например, герой – Волк из сказки «Волк и семеро козлят», его действие – пел, следствие – добился своего на некоторое время. Производится замена конкретного смысла на обобщающие слова. Получается: «Некто был певучим, но из этого не вышло ничего хорошего».  2. «Герой – его свойство – следствие из этого свойства». Например, герой – Наф – Наф, свойство – трудолюбивый и разумный, следствие – спас себя и братьев. Составление загадалки: «Кое – кто своим трудолюбием и разумностью спас своих родственников». | | Проводится в средней группе коллективно, на полуактивном этапе. Старший возраст – дети составляют загадалки сами. |
| «Загадалка» на основе литературных произведений. Учить детей определять литературное произведение по коду. Учить анализировать произведения художественной литературы. | Детям предлагается прослушать текст литературной загадки, составленной по знакомому произведению (например, «Он делал одни и те же действия, из – за этого и пострадал»; закодирован текст сказки «Колобок»). Дети должны угадать зашифрованное произведение, задавая вопросы по алгоритму.  Базовый алгоритм и примеры раскодировки:  1. Определение уровня реальности описанной ситуации (фантастическая ситуация).  2. Установление жанра произведения (русская народная сказка).  3. Расшифровка первого объекта в загадке (ожившее тесто).  4. Расшифровка других объектов (бабушка, дедушка, заяц, волк, медведь и лиса).  5. Установление времени происходящего (лето, день).  6. Определение места происходящего (сначала был в доме, потом на дорожке в лесу).  7. Выяснение связей между объектами (родственников нет).  8. Определение характеристик героев (герой был наивным и любил петь).  9. Выяснение признаков предметов, которые были в литературном произведении (подоконник, на котором находился главный герой некоторое время).  Дети хором говорят ответ загадки – сказка «Колобок» и составляют свои варианты загадок. | | Каждая выясненная характеристика должна включаться в текст загадалки.  Задания необходимо организовывать так, чтобы дети максимально задавали вопросы по загаданному произведению и отгадку говорили хором, всей группой, а не перебирали варианты.  Проводится со среднего возраста. В старшем возрасте дети сами придумывают загадалки. |
| «Выбери подходящую пословицу». Развивать способность объяснять смысл литературных произведений и выводить мораль. | Воспитатель проводит обсуждение сказки («Волк и семеро козлят»). После рассмотрения действий, характеристик героев, составления их портретов, предлагается подобрать пословицу, наиболее полно раскрывающую мораль сказки. Воспитатель предлагает несколько пословиц: «Смелость города берет»*,* «Дело мастера боится», «За правое дело стой смело» и обсуждает их смысл с детьми: «Смелость города берет –не самое главное в Козе – ее смелость. Дело мастера боится – конечно, она справилась с волком, освободила своих козлят. Но это не ее главное дело! Коза защищала своих детей, поэтому подходят слова: «За правое дело стой смело». | | Проводится со старшего возраста. |