

Игры для занятий ТРИЗ с детьми.

Картотека игр.

Отгадай секрет

Цель: учить детей строить гипотезы.

Ход игры: Воспитатель предлагает словосочетание: объект + необычный признак (например, мохнатая книга). Просит детей высказывать предложения, у какого объекта мог быть взят этот признак – мохнатость. Ответы детей – у медведя, собаки и т.д.

Давай поменяемся (для детей 5-7 лет).

Цель: учить детей выделять главную функцию объекта, развивать логическое мышление, речь, воображение.

Правила игры:

Игра проводится подгруппой. Каждый ребенок загадывает свой объект и говорит, что он (она) умеет делать. Затем идет обмен функциями между детьми, загадавших объект.

Ход игры:

Р1: Я - часы. Я умею показывать время.

Р2: Я - книга. Я делаю человека умнее.

Р3: Я - комар. Я выбираю функцию - мешать людям.

Р4: Я - машина. Я перевозжу людей.

В: Давайте поменяемся функциями.

Часы (ребенок 1) объясняют, как они делают человека умнее или каким образом машина может показывать время.

Живая и неживая системы.

Р1: Я - слон. Я могу обливаться водой из хобота.

Р2: Я - страус. Я могу прятать голову в песок.

Р3: Я - еж. Я могу сворачиваться клубком.

Затем идет обмен функциями. Еж теперь может обливаться водой из хобота. Как это? А слон объясняет, как он научился прятать голову в песок, а страус сворачиваться клубком.

Неживая природа.

Р1: Я - лед. Я прозрачный и состою из твердых человечков.

Р2: Я - вода. Я состою из жидких человечков.

Р3: Я - пар. Я состою из газообразных человечков.

Затем идет обмен функциями: лед (ребенок 1) неожиданно стал состоять из жидких человечков, а пар (ребенок 3) стал твердым. Когда это бывает

Раньше-позже .

Цель: учить детей составлять логическую цепочку действий, закреплять понятия «сегодня», «завтра», «вчера», развивать речь, память.

Правила игры:

Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия). Для наглядности можно использовать ось времени, где будет видна пошаговая последовательность событий вперед или назад.

Ход игры:

В: Мы сейчас с вами на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?

Д: Мы одевались на прогулку.

В: А до этого?

Д: Перед тем как одеться, мы складывали игрушки, а до этого мы играли в строителей, а еще раньше завтракали...

В: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?

Д: Мы разденемся, помоем руки, дежурные накроют столы....

В: Я сшила платье. А что я сделала раньше? Покажите мне!

Д: Вы пошли в магазин, купили ткань (ребенок молча показывает действиями), взяли ножницы, раскроили ткань....

При закреплении понятий "сегодня", "завтра", "вчера"...

В: Какой сегодня день недели?

Д: Вторник.

В: А какой день недели был вчера?

Д: Понедельник.

В: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?...

В: Посмотрите, какое это растение?

Д: Тыква большая.

В: Она всегда такая была? Что было с ней раньше?

Д: Была маленькая тыквочка, а до этого растение зацвело.

В: Правильно, а еще раньше?

Д: Маленький росточек.

В: А еще раньше?

Д: Семечко.

В: А что было до того, как семечко попало в землю? Покажите мне это!

В: Это блюдце с водой. Что будет с водой дальше?

Д: Ее может кто-то выпить. Или вылить.

В: А дальше?

Д: Если ее выльют, то она впитается в землю, а если там было какое-нибудь семечко, то оно прорастет, будет дерево...

В: Вот какую пользу приносит вода. А если она в чашке, ее никто не выливал, что будет дальше?

Д: Она испарится, превратится в тучку и в дождик.

В: Конечно, от небольшого количества воды в чашке дождик не прольет, а влажность в воздухе увеличится. Почему?

Д: Потому, что жидкие человечки воды встретятся с бегущими человечками воздуха.

Паровозик

Цель: учить выстраивать логические цепочки, развивать внимание память, мышление.

Правила игры:

Ведущий готовит 5-6 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды: дерево или птица, или цветок, человек и так далее (объекты живой системы). Карточки с изображением одного объекта раздаются играющим.

Ход игры:

Ведущий - педагог, а позже ребенок-паровозик, а остальные дети - вагончики.

Выстраивается "поезд времени".

В: Давайте отправимся на поезде времени человека. На столе вразнобой изображения младенца, маленькой девочки и мальчика, школьника, подростка, взрослого, пожилого человека.

Каждый ребенок выбирает понравившуюся ему картинку. Ведущий берет свою, встает, а за ним встает ребенок со следующей по смыслу картинкой и так далее.

(При ознакомлении с понятиями "система сейчас", "система в прошлом", "система в будущем".)

(При расширении представления о росте и развитии представителей животного мира, при наблюдениях за обитателями уголка природы, а также ознакомлении с временами года).

В: Вот картинка с изображением зеленого листика. (Заранее подобраны картинки листика в разные временные отрезки: желтый листочек, опавший листочек, листик под снегом, маленький листик со светло-зеленой окраской и так далее).

Дети выбирают картинки и выстраиваются в паровозик.

В: Какое сейчас время года?

Д: Зима.

В: Что происходит зимой?

Д: Снег идет, мороз.

В: Это хорошо?

Д: На санках можно кататься.

В: На санках кататься плохо почему?

Д: Упасть можно и удариться.

В: Я ставлю первый вагончик поезда времени. На картинке снег идет, на коньках катаются. Какое время года будет следующим?

Дети выбирают картинки.

Примечание: Для детей старшего дошкольного возраста можно выстраивать более сложный "поезд времени". Берется объект из неживой системы: машина - как вид транспорта или как средство для перевоза груза.

В: Сейчас мы будем выстраивать "поезд времени" машины. На чем раньше ездили люди?

Д: Телега, карета...

В: А в будущем, на чем будет ездить человечество?

Дети выбирают предложенные картинки и выстраиваются в "поезд".

Где живет?

Цель: на выявление над-системных связей, развивать речь, мышление.

Правила игры:

Ведущий называет предметы окружающего мира. В младшем дошкольном возрасте - это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. В старшем дошкольном возрасте - это любые предметы и явления реального и фантастического миров (где живет улыбка, огонь). Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.

Ход игры:

В: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выбирайте себе любую!

В более старшем возрасте объекты могут заранее загадываться самими детьми или ведущий каждому называет объект от себя. Если у воспитателя четкая цель: закрепить, например, раздел "Живая и неживая система", то основной набор картинок должен состоять из объектов живой и неживой системы и так далее.

В: Где живет медведь?

Д: В лесу, в зоопарке.

В: А еще?

Д: В мультфильмах, в фантиках конфетных.

В: Где живет собака?

Д: В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть собаки, живущие на улице - бродячие.

В: Где живет подорожник?

Д: На дорожке растет. На лужайке и в поле. А еще в аптеке. А когда я к ране прикладывал, то он на ноге у меня жил. А я пила его, значит, он в животике у меня был.

В: Где живет гвоздь?

Д: В столе, на фабрике, у папы в гараже. В ящике для инструментов. На стене. В стуле. В моем ботинке!

Культура поведения.

В: Где живут вежливые слова?

Д: В книге, в песне. В хорошем человеке.

В: А что значит хороший человек?

Д: Это значит, что он вежливый, опрятно одевается, зубы чистит, помогает людям. Это игра может использоваться как организационный момент в начале занятия - беседы.

В: Где живет радость?

Д: У нас в группе, во мне, в моей любимой кошке, в маме, в телевизоре.

В: Где живет зло?

Д: В сказке про Бабу-Ягу, про мачеху... в милиционере, в человеке - он может быть злым.

В: В каких словах живет буква "А"?

Д: Мама, лиса, азбука, акварель...

В: Где живет звук?

Д: В слове, в инструментах музыкальных, когда человек поет или кричит, в микрофоне. В телевизоре и радио, в пластинке...

В: Где живет слово?

Д: В предложении, в сказке, в человеке!

В: Словом человек обозначает и выражает свои мысли.

Что будет, если...

Цель: на развитие мышления, речи, гибкость ума, воображения, знакомят со свойствами предметов, окружающим миром.

Правила игры.

Эта игра построена на вопросах и ответах. «Что будет, если в ванну с водой упадет бумага, камень, жук?», «Что будет, если летом пойдет снег?»

Вопросы могут быть разными — как житейские, так и «фантазийные», например: «Что будет, если ты окажешься на Марсе?»

Ход игры:

Воспитатель задаёт вопрос ребёнку «Что будет, если в ванну с водой упадёт бумага». Ребенок отвечает бумага намокнет, растает, поплывёт и т.д.

Солнышко светит

Цель: на развитие мышления, речи, гибкость ума, воображения.

Правила игры:

Вы начинаете предложение, а ребенок заканчивает. Например, дождь — идет, а еще... солнышко — светит... собака — лает... паровоз — мчится...

Ход игры:

Можно объединить два предмета или живых существа и называть общие для них действия. Снег и лед тают, птица и самолет летают, зайчик и лягушка прыгают. Или одно действие и много предметов: плавает рыба, лодка, корабль, айсберг... А еще? Греет солнышко, шуба, батарея... А еще? Гудит машина, поезд...

Раз, два, три... ко мне беги!

Цель: на сравнение систем, учить выделять главный признак, развивать внимание, мышление.

Правила игры:

Ведущий раздает всем играющим картинки с изображением различных объектов. В зависимости от возраста содержание картинок меняется: в младших группах - это объекты ближайшего окружения, животные, а в старших группах - это объекты более сложного содержания, а также явления природы и объекты неживой природы. Дети могут просто загадать какой-либо предмет без использования картинки. Дети встают на другом конце зала и по определенной установке воспитателя подбегают ему. В старшем дошкольном возрасте ведущим может быть ребенок. Воспитатель или ведущий ребенок затем анализирует, не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы.

Ход игры:

"Раз, два, три, все, у кого есть крылья ко мне беги!" (Подбегают дети, у которых на картинке изображения самолета, птицы...) Остальные дети стоят на месте.

Далее могут выбираться любые составляющие подсистемы (глаза, угол, колеса, запах, звук...). Ведущий спрашивает у играющих, где у их объектов эти части.

Примечание: Можно использовать задания на надсистему.

Например: "Раз, два, три, все, кто живет в поле ко мне беги!" К ведущему подбегают дети с изображением или загаданными объектами капусты, камня, песка, земли, мышки, травы,

ветра, трактора. Ведущий спрашивает, в какие моменты трактор может находиться в поле (во время сева или сборки урожая).

Можно использовать задания на функцию объекта.

Например: "Раз, два, три, те, кто умеет петь ко мне беги!" К ведущему подбегают дети с изображением птицы, человека, ветра, радио...

Интересно использование заданий на временную зависимость.

Например: "Раз, два, три, все, кто раньше был маленьким ко мне беги!" К ведущему подбегают дети с изображением человека, птицы, цветка, ветра... Не подбегают дети с изображением трактора, земли, песка...

При формировании представления о некоторых растениях: "Раз, два, три, все, у кого есть листочки (стволы, стебли, корни, цветки) - ко мне беги. При формировании представлений о животных (глаза, шерсть, длинный пушистый хвост, копыта, рога...).

Развитие речи.

При обогащении словаря словами, обозначающие части предметов (пуговицы, рукава, воротник - пальто); задания на качество предметов (жесткое - мягкое, металлическое, фактура ткани...)

На что похоже (с 3-летнего возраста).

Цель: Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

Правила игры:

Ведущий - воспитатель, а в старшем возрасте - ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.

Примечание: Похожими объекты могут по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Ход игры:

В: На что похож абажур?

Д: На зонт, на Красную Шапочку, на колокол, потому что он большой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге.

В: На что похожа улыбка?

Д: На радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду.

В: Половник.

Д: На ковш у экскаватора, на созвездие "Большая медведица", на зонтик, на лопату, на микрофон, так как микрофон имеет две части: сам микрофон и ручку, а половник тоже состоит из ковша и ручки. Микрофон тоже может быть металлическим как и половник, или в нем могут быть металлические части и так далее.

Неживая природа.

В: На что похож дождь?

Д: На лейку, когда из лейки что-то поливают, на душ.

В: А душ какой бывает?

Д: Холодный и теплый. И дождь летом бывает теплым, а осенью холодным. А еще дождь похож на разбрызгиватель, который мама ставит на огороде и поливает ягоды и овощи.

Развитие речи

(при расширении словарного запаса, обозначающих названия предметов).

В: На что похожа иголка?

Д: На булавку, на кнопку, на гвоздь, на лезвие ножа, на стержень от ручки.

В: То есть все эти предметы объединяются одним признаком: острые и металлические.

Д: Еще на колючки у ежика и кактуса, на застежку у сережки, которая в ухо вставляется, она тоже острая.

Звуковая культура речи

В: На что похож звук "Р"?

Д: На шум мотора, пылесоса, на рычание льва или собаки.

В: Произнесите звук "Р". Назовите слова, в которых есть этот звук. (Переход к занятию).

Опиши, одним словом

Цель: обогащать словарный запас детей при помощи прилагательных, развивать речь, внимание, мышление.

Правила игры.

Эта игра аналогична предыдущей, только называть нужно не существительное, а прилагательное. Например, чашка для кофе — кофейная, цветок из бумаги — бумажный, варенье из клубники — клубничное, сок из яблока — яблочный.

Пусть и ребенок потренируется в придумывании заданий для вас.

Мои друзья (проводится с 4-х лет).

Цель: учить детей находить общие свойства, функции с объектом, развивать словарный запас детей, логическое мышление, речь.

Правила игры:

Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего-либо или кого-либо. Дети определяют, кто они (берут роль объекта материального мира). Затем воспитатель выбирает любое свойство и называет его. Дети, объект которых имеет это свойство, подходят (подбегают) к ведущему.

Примечание: Игру можно сделать подвижной, дети могут подбегать, а не подходить.

Дети, взявшие на себя образ объекта, могут показать его мимикой и жестами.

В старшем дошкольном возрасте можно брать "сложные" объекты по функции. В 5- 6-и летнем возрасте роль ведущего может выполняться ребенком.

Ход игры:

В: Я - ковер - самолет. Мои друзья - это то, что умеет летать.

К воспитателю подходят дети, взявшие на себя образ самолета, птицы, комара, космической ракеты, листочка, перышка.

В: Самолет летает сам? Почему? Птица летает сама? Почему? А как летает перышко?

Почему оно летит? Ведущий уточняет, исправляет, обращаясь ко всем детям.

В: Мои друзья - это то, что может говорить.

К ведущему подходят дети, взявшие образ человека, радио, книги, телевизора, робота, говорящей куклы...

Примечание: Ведущий может использовать игру при ориентировки в помещении, при формировании понятия обобщения и др.:

В: Мои друзья - это то, на чем можно сидеть в квартире.

К ведущему подходят дети, взявшие образ дивана, стула, ковра, мягкой игрушки, мяча.

В: Выберете слова, обозначающие название техники. Мои друзья - это то, что может перевозить грузы.

К ведущему подходят те дети, которые выбрали машину, трактор, поезд, корабль.

В: Мои друзья - это то, что умеет жужжать.

К ведущему подходят дети, взявшие образ пчелы, стрекозы, пылесоса, фена... и произносят в качестве упражнения: ж-ж-ж.

В: Я - рыба. Мои друзья - это те слова, в которых есть звук "р" (в начале слова, в середине, в конце).

К ведущему подходят дети со словами: рак, воробей, фары.

Как усложнения для 6-7 лет.

Мои друзья - это слова, обозначающие действие, в которых есть звук "А".

Д: Бегать, прыгать, летать.

Примечание: Воспитатель заранее раздает детям по 2 предметные картинки с разными объектами. Например,

ребенок 1: стол и вода

ребенок 2: сахар и стакан с водой

ребенок 3: ручка и стол

ребенок 4: молоко и чашка чая

ребенок 5: краска и вода

ребенок 6: зонт и дождь

ребенок 7: часы и шкаф.

В: Что же взаимодействует между собой?

К ведущему подходят дети с картинками сахара и стакана с водой, молоком и чашкой чая, краски и воды.

В: Мои друзья - это то, что умеет отталкиваться друг от друга. К ведущему подходят дети с картинками зонта и дождя.

В: Мои друзья - это то, что не взаимодействуют.

К воспитателю подходят дети с картинками стола и воды, часов и шкафа, ручки и стола.

Примечание: В ходе игры дети объясняют причину взаимодействия - не взаимодействия, учатся строить предложения, тем самым решается задача развития монологической речи, формируется умение выражать свои мысли.

Вариантов игры много. Можно усложнять условия игры через объединение функции и надсистемы:

В: Мои друзья - это те, кто живет в лесу, и умеют быстро бегать.

Д: Лиса, волк.

В: Мои друзья - это то, что находится дома и помогает в хозяйстве человеку.

Д: Пылесос, утюг, веник, комбайн, лошадь...

Примечание: Данную игру можно использовать и при отработке под- и над-системы, а также прошлого конкретного объекта.

В: Я - телефон. Мои друзья - это, что может передавать информацию на расстоянии.

Д: Книга, почтальон, голуби с записками, компьютер.

В: Я - цветок. Мои друзья - это те объекты, которые в прошлом были семечком.

Д: Огурец, подсолнух, тыква, дыня.

Чем был - чем стал.

Цель: на определение линии развития объекта, развивать логическое мышление, речь.

Правила игры:

1-ый вариант: Ведущий называет материал (глина, дерево, ткань...), а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют...

2-ой вариант: Ведущий называет предмет рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при его изготовлении.

Ход игры:

В: Стекло. Оно было раньше сплавом разных материалов.

Д: Из стекла сделана посуда, окна, зеркало. В экране телевизора есть стекло, в магазине стеклянные витрины. А я видел стеклянный стол. У моей мамы есть стеклянные бусы.

В: Что хорошего в стеклянном столе?

Д: Оно красивое, можно видеть, как под столом лежит кошка.

В: А что плохого в таком столе?

Д: Такой стол может разбиться и осколками порежутся люди...

В: А что еще может быть из стекла?

Д: Есть стекла в очках, бывают стеклянные люстры, а в них стеклянные лампочки, в часах тоже есть стекло.

В: А вы слышали выражение: "У него стеклянное сердце." Про кого так можно сказать?

Д: Так можно сказать про злого, "колючего" человека. У Бабы-Яги злое сердце, оно у нее из острых осколков.

В: Назовите сказки, в которых есть герои со стеклянным сердцем!

Воспитатель обобщает ответы детей.

В: Телевизор.

Д: Он сделан из разных материалов. Корпус - из дерева или пластмассы, экран стеклянный, а внутри телевизора много железных деталей.

В: Было семечком, а стало?

Д: Стало ростком.

В: Было головастиком, а стало?

Д: Лягушонком.

В: Был дождь, а стал?

Д: Вода впиталась в землю, а часть воды испарилась. Жидкие человечки превратились в бегущих, стали незаметными и исчезли.

В: Было деревом, а стало... Чем может стать дерево?

Д: Домиком для белочки, сухим деревом, дровами, досками, мебелью, бумагой

По варианту №1.

В: Я называю вам вещество неживой природы - песок. Это было раньше песком, а стало...

Д: стало цементом, стеклом, посудой.

В: Было раньше тканью, а стало...

Д: Стало платьем, любой одеждой, занавесками, скатертью...

В: Это раньше было акварельными красками, а стало...

Д: Стало рисунком, картиной, кляксой, пятном...

К нам пришёл волшебник: я ощущаю только руками и кожей.

Цель: учить детей ощущать возможные осязательные ощущения при воображаемом соприкосновении с различными объектами, обозначать словами их специфические признаки.

Ход игры:

Нужно представить ощущения, возникшие при воображаемом касании руками с объектом на картине.

Например: я глажу руками кошку и чувствую, что у неё пушистая шерсть; котенок лизнул мне руку, и я почувствовал, что язычок у него шершавый.

Путаница.

Цель: закрепить умения детей находить типичные свойства объекта.

Ход игры: Воспитатель называет 3-4 объекта с необычными свойствами (например, тигр заострённый, карандаш полосатый, полка замёрзшая, стекло книжное) и просит детей восстановить порядок, т.е подобрать каждому объекту типичное свойство.

Угадай по описанию (с 4 лет).

Цель: учить детей по описанию определять объект, развивать воображение, мышление, речь детей.

Правила игры:

Ведущий показывает картинку с изображённым объектом только одному из детей.

Ребёнок описывает объект (не называя его) так, чтобы остальные играющие догадались о чём идёт речь.

Ход игры:

Ведущий показывает одному из детей картинку огурца. Ребёнок начинает описывать его – это овощ, растёт в огороде, он продолговатой формы, зелёного цвета и т.д. Дети по этому описанию догадываются, что это огурец.

Дразнилка (с 5-лет).

Цель: учить образовывать слова с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др.

Правила игры:

Ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, подразнивают его с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др.

Ход игры:

В: Кошка.

Д: Мяукалка, бегалка, кусалище, мяучище, сонечка...

В: Пылесос.

Д: Шумелочка, всасывалка, выдувалочка, убиралка, тархтелочка, сломалище...

В: Мяч.

Д: Прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.

В: Снег.

Д: Укрывалка, покрывалище, утеплялочка, согревалка.

В: Когда он может быть укрывалкой?

Д: Когда его много - он укрывает землю, сохраняет тепло.

В: А как можно сказать о снеге весной, когда он тает?

- Д: Таялка. Таялище, когда тает очень много снега.
В: Снег превращается только в воду или еще как-нибудь может исчезнуть?
Д: Испарялочка, исчезалка...
В: Помидор.
Д: Вкуснятище, витаминка, полезнице.
Д: Когда моя мама салат делает, она украшает его помидорами, дольками.
В: Подразните его в этот момент!
Д: Украшалочка, украшалка.

Что можно сказать о предмете, если там есть... (с 5-летнего возраста).

Цель: на определение под - системных связей объекта, развивать логическое мышление, речь, обогащать словарный запас детей.

Правила игры:

Ведущий называет части объекта или предмета, а ребенок должен назвать, что это за объект и дать ему характеристику.

Ход игры:

- В: Что можно сказать об объекте, который имеет лапки с присосками?
Д: Это либо животное, либо птица, которая живет на деревьях или скалах.
В: Что можно сказать о системе, в которой есть много книг?
Д: Это может быть библиотека или книжный шкаф, книжный магазин, а еще портфель ученика.
В: Что можно сказать об объекте, частью которого являются волшебные слова?
Д: Это такие слова как "спасибо", "здравствуйте", "будьте добры"? Это может быть вежливый человек, добрый человек, книга.

Развитие речи (обогащение словаря).

- В: Что можно сказать о системе, в которой нет света?
Д: Это может быть темное помещение, почва, черный ящик, шкаф закрытый.
В: Что можно сказать об объекте, от которого вкусно пахнет?
Д: Это живой объект?
В: Да.
Д: Это может быть парикмахер (от него пахнет одеколоном), кулинар и повар (от них пахнет булочками, пирогами, ванилином, пряностями всякими).
В: А если это неживой объект, но от него тоже вкусно пахнет. Что это?
Д: Магазин парфюмерный, кухня в детском саду.
Звуковая культура речи.
В: Что можно сказать об объекте, если в нем есть звук "А" (можно использовать схемы).
Д: Мама, рама...

Живая и неживая природа.

- В: Что можно сказать об объекте, если там есть "МЯУ"?
Д: Кошка, котенок.
В: Что можно сказать об объекте, если там есть журчание?
Д: Ручей, река, а еще в животе иногда журчит. Это может быть фонтан.
В: Что можно сказать об объекте, если там есть кора?
Д: Это может быть дерево, кустарник, пенек.

В: Что можно сказать о системе, если там есть сбор урожая, дожди, листопад?

Д: Это осень!

Ознакомление с окружающим миром.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть мотор?

Д: Это или соковыжималка, или машина, или трактор, или самолет, или пылесос.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть белый халат?

Д: Это может быть врач, парикмахер, аптекарь.

В: А если это неживая система?

Д: Тогда это шкаф, больница, аптека...

.