



Картотека игр по ТРИЗ ТЕХНОЛОГИЯМ

Воспитатель: И.И.Мамбетова

Игра № 1

«Хорошо – плохо»

Правила игры: Ведущим называется любой объект, явление, у которого определяются положительные и отрицательные свойства.

Вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо – почему?», «что-то плохо – почему?» - идут по цепочке.

Ход:

Ведущий: Лиса – это хорошо. Почему?

Дети: Потому что она красивая, пушистая, мягкая, рыженькая.

Ведущий: Лиса – это плохо. Почему?

Дети: Потому что ворует кур и гусей, ест мышек и зайчиков.

Игра № 2

«Волшебный светофор»

Правила игры: У «Волшебного светофора» красный цвет означает подсистему объекта, желтый – систему, зеленый – надсистему. Таким образом рассматривается любой объект. Рассматриваемый предмет может висеть (лежать) перед ребенком, а может убираться после показа.

Ход:

Воспитатель показывает картинку с изображением животного.

Ведущий: Если я подниму кружочек красного цвета – вы мне назовете части животного.

Если я подниму круг зеленого цвета, вы мне скажите, частью чего является животное. А если я подниму круг желтого цвета, то вы мне скажите для чего оно или какую пользу приносит.

Данная игра может использоваться при рассматривании картины по любой теме, в том числе и по теме «Животные».

Ведущий: Если я подниму круг красного цвета – вы будете называть те объекты, которые вы видите на картине. Если я покажу вам круг желтого цвета, вы скажите, как эту картину можно назвать. А если я подниму зеленый круг – определите, частью чего является сюжет картины (природный мир, домашние, дикие животные).

Ведущий: Заяц (поднимает зеленый кружок).

Дети: Заяц относится к природному миру, к живой системе, к диким животным. Он живет в лесу.

Ведущий: Поднимает красный кружок.

Дети: У зайца есть голова, уши, туловище, хвост, лапы, нос, шерстка.

Ведущий: Почему заяц меняет шубку зимой?

Дети: Чтобы скрываться от врагов: лисы, волка.

Ведущий: поднимает желтый кружок.

Дети: Зайчик – это доброе, безобидно животное, он никого не обижает. Он нужен для того, чтобы в лесу жили животные и было красиво.

Игра № 3

«Теремок»

Правила игры: детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок выполняет роль едущего. Сидит в «теремке». Каждый проходящий в «Теремок» сможет туда попасть только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются: «Тук-тук. Кто в теремочке живет?»

Примечание: В ходе игры ведущий может менять установки: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня». Или: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты отличаешься от меня». Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета), по составным частям, по местонахождению или видовой принадлежности.

Ход:

Похожести у объектов живого мира.

Дети: Тук-тук. Кто в теремочке живет?

Ведущий: Это я, лиса. А ты кто? *Дети:* А я волк, пусти меня к себе!

Ведущий: Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты лиса, похожа на меня, волка.

Дети: И ты, и я – дикие животные. У нас одинаковое строение: есть 4 лапы.

Туловище, голова, 2 уха, шерсть, мы относимся к природному миру, живой природе. Мы живые, поэтому дышим и т.д.

Различия у объектов живого мира

Дети: Тук-тук. Я заяц. Кто в теремочке живет? Пусти меня к себе!

Ведущий: Это я – белка. Пущу тебя к себе, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

Дети: Заяц немного больше белки. У нас разный окрас (белка рыженькая, а заяц – зимой белый, а летом – серый), у нас разное питание (белка питается орешками, грибами сухими, а зайчик – травкой, корой деревьев, морковкой); белка живет на дереве в дупле, а заяц бегает по земле.

Игра № 4

Игра «Фантазия»

Цель: развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие предметы.

Ход:

Ребята. Представьте себе, если на земле исчезнут ... - все пуговицы. Чем их можно заменить? (липучками, кнопками, крючками, замками).

- все учебники

- все спички

- ручки

- ластик.

Игра № 5

Игра «Волшебные картинки»

Цель: развивать воображение, мышление, находя в нарисованных самими ребятами линиях образы (рисовать с закрытыми глазами).

Ход:

Ребята, сейчас закройте глаза. Будет звучать приятная музыка. Под эту

музыку вы будете рисовать на листе бумаги фломастером любые линии. Когда музыка закончится, посмотрите на свой рисунок и найдите в нем знакомые вам предметы, образы животных, людей и т.д.
Закрасьте и дорисуйте им необходимые части.

Игра №6 **«Чудесный экран» («девятиэкранка»)**

В основе системного подхода к объекту природного мира лежат следующие мыслительные шаги:

- выбирается объект и перечисляются его разнообразные свойства и признаки.
- определяется подсистема природного объекта.
- определяется надсистема объекта: по месту обитания; по классу или группе, к которым он относится.
- рассматривается процесс развития объекта в прошлом.
- рассматривается развитие объекта в будущем.

В качестве средства системного мышления выступает «чудесный экран».

Лисенок

(детеныш)

Взрослая лиса

Части зародыша

Части тела слабого

неумелого лисенка

Части тела взрослой

лисы

Форма организации игр:

- Карточки с изображением объекта, линии его развития, составляющих частей и места функционирования.

Игровое действие – составление «чудесного экрана» (девятиэкранки).

- Словесное восстановление «девятиэкранки» по стихотворению:

«Что-то» автор М.С. Гафутулин.

Если мы рассмотрим что-то...

Это что-то для чего-то...

Это что-то из чего-то...

Это что-то часть чего-то...

Чем-то было это что-то...

Что-то будет с этим что-то...

Что-то ты сейчас возьми, на экранах посмотри!

Игровое действие при этом:

Конкретный объект обозначается словом, указывается функция и т.д.

Предполагаемый результат по итогам универсальных игр: к концу дошкольного возраста о любом объекте ребенок может системно размышлять: выделять его функцию (свойства), рассматривать его место и взаимосвязи с другими объектами, а также возможность преобразования во времени.

Игра № 9

Игра «Числовая да - нетка»

Цель: обучать мыслительному действию, работать с недостатком данных.

Ход:

1. На доске чертим горизонтальную ось с цифрами.
2. Ведущий говорит: Я задумала число до 10 (20), а вы должны отгадать его.
3. Дети задают вопросы, а воспитатель отвечает «да» или «нет».

Но детей сначала надо научить задавать вопросы.

Дети должны делить числовую ось всегда пополам, т.е. находить цифру и спрашивать: - Это число больше 5? Меньше 5?

Затем дети делят следующую половину пополам и спрашивают:

- Это больше 3? Меньше 3?

Снова делят часть:

- Это крайняя цифра? Первая? В середине?

Игра № 10

Игра «Один – много»

Цель: учить находить в одном предмете множество его составных частей.

Закреплять понятие «один – много».

Ход:

Ведущий: Ребята, сколько у меня расчесок?

Дети: (одна).

Ведущий: Чего в расческе много?

Дети: (зубчиков).

Аналогично: коробка - стол

книга - дерево

ковер - дом

клубок -цветок

морковь - дом

Игра № 11

Игра «Назови часть предмета»

Цель: учить «разбирать» любой объект на составляющие части.

Ход:

Ведущий бросает кому-то из детей мячик и говорит слово (предмет):

- ДОМ.

Ребенок, поймав мяч должен быстро назвать какую-то часть этого объекта:

- КРЫША (крыльцо, дверь, окно, чердак, подвал...)

Игра № 12

Игра «Паровозик»

Цель: учить определять временную зависимость объекта и его функции.

Ход:

Ведущий подбирает 5-6 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды. Это может быть *дерево, птица, бабочка*, т.е. любая живая система. Карточки раздаются играющим детям.

Ведущий – **паровозик**, дети – **вагончики**.

Например:

Человек:

1 карточка – младенец

2 карточка – дошкольница

3 карточка – девочка-подросток

4 – девушка

5 – женщина

6 – старушка («Поезд времени»)

Игра № 13

Игра «Что это такое?»

Цель: развивать ассоциативное мышление.

Ход:

На доске или листе бумаги взрослый рисует любую геометрическую фигуру или схематическое изображение. Задает вопрос детям: **Что это такое? или На что похоже?**

Дети называют предмет, на который похоже это изображение.

Ведущий говорит: **Нет! Это не ...**

Затем ведущий подрисовывает еще какие-либо части и опять спрашивает: **«Что это?»**. Дает отрицательный ответ детям и вновь дорисовывает части и т.д.

Игра № 14

Игра "На что похоже"

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 объектами могут быть по следующим признакам: по назначению (по функциям), 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:

Ведущий: **На что похож абажур?**

Дети: **На зонт, на Красную шапочку, на колокол, потому что он большой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге.**

Ведущий: **На что похожа улыбка?**

Дети: **На радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду.**

Ведущий: **На что похож половник?**

Дети: На ковш у экскаватора, на созвездие "Большая медведица", на зонтик, на лопату, на микрофон, т.к. 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.

Игра № 15

Игра «Найди друзей»

Цель: учить определять разные места обитания объекта и искать объекты, выполняющие те же самые функции.

Ход:

Ведущий называет объект, выделяя функцию, а дети говорят, кто (что) выполняет эту же функцию.

Например:

Ведущий: Машинка перевозит груз.

Дети: Перевозит груз пароход, слон ...

Игра № 16

Игра «Раньше – позже»

(Цель: учить определять временную зависимость объекта и его функцию.

Ход:

Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого или, что будет после.

Например:

Ведущий: Мама помыла посуду. А до этого что было? А что будет позже?

Ответы детей могут быть разными. Ведущий выбирает какой-либо ответ ребенка (мама кормила свою дочку).

И вопросы к детям по прошлому могут касаться девочки. Затем кого-то из детей попросить рассказать последовательность событий.

Игра № 17

Игра "Переверание сказки"

Цель: учить детей заменять сюжет сказки, что позволяет позволит по-новому взглянуть на привычные сюжеты; разрушить стереотипы.

Ход: Воспитатель рассказывает детям знакомую сказку правильно, а дети по ходу ее "перевирают".

Например:

Сказка "Царевна лягушка".

Ведущий: Было у отца 3 сына.

Дети: Не 3, а 20.

Ведущий: Однажды собрал их царь и говорит: "Пора вам жениться!"

Дети: В лес по грибы идти.

Ведущий: Сыновья отвечают: "А где нам жен искать?"

Дети: Грибы искать.

Ведущий: Возьмите по стреле, выйдите в чисто поле. Куда стрела упадет, там и судьба ваша.

Дети: Не по стреле, а по валенку.

Ведущий: У старшего сына упала стрела на боярский двор.

Дети: На елку, по шишке.

Ведущий: У среднего сына - на купеческий двор. Подняла его купеческая дочь.

Дети: В магазин, попала в бутылку молока.

Ведущий: У младшего сына в болото, к лягушке.

Дети: В цирк, попала в укротителя тигров.

Примечание: всю сказку рассказывать не надо.

Сказки "Репка", "Теремок", "Колобок", "Курочка Ряба".

Игра №18

Игра "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:

Ведущий: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выбирайте себе любую.

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

Ведущий: Где живет медведь?

Дети: В лесу, в зоопарке.

Ведущий: А еще?

Дети: В мультфильмах, в фантиках конфетных.

Ведущий: Где живет подорожник?

Дети: 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 в животе у меня был.

Ведущий: Где живет собака?

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

Ведущий: Где живет гвоздь?

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

Ведущий: А где живут вежливые слова?

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

Ведущий: А что значит хороший человек?

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

Ведущий: А где живет радость?

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

Ведущий: А где живет зло?

Дети: В сказке про Бабу-ягу, про мачеху..., в человеке - он может быть злым.

Ведущий: Каких словах живет буква "А"?

Дети: Мама, лиса, акварель...

Ведущий: А где живет звук?

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

Ведущий: А где живет слово?

Дети: В предложении, в сказке, в человеке.

Ведущий: Словом человек обозначает и выражает свои мысли.

Игра № 19

Игра "Солнышко светит"

Цель: развитие мышления, речи, гибкости ума, воображения.

Правила игры: Ведущий начинает предложение, а ребенок заканчивает.

Например: дождь - идет, а еще ..., солнышко - светит, а еще..., собака - лает, а еще..., паровоз - мчится, а еще..

Ход:

Можно объединить два предмета или живых существ и называть общие для них действия. Снег и лед тают, птица и самолет летают, заяц 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...

Игра № 20

Игра "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 яблок - яблочный.

Пусть ребенок потренируется в придумывании заданий для вас.