

ИГРЫ С ЭЛЕМЕНТАМИ ТРИЗ ДЛЯ ЗАНЯТИЙ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

«НА ЧТО ПОХОЖЕ»

- Правила игры: ведущий называет объект, а дети называют объекты похожие на него.

Примечание: Похожими объекты могут быть 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 предметные картинки, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

ИЛИ

Цель: учить «превращать» схематическое изображение в образ предмета; развивать ассоциативное мышление.

ИГРА НА СРАВНЕНИЕ СИСТЕМ "ДАВАЙ ПОМЕНЯЕМСЯ"

- Правила игры: Игра проводится подгруппой. Каждый ребенок загадывает свой объект (можно на одну тему) и говорит, что он умеет делать. Затем идет обмен функциями между детьми, загадавших объект.

ИГРА «ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ»

- Цель: научить видеть лишним каждый предмет, в зависимости от того, по какому признаку проводится сравнение.

Ход: На доске – изображение четырех предметов. Объяснить детям, что «лишним» будет каждый предмет по очереди, чтобы не было никому обидно.

Примечание: сравнение по цвету, весу, размеру, вкусу, где растет, количеству букв и т.д.

ИГРЫ НА ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЛИНИИ РАЗВИТИЯ ОБЪЕКТА

ИГРА «ЧЕМ БЫЛ – ЧЕМ СТАЛ?»

- Цель: учить определять временную зависимость объекта и его функции.

Ход: называется материал (глина, дерево, ткань), а дети дают варианты объектов, в которых они есть. Можно поиграть наоборот: называется объект, сделанный человеком, а дети определяют, какие материалы использовали при его изготовлении.

ИГРА «ПОСТРОИМ ДЕТСКИЙ САД»

- Цель: познакомить детей с системным подходом к окружающему миру (компонентным и функциональным). Показать зависимость объекта от места проживания.

Мозговой штурм – построили детский сад в воде, в горе. Обсудить работу, жизнь в этом детском саду. Для наглядности использовать ресурсы группы. Например: гора – кубики, корзина, одеяло. Море – аквариум – банка – коробка.

ИГРА "ЧАСТИ - ЦЕЛОЕ"

(ПО ТЕМЕ ДЕТСКИЙ САД)

- Цель. Познакомить детей с методом фокальных объектов, объясняя детям технологию работы по этому методу. Учить изменять привычные объекты (или часть объекта), конструируя из них совершенно новые. Продумывая их функции, их взаимоотношение с окружающими предметами и людьми. Провести небольшой анализ положительного и отрицательного в своём детском саду, в группе. Предложить придумать совершенно новый детский сад, объясняя как пользоваться методом фокальных объектов.
- Цель. Определить главную функцию детского сада для детей, для взрослых, работающих в детском саду, для родителей. Внести в морфологическую таблицу новый ряд – сотрудники детского сада.

ИГРА «СКАЗОЧНЫЕ ГЕРОИ В ДЕТСКОМ САДУ»

- Цель. Познакомить детей с кольцом Луллия. Учить обобщить явления, не имеющие очевидных связей. Учить представлять событие в последовательности его развития, устанавливать зависимость между отдельными событиями. Предложить детям фантастическую ситуацию: все взрослые в детском саду ушли в отпуск, а вместо себя оставили сказочных героев, очень во всем похожих на себя.
- *Показать детям образец (неполный) кольца Луллия. Предложить сделать себе в группу такой и поиграть с ним. Изображения на секторах колец дети могут нарисовать, написать или наклеить сами. 1 кольцо - герои сказок. 2 кольцо - сотрудники детского сада. 3 кольцо - помещения детского сада. Обыграть кольцо, рассматривая каждый вариант – последовательность развития событий, последствия этого изменения для самого героя и его окружающих.*

ИГРА "СЛОВА - НАПАРНИКИ"

- Воспитатель называет слово, а дети находят два слова - напарника, которые показывают последовательность действий по теме "Растительный мир".

ИГРА "ЦЕПОЧКА ЦЕЛЕЙ"

- Какую цель вы ставите перед собой... умываясь, кушая, сажая картошку, собирая ягоды, яблоки. Раскрыть последовательность любого действия детей, разбивая его на множество мелких целей, в правильной последовательности.

Чтобы пойти в лес за грибами надо: встать с постели, одеться, умыться. Позавтракать, собрать корзинку, одеться в лес (надеть колготки, брюки, носки...) взять корзину. Подождать папу или маму и т. д. Провести по цепочке целей несколько дел, предложенных детьми. Показать, что любое действие может вызвать анти действие. Например: "Копали яму глубоченную - Получили гору высоченную". Привести еще несколько примеров аналогичного действия. Предложить символически "записать" последовательность любого дела, а потом "прочитать" детям.

ИГРА «ПОЛИНОМЫ ФАНТАЗИИ»

- Загадать любое слово из 3 букв. Д О М
- Под «Д» пишем слова, обозначающие предмет (существительные)
- Под «О» - слова, обозначающие свойства или состояние предметов (прилагательное или образованное от него наречие)
- Под «М» слова, обозначающие действие и отвечающие на вопрос «что делает?». Составьте предложение из слов например в комбинации 2, 3, 1.

Далее с детьми вы можете придумывать фантастические рассказы, оттолкнувшись от этих сочетаний.

ИГРА «СОЗДАНИЕ ЛИМЕРИКА»

- *Лимерик – это английский вариант организованной нелепицы.*
- В течении 5 минут постарайтесь придумать лимерик. Он должен быть сказочным, загадочным, можно даже использовать непонятные слова, но чтобы рифма сохранялась.
- Первая строка – выбор героя (*красно-синий медвежонок*)
- Вторая строчка – характеристика героя или его действия (*по небу летал*)
- Третья строчка – реализация действия (*как герой это сделал*) (*лапами как крыльями махал*)
- Четвертая строчка – выбор конечного эпитета или свое отношение к герою (*птичек всех напугал*)

ИГРЫ НА ФОРМИРОВАНИЕ УМЕНИЯ ВЫЯВЛЯТЬ ФУНКЦИИ ОБЪЕКТА

□ "Что умеет делать?"

(игра для детей с 3-х лет)

- Правила игры: Ведущий называет объект. (Объект можно показать или загадать с помощью игры "Да-Нет" или загадки). Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

"ДРАЗНИЛКА" (ПРОВОДИТСЯ С 5-ЛЕТ)

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

"МОИ ДРУЗЬЯ"

(ПРОВОДИТСЯ С 4-Х ЛЕТ).

- Правила игры:
- Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего-либо или кого-либо. Дети определяют кто они (дерут 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.*

ИГРА "МАША-РАСТЕРЯША"

- Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.
- Предшествующий этап: ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?..
- Ввод в игру: рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.

ИГРА "ТЕРЕМОК"

- Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.
- Реквизит: рисунки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д. На каждого ребенка - один рисунок.
- Ввод в игру: напоминание сказки "Теремок" и предложение сыграть сказку в измененном виде.

ЧТОБЫ ПРОГУЛКА СТАЛА ИНТЕРЕСНОЙ, ПОЛЕЗНОЙ И ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ

Игры ТРИЗ + экология

-
- *В эти игры модно поиграть в любое время: на прогулке с ребенком, за семейным столом, т.к. они не требуют ни большого игрового поля, ни значительного количества иллюстративного материала, а польза от этих простых игр будет огромная - дети научатся классифицировать объекты окружающего мира, устанавливать причинно-следственные связи*

ИГРА «НАЗОВИ ВСЕХ ЖИВОТНЫХ, КОТОРЫЕ...»

□ Цель: *Формировать представления о таких понятиях, как «травоядные», «хищные», учить классифицировать животных по этим группам.*

□ Ход: Вначале уточняется в беседе, чем питаются дикие звери, птицы. Ведущий показывает картинку, а игроки предлагают, куда ее надо отнести: к насекомоядным или к хищникам, и объясняют почему.

□ Усложнение: найти всех животных, которые питаются частями растений, плодами, почками, корнями. Найдите всех животных, которые питаются другими животными.

ИГРА

«ОБРАЗОВАНИЕ АНАЛОГИЙ»

- Цель: *развивать логически – понятийное мышление.*
- Ход: раскладываются парные карточки, принцип связи которых игроки должны сопоставить с одним из образцов на отдельном столе.
- Например: образец, показанный ведущим, «овца – стадо».
- Игроки подбирают карточки: малина – ягоды, грядка – огород, капля – дождь и т. д.
- В конце игры, когда карточки разложены, подвести итог каждой аналогии, объясняя взаимосвязь предметов.

ИГРА «ОТВЕЧАЙ БЫСТРО»

- *Цель:* закреплять умение классифицировать предметы (по цвету, форме, качеству); приучать их быстро думать и отвечать.
- *Ход:* Игра проводится с мячом. Ведущий называет цвет, бросает мяч игроку. Тот, кто поймает мяч, должен назвать предмет этого цвета, относящийся к живой или неживой природе, потом он сам называет любой цвет и перебрасывает мяч следующему. Тот тоже ловит мяч, называет предмет, свой цвет и т. д.
- «Зеленый», - говорит ведущий (делает паузу, давая возможность детям вспомнить предметы зеленого цвета) и бросает мяч ребенку. «Лист», - отвечает ребенок и, сказав «голубой», бросает мяч другому игроку. «Небо», - отвечает другой ребенок и говорит «желтый», бросая мяч следующему.
- Один и тот же цвет можно повторять несколько раз, так как предметов, относящихся к живой природе, одинакового цвета много.

ИГРА «ПРИРОДА И ЧЕЛОВЕК»

- Цель: *закрепить, систематизировать знания о том, что создано человеком и что дает человеку природа.*
- Ход: Сначала проводится беседа, в процессе которой уточняются знания о том, что окружающие нас предметы или созданы руками людей, или существуют в природе, и человек ими пользуется; например: лес, уголь, нефть, газ существуют в природе, а дома, заводы, транспорт создает человек.
- *«Что сделано человеком?» - спрашивает ведущий и передает одному из играющих какой – либо предмет (или бросает мяч). После нескольких ответов он задает новый вопрос: «Что создано природой?»*

ИГРА «РЫБЫ – ПТИЦЫ- ЗВЕРИ»

- *Цель: Учить называть видовые группы по предложенному примеру*
- *Ход: Ведущий бросает мяч ребенку и произносит слово, обозначающее класс из области живой природы.*
- *Ребенок, поймав мяч, должен подобрать видовое понятие и бросить мяч обратно.*
- *Пример: Птица – «Воробей», рыба – «Карасик» и т.д.*
- *Аналогично можно играть с классификационными группами рукотворного мира.*

ИГРА «ПИЩЕВЫЕ ЦЕПОЧКИ»

□ Цель: *закрепить представления о связях и зависимостях между явлениями и объектами природы.*

□ Оборудование: несколько бечевок.

□ Ход игры: предлагается назвать объект природы. С помощью наводящих вопросов надо называть представителей природного мира, от которых зависит жизнь данного объекта. Всем участникам присваивается определенное «имя» названных ими объектов природы. С помощью бечевки они объединяются в экосистему. Извлечение одного из «объектов природы» сопровождается рывком за бечевку, который передается по кругу.

ИГРА «КТО КОМУ НУЖЕН?»

□ Цель: закрепить представления о связях и зависимостях между явлениями и объектами природы.

□ Оборудование: карточки с изображением объектов живой и неживой природы.

□ Ход игры: игрокам предлагается следующая ситуация: «Представьте себе, что на Земле ничего нет. И вдруг появились птицы (или другие живые существа). Смогут ли они жить на такой Земле? Что необходимо им для жизни?» Составление цепочки зависимостей.

ИГРА «ОРГАНЫ ЧУВСТВ»

- Цель: показать взаимосвязь работы органов чувств (зрение, осязание, обоняние, слуха, вкуса)
- Материал: яблоко, лук, погремушка, мыло
- Ход игры: среди играющих распределяются роли органов чувств и выбирается ведущий, который выполняет роль мозга, он выходит из комнаты. Показывается предмет, обследуя который, они должны сообщить ведущему только ту информацию, за которую они «отвечают».

ИГРА

«ЖИВАЯ ИЛИ НЕЖИВАЯ ПРИРОДА»

Цель: упражнять в классификации объектов живой и неживой природы.

□ Взрослый называет объект живой или неживой природы. Если назван объект живой природы, дети двигаются. (Например: названо дерево – дети поднимают руки, «растут», Если животное – прыгают и т.д. Если назван объект неживой природы – дети замирают на месте.

ИГРА «ОПИШИ, А Я ОТГАДАЮ»

□ Цель: учить классифицировать овощи и фрукты по их признакам.

- Задание: выделить и назвать характерные **признаки** предмета в ответ на вопросы ведущего.
- Правила: нельзя называть то, что описывают. Отвечать на вопросы четко и определенно.
- Ход: на столе за ширмой разложены овощи и фрукты. Ведущему они не видны.
- Он говорит: «Из овощей , что лежат на столе, выбери один. Я буду спрашивать, какой он, а ты отвечай. Только не говори его название. Я попробую отгадать по ответам». Вопросы задаются в определенной последовательности: «Какой по форме? Везде, как шарик? Ямки есть? Какого цвета?» и т. д.
- Игроки отвечают на вопросы. После того как они расскажут о характерных признаках предмета, ведущий отгадывает загадки.

ИГРА «БУКЕТ»

- Цель: *закрепить место произрастания растений.*
- Ход: На столе наборы изображений лесных, полевых, садовых и комнатных растений. Участники игры получают задание собрать букет, но каждый собирает цветы строго определенного места обитания. Например: только лесные.
- Эту игру можно проводить без картинок - в словесном виде, просто называя - одуванчик-поле; подснежник - лес, роза - сад и т.п.

ИГРА «БЫВАЕТ - НЕ БЫВАЕТ»

- Цель: *закрепить знание сезонных явлений природы.*
- Ход: Ведущий называет время года, например, осень, затем называет явление природы, например, иней, и бросает мяч. Ребенок должен сказать, бывает или не бывает.

ИГРА «БЫВАЕТ - НЕ БЫВАЕТ»

□ Цель: *развивать логическое внимание.*

- Ход: Игра требует богатого воображения и здравого смысла. Ребенку надо представить себе ситуацию, которую вы описываете, и сказать, бывает ли то, о чем идет речь. Если он отвечает правильно, его очередь загадывать вам загадку (фразу), а неправильно – очередь пропускается. Чередуются реальные и нереальные варианты, например: «волк бродит по лесу», «волк на дереве сидит», «в кастрюле каша варится», «кошка по крыше гуляет», «собака по крыше гуляет», «лодка по небу плывет», «девочка рисует домик», «домик рисует девочку» и т. д. Можно использовать мяч: игрок бросает мяч, произнося фразу, а второй игрок ловит его, если то, о чем сказано, действительно бывает, и не ловит, если этого не бывает.

ИГРА «КТО КЕМ (ЧЕМ) БУДЕТ?»

- Цель: закреплять знания о предмете в разные временные отрезки (в настоящем будущем, бывшем).
- Ход: Ребенок отвечает на вопросы взрослого: «**Кем будет** (или чем будет) яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый и т.д.?». При обсуждении, подчеркивается возможность нескольких вариантов.
- *Например, из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея и даже яичница. За одну игру можно разобрать 6-7 слов.*
- Вариант этой игры – игра «**Кем был?**». Смысл этой игры заключается в том, чтобы ответить на вопрос, кем (чем) был раньше: цыпленок (яйцом), лошадь (жеребенком), корова (теленком), дуб (желудем), рыба (икринкой), яблоня (семечком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), хлеб (мукой), шкаф (доской), велосипед (железом), рубашка (тканью), ботинки (кожей), дом (кирпичом), сильный (слабым), и т. д.
- Можно давать другие слова, требующие от ребенка понимания перехода одного качества в другое. Каждому слову подбирается варианты ответов.

УПРАЖНЕНИЯ НА РАСКРЫТИЕ ФУНКЦИЙ ПРЕДМЕТА

□ «Что умеет делать?».

- Ведущий называет предмет, а дети рассказывают, что он умеет делать. Например, велосипед может катать, перевозить груз, падать, его можно разобрать на запчасти, подарить, поменять и. т.д. Предложите детям поместить предмет в фантастические условия. К примеру, велосипед можно «подарить» Красной Шапочке. Как велосипед помог бы ей?

УПРАЖНЕНИЯ НА ВЫЯВЛЕНИЯ СВЯЗЕЙ МЕЖДУ ОБЪЕКТАМИ И ИХ РЕСУРСОВ

▣ 1. «Помоги Золушке» (нахождение внутренних и внешних ресурсов решения задачи)



Злая мачеха велела Золушке на обед испечь пирожков. Золушка замесила тесто, сделала начинку. Теперь ей нужно раскатать тесто, но скалки нигде нет. Наверно, вредные сёстры спрятали скалку специально, чтобы досадить бедной Золушке. Как теперь поступить?

Варианты: попросить у соседей, купить в магазине новую, сделать самой из полена или бутылки, формировать лепёшки рукой и. т.д.

▣ 2. «Коллаж из сказок»



В чудесном лесу жили Незнайка, Колобок и Буратино. Однажды пошёл Колобок в лес за грибами и не вернулся. Пошли Незнайка и Буратино его искать. Видят, навстречу им Красная Шапочка идёт и горько плачет...

Затем сказка продолжается совместно с ребёнком.

▣ 3. «Знакомые герои в новых обстоятельствах».

- ▣ Предлагаем детям пофантазировать о действиях и поведении сказочного героя в другой обстановке. Пример. Нашёл Винни-Пух в лесу башмаки, решил их примерить. Только не знал, что они волшебные. И очутился в Африке. Вокруг пальмы и тропические растения. Удивился медвежонок, идёт и всему удивляется. Вдруг видит, костёр горит. А вокруг костра Бармалей скачет.

▣ 4. «Аукцион».

- ▣ На аукцион выставляются различные предметы. Они могут быть настоящими или нарисованными. Детям нужно описать возможности их использования. Кто последним предложит способ применения предмета, тот его забирает.
- Что можно делать ложкой? (кушать, перемешивать, копать, и.т.д.)