Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад комбинированного вида «Ромашка»

Приложение 5

**Картотека**

**игр технологии ТРИЗ**

Составила: воспитатель Копосова Н.С.

Год составления: 2019

Варгаши

**Картотека игр ТРИЗ для детей 3 – 4 лет.**

**Игра «Что умеет делать?»**

**Цель:**  формирование умения выявлять функции объекта.

**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.

**Ход игры:**

В: Телевизор.

Д: Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться.

В: Что может мяч?

Д: Прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать.

В: Давайте пофантазируем. Наш мяч попал в сказку " Колобок". Как он может помочь Колобку? Примечание: Можно перемещать объект в фантастические, нереальные ситуации и смотреть, какими дополнительными функциями обладает объект.

Базис личностной культуры.

В: Вежливый человек - это какой и что умеет делать?

Д: Здороваться, вежливо провожать гостей, заботиться о больном человеке или собаке, он может уступать место в автобусе или трамвае старушке, а еще сумку донести.

В: Еще?

Д: Выручить из беды или трудного положения другого человека.

В: Что может растение?

Д: Расти, пить воду, расцветать, закрываться, может качаться от ветра, может погибнуть, может вкусно пахнуть, а может и невкусно, может колоться.

В: Что может слон?

Д: Слон умеет ходить, дышать, расти. Слон добывает себе пищу, перевозит грузы, людей, выступает в цирке. Он помогает людям в хозяйстве: бревна даже таскает.

В: Что может дождь?

Д: Растворить лед.

В: Когда и почему?

Д: Когда ярко светит солнце, тепло.

В: Что еще может лед?

Д: Лед может расколоться, треснуть.

В: А какие полезные функции у льда?

Д: Его нужно прикладывать к шишке (ушибу). Продукты хранятся в холодильнике, а там есть лед.

В: Что можно делать со льдом?

Д: Можно раскрашивать красками, сделать разноцветные льдинки. Можно кататься по льду на коньках и просто на ногах. Льдинками можно украшать всякие снежные постройки.

В: Что может дождь?

Д: Капать, литься как из ведра, создать лужи, поливать растения. Дождь делает воздух свежим, моет дороги, чтобы они были чистыми и красивыми. Дождь может моросить.

**Игра «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 испариться, превратиться в тучку и в дождик.

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

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

**Игра «Паровозик».**

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

**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.

**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.

**Ход игры:**

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

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.

**Игра «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 задаѐт вопрос ребѐнку «Что будет, если в ванну с водой упадѐт бумага».Ребенок отвечает бумага намокнет, растает, поплывѐт и т.д.

**Игра «Солнышко светит»**

**Цель:** на развитие мышления, речи, 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...

**Игра «Хорошо – плохо.**

**Цель:** Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

**Правила игры:**

Ведущим называется любой объект или в старшем дошкольном возрасте система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

**Ход игры.**

1 вариант:

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Съесть конфету - плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?".

2 вариант:

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Сладкая конфета - это плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

В: Зубы заболят - это хорошо. Почему?

Д: Вовремя обратишься к врачу. А вдруг бы у тебя болели бы зубы, а ты не заметил. То есть вопросы идут по цепочке.

**Ознакомление с окружающим миром.**

В: Человек изобрел огонь. Огонь-это хорошо, почему?

Д: От него становиться тепло. Папа разведет костер, будет весело.

В: Огонь - это плохо. Почему?

Д: Это опасно, может быть пожар. Если дом сгорит, то людям жить будет негде.

**Живая система.**

В: Листопад - это хорошо?

Д: Да! Земля становиться красивой, листва шелестит под ногами.

В: Листья под ногами - плохо. Почему?

Д: Не всегда можешь увидеть кочку, обувь запылиться или будет мокрая, если после дождя.

**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 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 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.

**Игра «Уменьшаем и увеличиваем».**

**Цель игры:** обогащать словарный запас детей, учить образовывать при помощи суффиксов: - ок, - чик, - чек, -ище.

**Правила игры.**

Скажите: «Я буду называть кого-нибудь или что-нибудь, а ты сделай его маленьким». Например, гриб — грибок, стул — стульчик, лист — листочек.

Следите за тем, чтобы ребенок не называл вместо правильного ответа детенышей животных: не заяц — зайчонок, а заяц — зайчик; не корова — теленок, а корова — коровка.

То же самое можно делать и в обратном направлении. Взрослый называет «уменьшенное» слово, а ребенок дает его обычный вариант.

Такие же игры можно проводить с «увеличивающими» суффиксами: кот — котище.

**Игра «Назови, одним словом».**

**Цель:** обогащать словарный запас детей существительными, развивать речь, внимание, мышление.

**Правила игры.**

Взрослый что-то описывает, а ребенок называет это одним словом. Например, утренняя еда — это завтрак; большая посуда для приготовления компота — кастрюля; дерево, которое наряжают на Новый год, — елка.

**Игра «Цепочка».**

**Цель:** учить детей выделять признаки объектов, развивать мышление, речь детей.

**Правила игры:**

Ведущий показывает ребѐнку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передаѐтся другому ребѐнку. Он должен назвать один из

признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать, как можно больше признаков и не повториться.

**Ход игры:**

Ведущий показывает картинку с изображением очков, ребёнок, увидев картинку, говорит очки круглые и передаѐт картинку следующему игроку. Следующий игрок говорит очки солнечные и передаёт следующему игроку картинку т.д.

**Игра «Расставь по порядку».**

**Цель:** формировать понимание относительности размера; систематизировать знания детей о размерах животных, развивать мыслительную деятельность детей, речь.

**Правила игры:**

Воспитатель показывает детям 5-6 карточек с изображением разных животных (например, мышка, кошка, собака, конь, слон), их нужно расставить по росту, начиная с самого

маленького.

После этого начинается обсуждение каждой карточки. Например: Кошка - большая или маленькая? Для кого большая? Для кого маленькая?

При анализе ситуаций «Для кого мышка большая?», «Для кого слон маленький?» дети используют знания из личного опыта.

**Картотека игр ТРИЗ для детей 4 – 6лет.**

**Системный подход к окружающему миру**

**Игра «Найди целое и части»**

**Цель:** учить детей определять по аналогии задание, которое необходимо выполнить. По образцу первой паре слов, учить определять какое правило имеет здесь место: целое-часть или часть-целое.

**Ход:**

1. В: автомобиль – колесо;

д: самолет – …(крылья, небо).

Детям предлагается назвать соответствующий ответ.

2. В: вишня – косточка;

д: рак – … (клешня, рыба).

3. В: кошка – усы;

д: дерево - …(лес, ствол). И т.д.

**Игра «Найди главное»**

Предлагается система к ней несколько подсистем, из которых необходимо выбрать две подсистемы, которые являются обязательно частями данной системы.

Пример: лес – охотник, волк, деревья, тропинка, кусты, болото.

Сад – растения, садовник, собака, забор, земля.

Река – берег, рыба, рыболов, тина, вода.

Город – автомобили, здания, толпа, улица, велосипед.

Книга – рисунки, приключения, бумага, закладка, текст.

Больница – палаты, врач, халаты, больные, укол, ренген.

**Игра «Что с чем связано»**

**Цель:**  учить детей находить связи между предметами, даже, если связаны не на прямую, а через посредника. Учить делать выводы, что все взаимосвязано.

Например:

Дерево – вода. (без воды дерево жить не может).

Пуговица - рубашка. (пуговица нужна, чтобы застегнуть рубашку).

Стол – ваза. (вазу с цветами ставят на стол).

Рыбка – рука. (рыбку ловят сетью, а сеть забрасывают руками; руками чистят рыбу; кормят ее в аквариуме).

**Системный оператор**

**Игра «Назови предмет по свойствам»**

**Цель:**

Закреплять знания об окружающем мире, анализируя знакомые предметы и выделяя их свойства.

Активизировать в речи детей понятия о свойствах предметов.

Формировать понятие о том, что один и тот же предмет может сочетать в себе несколько признаков.

Например:

Сильный + добрый=

Звонкий+громкий=

Пушистый+серый=

Усложненный вариант:

Гладкий+серый+тихий=

Белый+съедобный+мягкий=

Красный+легкий+блестящий=

**Игра «Что из чего»**

**Цель:** учить детей разбирать любой объект на части. Называть эти части, посчитать их количество.

**Ход:**

Воспитатель или ребенок быстро называет предмет (объект), дети должны назвать из чего он состоит.

Усложненный вариант:

Детям предлагается сразу называть количество частей.

Например: машина – один кузов – один руль - четыре колеса, две большие фары и т.д.

**Игра «Теремок»**

**Цель:** закреплять понятия детей об объектах окружающего мира, анализируя знакомые предметы и выделяя их свойства, функции.

Учит использовать в речи краткое описание свойств предметов, выделяя в них самое главное качество.

Формировать понятие о том, что один и тот же предмет может сочетать в себе несколько признаков, функций.

**Ход:** воспитатель показывает «теремок» (коробку, ящик и т.д.)., к которому переодически подходят герои ( предметы, животные) и просятся жить.

Каждый из вновь пришедших «героев» - предметов спрашивает, кто живет в теремке, и «житель» - предмет должен ему ответить, перечисляя, кто он, какой, что умеет делать.

**Игра «Аукцион»**

**Цель:** познакомить (закрепить) знания детей о признаках, частях, свойствах предметов. Учить описывать предмет в определенной последовательности, выбирая и подчеркивая его лучшие качества, возможность его использования.

**Ход**: выбирается ребенок (вначале это может быть взрослый), который ведет аукцион. Он, выбирая предмет для аукциона, описывает его достоинства. Ребенок, который хочет купить его, должен аргументированно доказать, для чего этот предмет ему нужен и чем он ему нравится.

Предмет продается тому, кто убедительнее доказал его необходимость. Предметы должны быть хорошо знакомы для ребенка.

**Игра «Что умеет делать»**

**Цель:** учить умению выделять функции объекта.

**Ход:**

1 вариант:

Дети стоят друг против друга. Один называет предмет, тот, кто стоит напротив – его функцию и т.д. по очереди. Проигрывает тот, кто не смог ответить. Рядом стоящий ребенок передвигается на его место. Побеждает тот, кто остается.

2 вариант: «передай соседу слово»

Дети стоят по кругу, как бы передавая слово из рук в руки. Первый называет слово, «передает» его – касаясь ладошкой руки соседа. Сосед называет функцию, передавая ее своему соседу. Этот ребенок называет предмет, который выполняет переданную ему функцию.

Например: птица – летает – самолет – гудит – поезд – везет – машина – едет – трактор – пашет - тракторист – кушает - ребенок и т.д.

**Игра «Прямая аналогия»**

Ход игры: детям дается пара слов, картинок. Предлагается найти такую цепочку ассоциации для каждой пары, которая начиналась бы первым из слов, а заканчивалась последним.

Например: книга – утюг: книга – картинка – краски – магазин – мама – платье – стирка – утюг.

Небо – чай, очки – дерево, люстра – дрова, пальто – велосипед, мороз – магнит, серер – шкаф.

**Игра «Найди пару»**

**Цель:** учить быстро находить близкие ассоциации к заданному слову. Воспитывать терпение. Учить, не перебивая товарищей, быть всегда готовым к ответу. Побуждать вырабатывать свои символы, которые помогают воспитателю или ведущему ребенку, что ты знаешь нужную ассоциацию.

Ход:

Дети сидят или лежат по кругу.

Ведущий предлагает найти пару – первое пришедшее в голову слово – слову, которое скажет он.

Например:

Воспитатель – дети;

Ножницы – бумага и т.д.

**Игровое упражнение «Бюро находок»**

Один из детей берет на себя роль работника «бюро находок», а другой что-то потерявшего.

Потерявший по внешним признакам должен описать, что потерялось, но сравнивая его с другими объектами. По принципу – цвет, такой, как у…, форма такая, как у …, и т.д. «Бюро находок» - должен отгадать, что он потерял. Не отгадавший «сотрудник» теряет работу.

**Символическая аналогия**

**Игра «Замри»**

**Цель:** учить детей понимать схематическое положение позы человека. Формировать быструю реакцию.

Закреплять умение находить противоположное движение.

Для игры необходимы крупные карточки с схематическим изображением человека в какой – либо позе.

Например: ноги вместе, правая рука вниз, левая в сторону или ноги вместе, руки в стороны и т.д.

**Игровое упражнение «Скажи заглавие»**

Детям читается небольшой рассказ. Потом им предлагается подобрать к рассказу как можно больше названий.

**Игровое упражнение «Сокращение рассказа»**

Воспитатель читает или рассказывает рассказ. Его содержание нужно передать предельно кратко.

Сжато, одно-два предложения.

**Игровое упражнение «Сделай короче»**

Взрослый произносит предложение и просит детей сократить его последовательно. Убирая по одному слову. Сохранять основное содержание обязательно.

Дети могут убирать слова по желанию или по очереди.

Например:

1. Оля читает бабушке интересную книгу.

Оля читает бабушке книгу.

Оля читает бабушке.

Оля читает.

2. Зимой часто дуют холодные ветры.

Зимой дуют холодные ветры.

Дуют холодные ветры.

Дуют ветры.

Примерные предложения для сокращения.

Летом часто идут проливные дожди.

Утром Вова ел рисовую кашу.

Мимо дома проехала грузовая машина.

Мой дядя работает на заводе.

Светит теплое весеннее солнце.

**Наоборот**

**Игра « Скажи наоборот»**

**Цель:** найти действия противоположные по значению.

Таять –

Засыпать –

Подниматься –

Нырять –

Нагревать –

Засыпать –

Пачкать –

Чинить –

Поджигать –

**Игровое упражнение «Противодействия»**

Воспитатель называет или показывает предметы, которые объединяют в себе выполнение двух противоположных функций. Дети называют эти функции.

Дверь – закрывает и открывает

Выключатель – включает и выключает

Водопровод – открывает и закрывает

Рука – бьет и гладит

Ребенок – строит и ломает

Мама - ругает и жалеет

Усложнение:

Обсудить, что хорошего и что плохого в каждом действии.

**Игра «Сказка наоборот»**

**Цель:** воспитать у детей умение удерживать в памяти сюжет игры, как бы отсчитывая действия назад. Развивать память, внимание, сосредоточенность. Уметь работать в коллективе детей.

Воспитатель предлагает рассказать сказку, начиная с конца.

При этом, стараться соблюдать приблизительную последовательность, но наоборот, событий. Характеры и поступки героев стараться сохранить.

Рассказывать можно группой, можно по очереди или индивидуально.

Например: вытащили репку, и прибежала мышка. Позвала кошка мышку. Тянут-потянут, вытащить не могут. Позвала собачка – кошку и т.д.