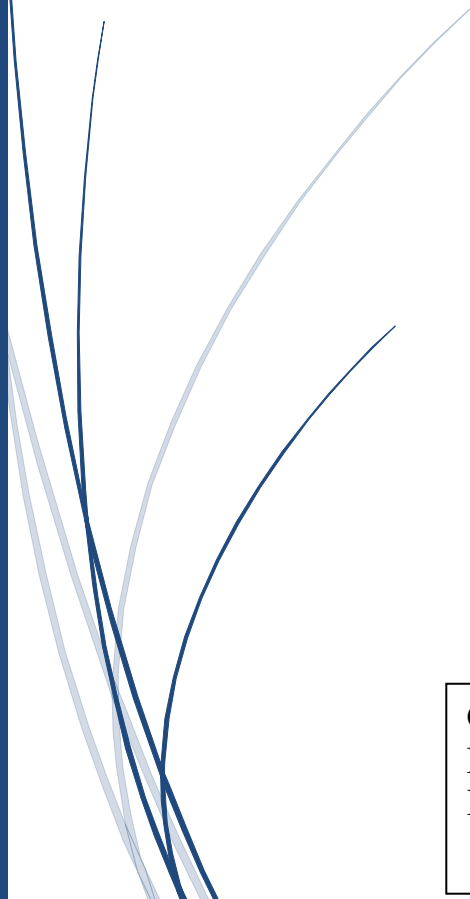


Картотека «Игры по  
технологии ТРИЗ для  
детей дошкольного  
возраста»



Составитель:  
Воспитатель МБДОУ г. Иркутска детского сада № 151  
Шафранова А.С.

«Решение задач - основа основ процесса обучения ТРИЗ».

ТРИЗ - теория решения изобретательских задач - новая отечественная технология творчества, известна в настоящее время во многих странах.

Цель ТРИЗ – не просто развить фантазию детей, а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. Дать в руки воспитателям инструмент по конкретному практическому воспитанию у детей качеств творческой личности, способной понимать единство и противоречие окружающего мира, решать свои маленькие проблемы.

ТРИЗ – это программа коллективных игр с подробными методическими рекомендациями для воспитателей. Все игры предполагают самостоятельный выбор ребенком темы, материала и вида деятельности. Они учат детей выявлять противоречивые свойства предметов, явлений и разрешать эти противоречия. Разрешение противоречий – ключ к творческому мышлению.

Данная картотека направлена на активизацию творческого воображения, мышления, на развитие умения находить порой необычные решения различных задач. В картотеке представлены игры, которые необходимы использовать как в разнообразных видах занятий, так и в свободное время. Данная картотека может использоваться воспитателями для работы в дошкольных образовательных учреждениях, а также родителями для домашней работы с детьми.

## **Метод мозгового штурма**

### **«Хорошо - плохо»** (с 3-х лет)

Цель: учить выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Ход игры: воспитателем или ведущим называется любой объект или явление, у которых определяются положительные и отрицательные стороны.

### **«Что умеет делать?»**(с 3-х лет)

Цель: развивать активный словарь детей, развивать фантазию.

Ход игры: объект можно показать на картинке, загадать с помощью загадки или игры «Да-нет», дети должны определить, что умеет делать объект или что можно сделать с его помощью. Дети перемещают объекты в фантастические, нереальные ситуации и определяют, какими дополнительными функциями может обладать объект.

Пример: - *Что может мяч?*

- *Давайте пофантазируем: наш мяч попал в сказку «Колобок». Как он может помочь Колобку?*

### **«На что похоже»** (с 3-х лет)

Цель: развивать воображение ребенка, его связную и образную речь.

Ход игры: ведущий называет объект, а дети называют другие объекты, похожие на него по разным признакам. На этапе обучения игре можно пользоваться предметными картинками.

Пример: - *На что похожа улыбка? (на радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду, на маму)*

- *На что похож звук Р? (на шум мотора, на рычание)*

- *Произнесите звук Р. Назовите слова, в которых есть этот звук.*

Усложнение: составление мнемотаблиц из 4-х, 9-ти, 16-ти квадратов (общее между предметами, цифрами, буквами, фигурами; последующая запись вытекает из предыдущей).

### **«Мои друзья»** (с 4-х лет)

Цель: активизировать словарь детей, диалогическую речь, развивать фантазию.

Ход игры: дети выбирают картинки с изображением различных объектов. Ведущий превращается в какой-то предмет и ищет друзей по разным признакам. Выбранный друг объясняет, почему его выбрали.

Усложнение: на основе этой речевой игры разработана серия дидактических игр «Собери картинку дружочка и расскажи о ней» (дружочки снеговика, весны, веселого настроения и др.).

**«Наоборот»** ( с 4-х лет)

Цель: учить подбирать анонимы, слова, противоположные по значению.

Ход игры: всем известная и популярная игра на подбор слов, обратных по смыслу (это и свойства предмета, и его признаки, и действия).

Пример: *Острый – тупой,*

*быстрый – медленный,*

*холодный – горячий,*

*разъединять - соединять...*

Усложнение: к каждой паре найти объект, в котором сочетались бы оба свойства.

**«Дразнилка»** ( с 5-ти лет)

Цель: расширять словарный запас детей малышей, учить слушать друг друга, высказывая свое мнение.

Ход игры: дети с помощью суффиксов *-лка, -чк-, -ще* образуют новые слова- названия.

Пример: *Кошка: мяукалка, бегалка, кусаще, драчище, сонечка.*

*Мяч: прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.*

*Лопата: разбивалка, копалка, игралочка, рылочка, жележище, копалище.*

*Заяц: прыгалка, белячок, трусище.*

*Птичка: махалка, леталочка, свистелочка, прыгалище.*

## **Метод системного анализа**

### **«Все в мире перепуталось»**(с 3-х лет)

Цель: учить детей систематизировать предметы, явления; развивать память, обогащать словарный запас детей.

Ход игры: используется «модель мира». На этапе ознакомления с игрой состоит из двух частей: рука человека (рукотворный мир) и дерево (природный мир). Дети определяют предмет на картинке к той или иной части модели, они должны объяснить, почему сделали такой выбор.

Усложнения: каждая часть модели делится на новые секторы, постепенно с расширением представлений детей об окружающем мире.

Природный мир: воздух, вода, земля.

Рукотворный мир: одежда, обувь, мебель, посуда, транспорт, игрушки, ...

Постепенно «модель мира» можно заменить цветовыми знаками.

Пример: Утка...К какому миру она относится? К природному. Почему?

### **«Раньше-позже»**(с 3-х лет)

Цель: учить детей ориентироваться во времени, в пространстве, в действиях; развивать диалогическую речь.

Ход игры: ведущий – воспитатель называет какую – либо ситуацию, а играющие говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия).

Пример:- Мы сейчас на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?

- Какой сегодня день недели? А какой день недели был вчера? Какой день недели будет завтра?

### **«Один, два, три, ко мне беги»**( с 3-х лет)

Цель: учить детей систематизировать предметы, явления; развивать память, обогащать словарный запас детей.

Ход игры: ведущий – воспитатель раздает играющим детям картинки с изображением различных объектов. Дети находятся на другой стороне зала, группы. Подбегают к воспитателю по определенной установке.

Пример: Один, два, три, у кого есть крылья, ко мне беги!

Усложнение: в старших группах подбираются объекты, более сложные по содержанию, а так же явления природы и объекты неживой природы. Ведущим может быть ребенок, он анализирует, не ошиблись ли играющие, выделяя свойства системы.

### **«Где живет?»**(с 3-х лет)

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи предметов и материалов, активизация словаря.

Ход игры: ведущий называет предметы окружающего мира. Это могут быть неживые объекты из ближайшего окружения, и объекты живой природы, и любые предметы и явления реального и фантастического миров. Дети называют среду обитания живых объектов, место нахождения реальных объектов, вымышленное место размещения фантастических объектов.

Пример: *Где живет подорожник? На дорожке, на лужайке, на полянке. Может жить в аптеке.*

*Где живет гвоздь? В столе. На мебельной фабрике. В коробке для инструментов...*

### **«Волшебный светофор»** (с 4-х лет).

Цель: развивать монологическую речь детей, память, внимание, фантазию.

Ход игры: объединение над- и под-систем, воспитатель использует кружки трех цветов: красный подсистема, желтый- система, зеленый- надсистема.

Пример: *Машина. Кружок красного цвета – из чего состоит машина, кружок зеленого цвета – частью чего является система, кружок желтого цвета – для чего нужна машина.*

### **«Чем был - чем стал»** (с 4-х лет)

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи предметов и материалов во времени.

Ход игры: ведущий называет материал, а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют. Затем, ведущий называет предметы рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при их изготовлении.

Пример: *Было раньше тканью, а стало... платьем, одеждой, занавесками, скатертью.*

*Сейчас это картина, а было... красками, пустым холстом. А что еще стало из красок? Пятно, клякса, грязная вода.*

### **«Теремок»** (с 5-ти лет).

Цель: развивать воображение ребенка, его связную и образную речь.

Ход игры: гостями «Теремка» становятся предметы, связанные между собой какой-либо системой. Для определения объектов используются медальки с изображением объектов. В «Теремок» попадают только те «объекты», которые назвали, чем они походят на ведущего.

Усложнение: в «Теремок» могут попасть только те объекты, которые отличаются от ведущего; от других жителей «Теремка». Объяснить, чем.