

## Картотека игр ТРИЗ

### 1. «Хорошо – плохо».

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

Ход игры:

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

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 становится 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 становится 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.

### 2. «Что умеет делать?»

Цель: на формирование умения выявлять функции объекта

Ход 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.

Воспитатель: Телевизор.

Дети: 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: Здраваться, 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.

### **3. «Раньше-позже»**

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

Ход 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.

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.

#### 4. «Где живет?»

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

Ход 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.

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.

## 5. «Что будет, если...».

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

Ход 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?»

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

### **6. «Раз, два, три... ко мне беги!»**

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

Ход 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.

### **7. «Раз, два, три, все, у кого есть крылья ко мне беги!»**

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

### **8. «Один, два, три, ко мне беги»**

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.

## **9. «Фоторобот»**

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

Ход игры: дети составляют героя из частей других объектов, героев других сказок.

Усложнение: придуманного героя зарисовать и «отправить» его в новую сказку.

## **10.«Теремок»**

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.

«Помоги герою»

Цель: развивать фантазирование детей, способствовать свободному общению малышей друг с другом и с воспитателем, формировать коммуникативные способности.

Ход игры: дети размышляют, как помочь герою выйти из сказочной или придуманной ситуации.

Пример: Железное яичко упало на хвостик мышке и придавило его. Как помочь мышке?

## **11.«Дерево, птица, насекомое, дикое животное»**

Цель: развивать умение классифицировать объекты живой природы.

Правила: взрослый говорит: «Дерево» (Ребёнок называет любое дерево).

«Птица. Насекомое. Дикое животное» и т. д. по кругу. Название игры можно менять. Например, «Рыбы, птицы, звери», «Деревья, цветы, насекомые».

## **12. «Чем (кем) был, чем (кем) стал»**

Цель: развивать умение определять линию развития объекта.

Правила: взрослый называет любой объект живой природы. Дети говорят, чем (кем) он был,

чем(кем) стал. Например, цыплёнок – был яйцом, стал курицей или петухом. Капуста была семечком, стала салатом.

## **13. «Был. Есть. Будет»**

Цель: упражнять детей в определении свойств объекта в прошлом, настоящем и будущем.

Правила: взрослый называет объект живой природы. Ребёнок перечисляет его свойства в прошлом, настоящем и будущем. Например: Огурец был маленький, зелёный, колючий, горький; сейчас – большой, зелёный, сладкий, сочный; будет - солёный, мягкий, хрустящий.

### **15. «Я возьму тебя с собой»**

Цель: учить детей устанавливать связь между средой обитания и объектом живой природы.

Правила: взрослый называет место обитания и предлагает взять с собой объекты живой природы, которые там находятся.

Например, я – река и возьму с собой всё живое, что находится в реке.

### **16. «Кто где живёт»**

Цель: учить детей устанавливать, частью чего является данный объект.

Правила: взрослый называет объект живой природы. Дети называют среду обитания этих объектов. Можно использовать картинки. Например, медведь.

Среда обитания: лес, зоопарк, мультфильм, книга, фантик.

### **17. «Ты – моя частичка»**

Цель: развивать умение классифицировать объекты живой природы.

Правила: взрослый называет образ, а ребёнок – его части. Например: «Я – дерево, ты – моя частичка. Кто ты?»; «Я – ромашка, ты – моя частичка. Кто ты?»; «Я – апельсин, ты – моя частичка. Кто ты?»; «Я – гриб, ты – моя частичка. Кто ты?»; «Я – колосок, ты – моя частичка. Кто ты?»

### **18. «Кто я?»**

Цель: развивать умение по одной части называть как можно больше объектов живой природы.

Правила: взрослый называет одну часть. Дети – как можно больше объектов, у которых есть эта часть. «У меня есть листок. Кто я?» (дерево, куст, цветок); «У меня есть пуговица. Кто я?»; «У меня есть нос. Кто я?»; «У меня есть хвост. Кто я?»

### **19. «На что похоже»**

Цель: развивать ассоциативность мышления, учить детей сравнивать системы.

Правила: взрослый называет объект, а дети называют объекты, похожие на него. Например, на что похож цветок? (по цвету, форме, функции, прошлому, будущему).

### **20. «А что потом?»**

Эта игра может постепенно усложняться, в зависимости от возраста ребенка.

Вы называете начальное явление, а следующему игроку необходимо продолжить цепочку последовательности в правильном порядке.

Сначала осень, а потом? — Зима, а потом? — Весна, а потом? — Лето.

Сначала вторник, а потом? — Среда.

Сначала вечер, а потом? — Ночь.

Сначала завтрак, а потом? — Обед.

С детьми постарше можно использовать более сложные понятия:

Сначала глина, а потом? — Ваза, кирпич, скульптура.

Сначала бревно, а потом? — Дом, бумага, шкаф.

Сначала молоко, а потом? — Каша, какао, масло, сметана.

Сначала ягоды, а потом? — Компот, варенье, джем, кисель.

### **21. «Составь загадку»**

Выберите любой объект, про который вы хотите сочинить загадку, определите, какой этот объект и что есть на свете, на него похожее. Например, если в качестве объекта вы выбрали «иглу», то на вопросы: «Объект какой? На что это похоже?», вы ответите: «Острая, похожа на стрелу, блестящая, похожа на ёлочную игрушку, скользкая, похожа на рыбку».

Теперь соединяем все слова с выражением «но не» и получаем загадку: «Острая, но не стрела, блестящая, но не ёлочная игрушка, скользкая, но не рыбка. Что это такое?» Попробуйте и вы сочинить с ребенком такую загадку!

### **22. «Не да, а нет!»**

Необходимость переключаться с одного способа работы на другой, с одной деятельности на другую, делают мышление ребенка динамичным, гибким, способным справляться с нестандартными, неожиданными задачами, развивают его творческое мышление. Для этого отлично подходит игра «Не да, а нет!». В ней нужно отвечать на вопросы, которые обычно подразумевают положительный ответ, отрицательно:

Машина всегда обгонит пешехода? Нет, если машина стоит на светофоре, пешеход её легко обгонит!

Днем всегда светло? Нет, если погода плохая и на небе тучи, то даже днём будут сумерки.

У всех деревьев есть листья? Нет, у ёлки — иголки.

Попробуйте задать такие вопросы ребёнку и порассуждать вместе с ним, а если ребёнок еще маленький, сами расскажите ему, как по-разному устроен окружающий мир и обратите внимание на интересные вещи.

### **23. «Треугольники»**

Цель: учить детей моделировать состояние вещества и его переходы с помощью треугольной формы и её символики.

Ход У детей треугольники с символикой, обозначающие частички твёрдого вещества, жидкого вещества и газообразного. Они моделируют с помощью треугольников состояние вещества, например: лужа и переход из жидкого состояния в твёрдое (лёд), а затем газообразное состояние (пар)

### **24. «Кем был раньше?»**

Цель: Формировать у детей умение называть прошлое предмета или объекта, развивать смекалку, мышление.

Ход. Воспитатель называет предмет или объект, а дети называют его название в прошедшем времени.

Например:

- Лошадь (жеребёнок)



- Шкаф (доска)
- Хлеб (мука)
- Дуб (жёлудь)
- Лягушка (головастик)
- Бабочка (гусеница)
- Рубашка (ткань)

### **25.«Придумай по схеме сказку»**

Цель: Учить детей по схеме сочинять сказку, развивать логическое мышление, речь, фантазию.

Материал: карточки со схематичным изображением предметов и объектов.

Ход. Воспитатель раздаёт детям карточки со схематичным изображением предметов и объектов и предлагает детям придумать и рассказать сказку  
.-Рыба (икринка).

### **26. «Фантастические гипотезы»**

Цель: Развивать логическое мышление, учить придумывать нелепые вопросы.

Ход. Воспитатель предлагает детям поразмышлять: что бы было, если бы... дальше называет любой предмет и действие:

Например:

Что было бы, если внезапно исчезнет солнце?

- если исчезнут все взрослые?
- если на планете исчезнет вода?
- если на планете исчезнут леса?
- если к нам пришёл крокодил?
- если к нам пришёл слон?

### **27. «Фантазия»**

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

Ход игры. Воспитатель: Ребята представьте себе, если на земле исчезнут...

- все пуговицы. Чем их можно заменить?

Дети: Липучками, кнопками, крючками...

- все книги
- все спички
- все ручки
- все ластики и т. д

### **28. «Что это такое?»**

Цель: формировать у детей умение на основе восприятия заместителей предметов и объектов давать в воображении образы, развивать логическое мышление.

Материал: карточки со схематичным изображением предметов и объектов.

Ход игры. Воспитатель показывает детям карточки со схематичным изображением предметов или объектов, дети называют, что они представляют. Например: верёвка, заяц, змея, шарик, цветок, девочка и т. д.

### **29 «Маленькие человечки»**

Цель: дать детям представление, что все предметы и явления состоят из множества разных маленьких человечков(твёрдых, жидких, газообразных),которые ведут себя по разному, они могут думать, производить какие – то действия, у них разные характеры, они подчиняются разным командам, человечки твёрдого вещества(предмета) крепко держатся за руки, человечки жидкого вещества стоят рядом и слегка касаются друг друга(эта связь непрочна. Одних человечков легко отделить от других),человечки газообразных веществ неусидчивы, любят прыгать, бегать, скакать и лишь иногда они сталкиваются или задевают один другого.

Материал: карточки с изображением человечков, символизирующих вещество в твёрдом, жидком, газообразном состоянии.

Ход игры. Воспитатель раздаёт карточки с изображением маленьких человечков и предлагает детям смоделировать то или иное вещество и описать его. Постепенно задания усложняются: построить модель аквариума, растения, супа, то есть таких объектов, которые состоят не из одного вещества, а из двух, трёх и более.

### **30. «Давай поменяемся»**

(проводится с середины средней группы)

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, загадавшими объект.

Ход игры:

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

Р2: Я — еж. Я могу сворачиваться клубком.

Р3: Я — заяц. Я могу быстро скакать.

Затем идет обмен функциями. Еж теперь может обливаться водой из хобота.

Как это? А слон объясняет, как он научился быстро скакать, а заяц сворачиваться клубком.