

Картотека игр по ТРИЗ для детей 6-7 лет.

"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.

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 нигде.

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.

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.

Ход игры: 1-й вариант: каждый ребенок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного из детей хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (теремок чисто условный - шкафчик, коврик или просто часть комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?
- Я, (называет себя, например, гитара). А ты кто?
- А я - (называет себя, например, - яблоко). Пустишь меня в теремок?
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у гитары и у яблока есть палочка. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные дети могут помочь.

2-й вариант: то же, что и в первом варианте, но хозяин постоянно меняется - вошедший гость становится хозяином, а бывший хозяин уходит в "почетные". И так, пока все играющие примут участие в "ротации".

3-й вариант: Пусть теперь теремков и их хозяев будет несколько. А гости поочередно посещают каждый из теремков.

Примечания: играть можно не только в группе, но и с отдельным ребенком. Тогда ведущий и ребенок попеременно становятся хозяином и гостем теремка, а вместо рисунков можно использовать окружающие бытовые предметы. Игра пройдет живее, если предварительно немного потренировать детей в назывании свойств различных предметов.

4-й вариант: учить находить общее и различное между двумя объектами. Например – дерево и бумага, бумага и ткань, металл и дерево, стекло и глина. Ход игры.

В условном теремке живет какое-то вещество или материал. Ребенок, исполняющий роль другого материала, стучится в теремок.

В: Ты кто?

1-й ребенок: Я бумага. Пусти меня в теремок.

В: А я - дерево. Пущу, если скажешь, чем мы с тобой похожи.

1-й ребенок: Мы твердые, в нас живут твердые человечки. Мы можем быть гладкими, а можем быть шероховатыми.

2-й ребенок: Я стекло, пусти меня в теремок.

В: А я – глина. Пущу, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

2-й ребенок: Я – хрупкое, а ты - пластичная, я – прозрачное, а ты – нет

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.

Ход игры: 1-й вариант: ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:

- Ой!

- Что с тобой?

- Я потеряла (называет какой-то предмет, например, нож). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать)?

Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.

2-й вариант: то же, что в 1-м варианте, но роль Маши-Растеряши предоставляется по очереди всем участникам игры. Ведущий может до начала игры попросить детей, чтобы они загадали потерянный предмет. Затем он назначает Машей-Растеряшей одного из детей. Ответчиком можно назначить, допустим, соседнего ребенка. Тогда он после удачного ответа становится Машей-Растеряшей и обращается к следующему по цепочке участнику игры. Таким образом обеспечивается участие каждого ребенка. Но остальным быстро надоедает ждать своей очереди. Можно не назначать ответчика, пусть на вопрос Маши-Растеряши отвечают все желающие, после чего роль Маши-Растеряши переходит к следующему по цепочке игроку. Но тогда не все будут активно участвовать в игре. Можно объединить подходы, когда первым должен ответить, например, сосед, а остальные могут дополнить. Тогда Маша-Растеряша может оценить ответы и выбрать лучший. А кто дал лучший ответ становится сам Машей-Растеряшей - ведь известно, что "растеряшество" заразительно...

Игра "Да-Нетки" или "Угадай, что я загадала"

Например: воспитатель загадывает слово "Слон", дети задают вопросы (Это живое? Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живет в жарких странах? Это слон?), воспитатель отвечает только "да" или "нет", пока дети не угадают задуманное.

Когда дети научатся играть в эту игру, они начинают загадывать слова друг другу. Это могут быть объекты: "Шорты", "Машина", "Роза", "Гриб", "Береза", "Вода", "Радуга" и т.д.

"Переверивание сказки".

Возможно, эта игра знакома многим из вас. С нашей же точки зрения она обладает следующими дидактическими свойствами, оправдывающими ее использование на логопедических занятиях по развитию связной речи - она обучает ребенка одновременно операции декомпозиции и композиции.

Рассмотрим в качестве примера всем известную сказку:

- Жила-была девочка, которую звали Желтая Шапочка:
 - Не Желтая, а Красная
 - Ах да, Красная. Так вот, позвал ее папа и :
 - Да нет же, не папа, а мама.
 - Правильно. Позвала ее мама и говорит: сходи-ка к тете Марине и отнеси ей:
 - К бабушке она велела ей сходить, а не к тете:
- И так далее.

"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 похож абажур?

Д: На зонт, на Красную Шапочку, на колокол, потому что он большой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге.

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.

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.

В: На что похожа коробка цветных карандашей?

Д: На радугу, на цветные дорожки, на цветные карамельки (с красным вкусом - малиновая, клубничная, с синим вкусом - черничная...)

В: На что похожа кисть?

Д: На метлу Бабы - Яги, на указку, на Волшебницу (потому, что если провести кисточкой по бумаге получается какой-то рисунок).

В: На что похож светофор?

Д: На трехглавого робота, на радугу, на магнитофон.

В: Почему на магнитофон?

Д: Так как сам прямоугольный, а кружочки напоминают кнопки. А еще на краски, так как коробка прямоугольная, а цвета светофора - краски.

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 "Наоборот" или "перевертыши" (проводится с мячом).

Воспитатель бросает мяч ребенку и называет слово, а ребенок отвечает словом, противоположным по значению и возвращает ведущему мяч (хороший – плохой, строить - разрушать выход - вход,...).

" Чем был - чем стал"

Правила игры:

1-ый вариант: Ведущий называет материал (глина, дерево, ткань...), а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют...

2-ой вариант: Ведущий называет предмет рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при его изготовлении.

Ход игры:

В: Стекло. Оно было раньше сплавом разных материалов.

Д: Из стекла сделана посуда, окна, зеркало. В экране телевизора есть стекло, в магазине стеклянные витрины. А я видел стеклянный стол. У моей мамы есть стеклянные бусы.

В: Что хорошего в стеклянном столе?

Д: Оно красивое, можно видеть как под столом лежит кошка.

В: А что плохого в таком столе?

Д: Такой стол может разбиться и осколками порежутся люди...

В: А что еще может быть из стекла?

Д: Есть стекла в очках, бывают стеклянные люстры, а в них стеклянные лампочки, в часах тоже есть стекло.

В: А вы слышали выражение: "У него стеклянное сердце." Про кого так можно сказать?

Д: Так можно сказать про злого, "колючего" человека. У Бабы-Яги злое сердце, оно у нее из острых осколков.

В: Назовите сказки, в которых есть герои со стеклянным сердцем!

Воспитатель обобщает ответы детей.

В: Телевизор.

Д: Он сделан из разных материалов. Корпус - из дерева или пластмассы, экран стеклянный, а внутри телевизора много железных деталей.

Игра "Черное-белое"

Воспитатель поднимает карточку с изображением белого домика, и дети называют положительные качества объекта, затем поднимает карточку с изображением черного домика и дети перечисляют отрицательные качества. (Пример: "Книга". Хорошо – из книг узнаешь много интересного . . . Плохо – они быстро рвутся . . . и т.д.)

Можно разбирать в качестве объектов: "Гусеница", "Волк", "Цветок", "Стульчик", "Таблетка", "Конфетка", "Мама", "Птичка", "Укол", "Драка", "Наказание" и т.д.

«Камень, брошенный в пруд» (или «Цепочка слов»)

Цель: учить детей подбирать слова, объединенные смыслом, правильно согласовывать их между собой, развивать воображение.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям составить длинный поезд из слов, каждое слово – вагончик. Вагончики, как и слова должны быть объединены между собой, значит каждое слово должно тянуть за собой следующее.

Например, Зима-снежная-холодная;

- А что бывает холодным? Мороженое, лед, ветер
- За каждое слово ставится вагончик, воспитатель отталкивается от последнего слова.

«Найди друзей»

Правила игры: Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а дети говорят, кто или что выполняет эту же функцию.

Примечание: В данную игру можно играть подгруппой, или группой при фронтальных формах работы (на занятии). Игру рекомендуется использовать после того, как дети ознакомятся с понятием «функция».

Ход игры:

Ведущий: Лошадь перевозит груз, а кто еще из животных выполняет эту функцию?

Дети: Перевозят груз слон. Может собака – на Севере, олень, верблюд.

Ведущий: Заяц умеет скакать, а кто еще из животных умеет скакать?

Дети: Умеет скакать кенгуру, белка, лошадь.

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
- ластики.

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.

«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.

Ход игры:

P1: Я – слон. Я могу обливаться водой из хобота.

P2: Я- еж. Я могу сворачиваться клубком.

P3: 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.

Игра "Красная шапочка"

Цель: развитие творческого воображения.

Реквизит: бумага и фломастеры.

Перед игрой вспоминаем сказку, а конкретнее эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Объясняем детям, что сейчас мы сыграем немного по другому, чем в сказке. Наша бабушка, узнав о планах волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи.

Как играть: Выбирается предмет, в который превратится бабушка (предмет можно выбрать из детских карт. Игроки вспоминают свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой).

Начинаем играть, а для наглядности изобразить бабушку с телом-стаканом, руками, ногами, растущими из стакана и косыночкой на голове наверху стакана.

Один из игроков назначается бабушкой. Другие или другой обращается к нему: - Бабушка, бабушка, почему ты такая прозрачная (называется одно из свойств предмета)?

- Чтобы видеть, сколько я съела.

И так играем до тех пор, пока не будем обоснуем все странности бабушки.

После этого переходим к обсуждению, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или расколоться на острые кусочки - чтобы волк не мог съесть ее, а потом, когда волк уйдет, склеится клеем для стекла).