

Картотека игр ТРИЗ для детей дошкольного возраста

ТРИЗ - «теория решения изобретательских задач»

Суть ТРИЗ для дошкольников заключается в том, что ребенок, искатель от природы, нацеливается воспитателем на поиск альтернативных и эффективных решений, любой проблемной ситуации, что, в свою очередь, развивает эвристические навыки поиска, гибкость ума и творческие способности. Как правило, это происходит в ходе коллективных игр, занятий, конструирования, моделирования, но может применяться и в режимных моментах деятельности группы детского сада.

2 младшая группа

1.Игра на формирование умения выделять функции объекта

«Что умеет делать»

(проводится с середины 2 младшей группы)

Правила игры: Объект отгадать с помощью «Да-нетки» или загадки.

Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

Ход игры:

Воспитатель: Что может слон?

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

2.Игра на объединение надсистемы и подсистемы объекта.

«Хорошо – плохо»

Правила игры: Ведущим называется любой объект, явление, у которого определяются положительные и отрицательные свойства.

Вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо – почему?», «что-то плохо – почему?» - идут по цепочке.

Ход игры:

Воспитатель: Лиса – это хорошо. Почему?

Дети: Потому что она красивая, пушистая, мягкая, рыженькая.

Воспитатель: Лиса – это плохо. Почему?

Дети: Потому что ворует кур и гусей, ест мышек и зайчиков.

3.«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.

Воспитатель: На что похожа колючка ежика?

Дети: На иголки, на булавки, на гвозди. На стержни от ручки и т.д.

4.Игра на классификацию объекта

«Все в мире перепуталось»

Примечание: Для игры используется «модель мира», которая на первом этапе ознакомления состоит из двух частей: рукотворного и природного мира. С постепенным усвоением количество частей мира увеличивается. В старшем дошкольном возрасте ведущим может быть ребенок. В игру можно играть как подгруппой, так и группой.

Ведущий просит объяснить, почему предмет определили именно в эту часть мира, а затем воспитатель обобщает.

Во 2 младшей группе воспитатель сам показывает, помещает или раздает детям предметные картинки. Вместе с воспитателем дети определяют местонахождение объекта на модели мира, объясняют, почему этот объект относится к природному или рукотворному миру.

Правила игры со средней группой:

Ведущий игры – воспитатель (в конце года – ребенок) показывает картинку с объектом. Играющие определяют, к какому миру относится. Если объект относится к рукотворному миру, то требуется определить к какой функциональной группе он относится (одежда, мебель, посуда, обувь, транспорт)

5. «Паровозик»

Цель: формирование умения выстраивать логические цепочки, развития внимания памяти, мышления.

Правила игры:

Воспитатель 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 ребёнок-паровозик, а остальные дети — вагончики.

Выстраивается «поезд времени».

Воспитатель: Давайте отправимся на поезде времени человека. На столе вразнобой изображения младенца, маленькой девочки и мальчика, школьника, подростка, взрослого, пожилого человека.

Каждый ребёнок выбирает понравившуюся ему картинку. Ведущий берёт свою, встаёт, а за ним встаёт ребёнок со следующей по смыслу картинкой и так далее.

(При ознакомлении с понятиями «система сейчас», «система в прошлом», «система в будущем».)

6.Игра «Числовая да-нет ка»

Цель: формирование умения мыслить, работать с недостатком данных.

Ход:

На доске чертим горизонтальную ось с цифрами.

Ведущий говорит: Я задумала число до 10 (20), а вы должны отгадать его.

Дети задают вопросы, а воспитатель отвечает «да» или «нет».

Но детей сначала надо научить задавать вопросы.

Дети должны делить числовую ось всегда пополам, т.е. находить цифру и спрашивать: -

Это число больше 5? Меньше 5?

Затем дети делят следующую половину пополам и спрашивают:

- Это больше 3? Меньше 3?

Снова делят часть:

- Это крайняя цифра? Первая? В середине?

7.Раньше-позже.

Цель: формирование умения составлять логическую цепочку действий, вспомнить понятия «сегодня», «завтра», «вчера»... развитие речи, памяти.

Правила игры:

Воспитатель 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 вперёд или назад.

Ход игры:

Воспитатель: Мы сейчас с вами на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?

Дети: Мы одевались на прогулку.

Воспитатель: А до этого?

Дети: Перед тем как одеться, мы складывали игрушки, а до этого мы играли в строителей, а ещё раньше завтракали...

Воспитатель: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?

Дети: Мы разденемся, помоем руки, дежурные накроют столы....

Воспитатель: Я сшила платье. А что я сделала раньше? Покажите мне!

Дети: Вы пошли в магазин, купили ткань (ребёнок молча показывает действиями), взяли ножницы, раскроили ткань....

При закреплении понятий «сегодня», «завтра», «вчера»...

Воспитатель: Какой сегодня день недели?

Дети: Вторник.

Воспитатель: А какой день недели был вчера?

Дети: Понедельник.

Воспитатель: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?...

8.Игра на определение линии развития объекта

«Где живет?»

Правила игры: Ведущий называет предметы окружающего мира. В средней группе это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. дети называют среду обитания живых объектов.

Ход игры:

Воспитатель: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выберите себе любую!

Воспитатель: Где живет медведь?

Дети: В лесу, зоопарке.

Воспитатель: А еще?

Дети: В мультиках, в книжках.

Воспитатель: Где живет собака?

Дети: В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть собаки, живущие на улице – бродячие.

9.«Все в мире перепуталось»

Цель: ознакомление с окружающим миром.

Примечание: Для игры используется «модель мира», которая на первом этапа ознакомления состоит из двух частей: рукотворного и природного мира. С постепенным усвоением количество частей мира увеличивается. В старшем дошкольном возрасте ведущим может быть ребенок. В игру можно играть как подгруппой, так и группой. Ведущий просит объяснить, почему предмет определили именно в эту часть мира, а затем воспитатель обобщает.

Во 2 младшей группе воспитатель сам показывает, помещает или раздает детям предметные картинки. Вместе с воспитателем дети определяют местонахождение объекта на модели мира, объясняют, почему этот объект относится к природному или рукотворному миру.

Правила игры со средней группой:

Ведущий игры – воспитатель (в конце года – ребенок) показывает картинку с объектом. Играющие определяют, к какому миру относится. Если объект относится к рукотворному миру, то требуется определить к какой функциональной группе он относится (одежда, мебель, посуда, обувь, транспорт, игрушки и т.д.)

Примечание: Расширение этой части модели мира происходит постепенно с расширением представлений детей об окружающем мире. В этом возрасте появляются новые разделы в секторе рукотворного мира и в секторе природного мира (воздух, вода, земля).

Ход игры:

Воспитатель: На картинке – собака. К какому миру принадлежит?

Дети: К природному.

Воспитатель: Где живет собака? Где обитает?

Дети: Собака живет у человека в доме, может у дома, в будке; на земле.

Воспитатель: Значит, картинку можно поместить в сектор «земля».

Воспитатель: На картинке – бобер. К какому миру он относится?

Дети: К природному.

Воспитатель: Где живет бобер? Где обитает?

Дети: Бобер живет и на земле и в воде.

Воспитатель: Значит, картинку можно поместить и в сектор «вода», и сектор «земля». Но где больше всего обитает бобер? Вспомните сказки о бобре.

Дети: Больше всего в воде. Туда поместим картинку.

10.Игра «Один – много»

Цель: формирование умения находить в одном предмете множество его составных частей.

Закрепление понятия «один – много»

Ход: - Ребята, сколько у меня расчесок? (одна).

-Чего в расческе много? (зубчиков)

<u>Аналогично:</u> -коробка	стол
-книга	дерево
-ковёр	дом
-клубок	цветок
-морковь	дом

11.Игра «Где живет (работает?)»

Цель: формирование умения определять разные места обитания объекта, искать объекты, выполнять те же самые функции.

Ход: Ведущий называет объект. А дети говорят, где, в каком месте, его можно встретить и что он там делает.

Ведущий: Тигр.

Дети: В джунглях живет, в зоопарке, на этикетке нарисован для красоты, в мультфильме для радости.

- Болтик. В велосипеде, машине. Он скрепляет все между собой.

12.Игра «Назови часть предмета»

Цель: формирование умения «разбирать» любой объект на составляющие части.

Ход: Ведущий бросает кому-то из детей мячик и говорит слово (предмет):

-ДОМ.

Ребенок, поймав мяч, должен быстро назвать какую-то часть этого объекта:

- КРЫША (крыльцо, дверь, окно, чердак, подвал...)

13.Игра «Что это такое?»

Цель: развитие ассоциативного мышления.

Ход: На доске или листе бумаги взрослый рисует любую геометрическую фигуру или схематическое изображение. Задает вопрос детям:

-Что это такое? Или На что похоже?

Дети называют предмет, на который похоже это изображение.

Воспитатель говорит: - Нет! Это не ...

Затем воспитатель подрисовывает еще какие-либо части и опять спрашивает: «Что это?».

Дает отрицательный ответ детям и вновь дорисовывает части и т.д.

14.Игра «Кто (что) это такое может быть?» (с 4-х лет)

Цель: формирование умения называть предметы и обосновать два противоположных значения предмета.

Ход: Ведущий предлагает назвать объекты, в которых есть анатомические пары.

Например: - Что может быть и горячим и холодным (одновременно).

(утюг, чайник, плита, человек, самовар...)

- и легким и тяжелым;
- и длинным и коротким;
- и гибким и твердым;
- и гладким и шероховатым;
- и мягким и твердым;
- и острым и тупым.

15.Игра «Гирлянда»

Цель: формирование умения строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью вопросов.

Ход: Ведущий предлагает стартовое слово.

Например, ЛЯГУШКА. И задает детям вопрос о свойствах, действиях этого предмета.

- Лягушка какая?

Ребенок отвечает: - Зеленая.

От этого слова вновь ставится вопрос. Например:

- Зеленая кто (что)?

Ребенок отвечает: - Трава.

- Трава что делает? (растет)
- Растет что (кто)? (ребенок)
- Ребенок какой? (веселый)
- Веселый кто бывает? (клоун)
- Клоун что делает? (смеется)

И т.д.

16.Игра «Что в чем?»

Цель: формирование умения у детей по определению подсистемы выстраивать систему.

Ход: - Ребята, кнопка часть чего? (звонка, куртки, листочка, баяна).

- листочек (дерева, тетради, книги, календаря, папки).
- Лампочка (комнаты, прибора, видеокамеры, столба, настольной лампы).
- экран (телевизора, компьютера, системного оператора, рентген аппарата, окна, зеркала, диафильма).

Дети должны назвать не менее 5 систем.

17.Игра «Что умеет делать?»

Цель: развитие умения выделять функцию объекта.

Ход: Ведущий называет объект, дети определяют, что умеет делать он или что делают с помощью него.

Например:

Ведущий : - Ромашка.

Дети: - растет, пахнет, вянет, погибает, хочет пить.

Ведущий: - Занавеска.

Дети: - затемняет, пачкается, может стираться.

Средняя группа

1. Игра «Вопрос – ответ»

Цель: развитие смекалки, фантазии, умения рассуждать, доказывать.

Ход: дети становятся в шеренгу у края ковра. Взрослый поочередно бросает каждому ребенку мяч и задает вопрос, ребенок возвращает мяч, дает ответ и делает шаг вперед. Если нет ответа, ребенок остается на месте. Выигрывает тот, кто первым дойдет до противоположного края ковра.

Например:

- Почему снег белый?
- Почему лягушки квакают?
- Сколько голов у Змея-Горыныча?
- Чей сын цыпленок?
- Сколько хвостов у двух ослов?

Ответы могут быть точными или творческими с фантазией.

2. Игра «Природный мир бывает разный»

Цель: формирование умения различать предметы живой и неживой природы.

Ход: Ведущий предлагает сравнить между собой несколько картинок с изображением природных объектов.

Например: Ящерица, камень, бабочка, птичка, дерево, гора. Назвать объекты природы живые и неживые. Живые – ящерица, бабочка, птичка, дерево.

Неживые – камень, гора.

Река живая или неживая? Вода – неживая, рыбки в воде – живые, берега – неживые, черви в них – живые, раки в воде – живые, камни в воде – неживые.

3. Игра «Животные, растения, птицы»

Цель: развитие внимания.

Ход: 1) ведущий произносит слова, дети должны внимательно слушать и хлопать в ладоши всякий раз, когда среди слов встречаются названия животных: «Внимание!

Начали! Арбуз, стол, кошка, мяч, воробей, телевизор, слон, кран, ворона, кукла, роза».

2) Дети должны встать, если взрослый назовет растение: «Внимание! Начали! Кувшин, крокодил, дуб, помидор, ракета, гвоздика, сорока, капитан, обезьяна, гриб, магазин, ромашка».

3) Дети должны топнуть, если взрослый назовет птицу: «Внимание! Начали! Крыша, клен. Синица, солнце, стол, чайка, сова, чайник, совок, снегирь.»

4. Игра «Мир вокруг нас»

Цель: формирование навыка классифицировать все объекты материального мира на природные и рукотворные.

Ход: Ведущий предлагает определить мир, в котором мы живем по цвету (многоцветный), размеру (огромный), по составляющим (много всего), по форме (круглый). Педагог на доске рисует круг «модель мира», делит его на две части: природная и рукотворная.

Ведущий показывает картинки объектов, а дети определяют, в какую часть круга их надо сложить.

Например: Ромашка – в природную часть, т.к. цветок сам растет, пьет воду, дышит.

Утюг – в рукотворную часть, т.к. его делает человек.

Камень – в природную часть. Т.к. и земля и воздух, и вода – часть природной системы.

5. Игра «Чем мы похожи»

Цель: развитие умения сравнивать разнообразные системы.

Ход: Играющие загадывают каждый свой объект, а затем устанавливают между собой сходства.

Например:

1.пчелка

2.бутылка с молоком

3. ножницы

4.собачка

Пчелка и ножницы делают человеку больно, издают звук, крылышки блестят на солнце, как лезвия ножниц.

Бутылка с молоком и собачка белые, собачка пьет молоко ...

Дети находят сходства: по запаху; цвету; вкусу; ощущению на ощупь; по сходным частям; размеру; функции; среде обитания (месту применения); по наличию прошлого и будущего; природное или рукотворное.

6.Игра «Четвертый лишний»

Цель: формирование умения 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.

Например: - Вот помидор. Он будет лишним среди банана, яблока, апельсина. ПОЧЕМУ? (помидор – овощ, а все остальные фрукты).

А теперь лишний – банан. ПОЧЕМУ? (банан – продолговатый, а остальные круглые).

Лишний – апельсин. ПОЧЕМУ? (его можно разделить на дольки без ножа). Лишнее – яблоко. ПОЧЕМУ? (яблоко хрустит, когда его откусывают).

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

7.Игра «Дорисуй картинку»

Цель: развитие ассоциативного мышления, умение видеть образ предмета по одной его части.

Ход: Взрослый рисует на доске или листе бумаги часть предмета и предлагает ребенку дорисовать предмет. «Я начну рисовать, а ты дорисуй».

Например: можно предложить из букв, цифр, геометрических фигур дорисовать какой-нибудь предмет.

8.Игра «Давай поменяемся»

Цель: формирование умения выделять функцию предметов.

Ход: Каждый ребенок загадывает свой объект и говорит, что он (она) умеет. Затем идет обмен функциями. Дети друг друга благодарят и объясняют как они будут выполнять подаренную функцию.

Например: - слон может обливаться водой из хобота;

- муравей тащит гусеницу к себе в муравейник;

- зонтик складывается.

Обмен функциями: слон объясняет, как научился складываться. Муравей умеет себя обливать. Зонтик начал таскать гусениц в сумку, где всегда лежали. Зачем она ему там нужна?

9.Игра «Пинг-понг» (наоборот)

Цель: формирование умения подбирать слова-антонимы.

Ход: Воспитатель называет слово – дети называют слово противоположное по значению.

Например: Словарик для детей 4-5 лет:

Черное – белое; вход – выход; вперед – назад; большой – маленький; и т.д.

Словарик для детей 5-6 лет:

Сильный – слабый; влево – вправо; короткий – длинный; умный – глупый; сладкий – горький; быстро – медленно; трудолюбивый – лентяй; кривой – прямой.

Словарик для детей 6-7 лет:

Щедрый – скупой; одетый – голый; сеять – жать; плыть – тонуть; жидкий – густой; талантливый – бездарный; лохматый – расчесанный; упрямый – покорный; съедобный – ядовитый.

Воспитатель не должен поощрять ответы с приставкой «не»: съедобный – несъедобный.

10.«Дразнилка»

Цель: формирование умения выделять функции объекта.

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

Ход игры:

Воспитатель: Кошка.

Дети: мяукалка, бегалка, кусалище, мячище, сонечка ...

Воспитатель: Собака.

Дети: гавкалка, рычалка, кусалка.

11.«Мои друзья»

Цель: формирование умения выделять свойство объекта.

(проводится с начала средней группы)

Правила игры: Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего-либо или кого-либо.

Дети определяют кто они (берут роль объекта материального мира). Затем воспитатель выбирает любое свойство и называет его.

Дети, объект которых имеет это свойство, подходят к ведущему.

Ведущий ребенок.

Ход игры: Дети выбирают объекты природного мира.

Воспитатель: Я – кабан. Мои друзья – это те, кто живет в лесу и умеет быстро бегать (животные: лиса, волк).

Воспитатель: Я – лось. Мои друзья – это то, что умеет дышать (птицы, животные и др.).

Воспитатель: Я – медведь. Мои друзья – это то, что умеет издавать звуки (животные, птицы, ветер и т.д.).

12.Игра на определение линии развития объекта

«Чем был – тем стал»

Правила игры: Ведущий называет материал, а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют ...

Ход игры: При уточнении понятия относительности размера

Воспитатель: Это было маленьким, а стало большим.

Дети: Был маленьким медвежонком, а стал взрослым медведем.

Воспитатель: Было деревом, а стало... Чем может стать дерево?

Дети: Домиком для берлоги, домик для бобра, берлога для медведя.

13.Игра на определение подсистемных связей объектов.

«Что можно сказать о предмете, если там есть...»

Правила игры: Ведущий называет части объекта или предмета, а ребенок должен назвать, что это за объект и дать ему характеристику.

Ход игры:

Воспитатель: Что можно сказать об объекте, который имеет лапки с присосками?

Дети: Это животное или птица, которая живет на деревьях или скалах.

Воспитатель: Что можно сказать об объекте, если там есть «Мяу»?

Дети: Кошка, котенок.

14. «Волшебный светофор»

Правила игры: У «Волшебного светофора» красный цвет означает подсистему объекта, желтый – систему, зеленый – надсистему. Таким образом рассматривается любой объект. Рассматриваемый предмет может висеть (лежать) перед ребенком, а может убираться после показа.

Ход игры: Воспитатель показывает картинку с изображением животного.

Воспитатель: Если я подниму кружочек красного цвета – вы мне назовете части животного.

Если я подниму круг зеленого цвета, вы мне скажите, частью чего является животное. А если я подниму круг желтого цвета, то вы мне скажите для чего оно или какую пользу приносит.

Данная игра может использоваться при рассматривании картины по любой теме, в том числе и по теме «Животные».

Воспитатель: Если я подниму круг красного цвета – вы будете называть те объекты, которые вы видите на картине. Если я покажу вам круг желтого цвета, вы скажите, как эту картину можно назвать. А если я подниму зеленый круг – определите, частью чего является сюжет картины (природный мир. домашние, дикие животные).

Воспитатель: Заяц (поднимает зеленый кружок).

Дети: Заяц относится к природному миру, к живой системе, к диким животным. Он живет в лесу.

Воспитатель: Поднимает красный кружок.

Дети: У зайца есть голова, уши, туловище, хвост, лапы, нос, шерстка.

Воспитатель: Почему заяц меняет шубку зимой?

Дети: Чтобы скрываться от врагов: лисы, волка.

Воспитатель: поднимает желтый кружок.

Дети: Зайчик – это доброе, безобидно животное, он никого не обижает. Он нужен для того, чтобы в лесу жили животные и было красиво.

15.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.

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.

16.Игра на сравнение систем «Теремок»

Правила игры: детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок выполняет роль ведущего. Сидит в «теремке». Каждый проходящий в «Теремок» сможет туда попасть только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются: «Тук-тук. Кто в теремочке живет?»

Примечание: В ходе игры ведущий может менять установки: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты похож на меня». Или: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, чем ты отличаешься от меня». Похожести и различия могут быть по функции (по назначению предмета), по составным частям, по местонахождению или видовой принадлежности.

Ход игры: Похожести у объектов живого мира.

Дети: Тук-тук. Кто в теремочке живет?

Ведущий: Это я, лиса. А ты кто?

Дети: А я волк, пусти меня к себе!

Ведущий: Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты лиса, похожа на меня, волка.

Дети: И ты, и я – дикие животные. У нас одинаковое строение: есть 4 лапы. Туловище, голова, 2 уха, шерсть, мы относимся к природному миру, живой природе. Мы живые, поэтому дышим и т.д.

Различия у объектов живого мира

Дети: Тук-тук. Я заяц. Кто в теремочке живет? Пусти меня к себе!

Ведущий: Это я – белка. Пущу тебя к себе, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

Дети: Заяц немного больше белки. У нас разный окрас (белка рыженькая, а заяц – зимой белый, а летом – серый), у нас разное питание (белка питается орешками, грибами сухими, а зайчик – травкой, корой деревьев, морковкой); белка живет на дереве в дупле, а заяц бегаёт по земле.

17.Игра на сравнение систем «Найди друзей» (проводится с середины средней группы)

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, верблюды.

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

Дети: Умеет скакать кенгуру, белка, лошадь.

18.Игра «Что было бы, если убрать часть?»

Цель: формирование умения «разбирать» любой объект на составляющие части

Ход: Ведущий называет объект, дети говорят его составляющие части.

Ведущий убирает какую-либо часть и просит объяснить, что будет с объектом.

Например, -У велосипеда убрать руль (спинку). Что хорошего (плохого)?

19.Игра «Кто кем будет?»

Цель: развитие умения называть прошлое и будущее предмета.

Ход: Ребенок отвечает на вопрос взрослого:

- кем (чем) будет ... яйцо, цыпленок, кирпич, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый и т.д.»

При обсуждении ответов важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов.

Например:

- Из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея, яичница.

За одну игру можно разобрать 6-7 слов.

20.Игра «Кем был раньше?»

Цель: формировать умение называть прошлое предмета.

Ход: 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 (кирпичиком), сильный (слабым).

21.Игра «Найди друзей»

Цель: умение определять разные места обитания объекта и искать объекты, выполняющие те же самые функции.

Ход: Воспитатель называет объект, выделяя функцию, а дети говорят, кто (что) выполняет эту же функцию

Например: Ведущий: Машинка перевозит груз.

Дети: Перевозит груз пароход, слон ...

22.Игра «Раньше – позже»

Цель: умение определять временную зависимость объекта и его функцию.

Ход: Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого или, что будет после.

Например: Ведущий: Мама помыла посуду. А до этого что было? А что будет позже?

Ответы детей могут быть разными. Ведущий выбирает какой-либо ответ ребенка (мама кормила свою дочку).

И вопросы к детям по прошлому могут касаться девочки. Затем кого-то из детей попросить рассказать последовательность событий.

23.Игра «Что можно сказать о предмете, если там есть...?»

Цель: формировать умение «разбирать» любой объект на составляющие части и давать характеристику объекту по одной части.

Ход: Ведущий называет какую-либо составляющую, а ребенок должен дать характеристику объекту.

Например: - Что можно сказать об объекте, если у него есть глаза, которые видят ночью? (птица, животное или насекомое, днем спит, а днем добывает себе пищу).

- Что можно сказать об объекте, частью которого есть ласковые слова?

(это может быть добрый человек, книга со стихами, открытка).

- Что можно сказать об объекте, в котором есть сор?

(это неубранный дом, улица, специальный бак для мусора).

24.Игра «Бином фантазии»

Цель: формирование умения комбинировать слова, устанавливать связи, составлять предложения.

Ход: Выбираются два объекта, отдаленные друг от друга смысловым значением. Используя предлоги, падежи и союзы нужно установить отношения между этими двумя объектами. Предлоги (в, над, через, около, у ...).

Например: Подушка и крокодил.

- подушка под крокодилом;
- крокодил, прыгающий через подушку;
- крокодил в подушке;
- подушка, прыгающая через крокодила;

Вопрос: Как это случилось? (Дети придумывают ситуацию, рассказ).

25.Игра «маятник» (Хорошо-плохо)

Цель: формирование умения выделять противоречия в предметах.

Ход: ведущий называет предмет или явление и поднимает руку, согнутую в локте вертикально.

Если ведущий наклонил руку вправо и сказал (+), то дети называют положительные свойства объекта или явления. Если влево – то отрицательные свойства.

Например:

Укол	
(+)	(-)
Лечит Быстро выздоравливаешь	Больно Лекарство дорогое страшно
Дождь	
Растут растения Пьют воду Моются водой Пыль сбрызгивает Красиво холодит	Промокнешь Лужи появляются Гулять нельзя Белье намокло

26.Игра «Как много всего сделал человек»

Цель: формирование умения классифицировать предметы рукотворные по функции.

Ход: Предложить детям объекты рукотворные.

Например: стол, торт, кукла, самолет, тарелка, полка, чашка, мост, пирамидка, пылесос, радио, шарф, носки, ложка, театр.

Спросить детей, для чего сделан каждый предмет.

Дети называют сектора: игрушки, одежда, посуда, здания, транспорт, мебель, техника.

27.Игра «Красная шапочка»

Цель: развитие творческого воображения.

Ход: Необходимы бумага и фломастеры. Детям напомнить эпизод из сказки, когда волк переодевается в бабушку, а Красная Шапочка удивляется.

Ведущий предлагает детям предмет, в который превратится бабушка (часы, стакан, душ, окно, сапог, гитара, свечка) и просит назвать свойства этого предмета (Например: стакан – прозрачный, пустой).

Затем ведущий рисует бабушку, ее части тела с предметом превращения и используя названные свойства.

Например: бабушка – стакан, вместо туловища стакан, над ним голова в косынке, внизу и по бокам конечности.

Кто-то из детей – Красная Шапочка подходит к плакату и спрашивает:

- Бабушка, почему ты такая (называется одно из свойств) прозрачная?

Остальные дети отвечают от имени бабушки:

- Чтобы видеть, сколько я съела.

- Как ты защитишься от волка? (Выплесну на него содержимое живота или спрячу голову, руки и ноги в стакан, как в панцирь.)

28.Игра «Поезд»

Цель: развитие логического мышления, умения устанавливать взаимосвязи между предметами.

Ход: 10 картинок одинакового размера с разными предметами. Каждая картинка это вагончик.

Ведущий: Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку. Потом ты положишь свою и так будем класть по очереди. Получатся вагончики у поезда. Но у настоящего поезда вагончики скрепляются друг с другом, чтобы не отцепиться на ходу. Наши вагончики – картинки тоже будут скрепляться.

1 ребенок берет картинку и называет предмет на этой картинке (ложка).

2 ребенок берет картинку, связанную по смыслу с первой картинкой и говорит почему. (Беру тарелку, т.к. ложка и тарелка – посуда).

Следующий ребенок берет вазу, т.к. ваза и тарелка сделаны из стекла.

Следующий ребенок берет поливальную машину, т.к. в вазе и поливальной машине бывает вода; и т.д.

Игру можно проводить многократно, меняя картинки.

29.Игра «Волшебные картинки»

Цель: развитие воображения, мышления, 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.

30.Игра Пространственная «да – нет ка» (с игрушками, геометрическими формами)

Цель: обучение мыслительному действию.

Ход: На стол выставляется 5(10,20) игрушек.

Ведущий: Я загадала игрушку, а вы должны сказать – это слева (справа) от машины (машинка стоит посередине).

Плоскостная: на листе (столе, доске) располагаются предметные картинки.

Дети мысленно делят лист бумаги по вертикали пополам.

Ведущий: У меня загадана картинка. Задавайте вопросы.

Дети: Это справа (слева) от середины?

Затем дети делят лист по горизонтали:

- Это ближе, дальше от меня?

Это слева (справа) от телевизора?

Это в верхней половине? (нижней половине?)

31.Игра на классификацию объекта «Всё в мире перепуталось»

Правила игры :Ведущий игры – воспитатель (в конце года – ребенок) показывает картинку с объектом. Играющие определяют, к какому миру относится. Если объект относится к рукотворному миру, то требуется определить к какой функциональной группе он относится (одежда, мебель, посуда, обувь, транспорт, игрушки и т.д.)

Примечание: Расширение этой части модели мира происходит постепенно с расширением представлений детей об окружающем мире. В этом возрасте появляются новые разделы в секторе рукотворного мира и в секторе природного мира (воздух, вода, земля).

Ход игры:

Воспитатель: На картинке – собака. К какому миру принадлежит?

Дети: К природному.

Воспитатель: Где живет собака? Где обитает?

Дети: Собака живет у человека в доме, может у дома, в будке; на земле.

Воспитатель: Значит, картинку можно поместить в сектор «земля».

Воспитатель: На картинке – бобер. К какому миру он относится?

Дети: К природному.

Воспитатель: Где живет бобер? Где обитает?

Дети: Бобер живет и на земле и в воде.

Воспитатель: Значит, картинку можно поместить и в сектор «вода», и сектор «земля». Но где больше всего обитает бобер? Вспомните сказки о бобре.

Дети: Больше всего в воде. Туда поместим картинку.

Универсальные системные игры.

32.«Чудесный экран» («девятиэкранка»)

В основе системного подхода к объекту природного мира лежат следующие мыслительные шаги:

- выбирается объект и перечисляются его разнообразные свойства и признаки.
- определяется подсистема природного объекта.
- определяется надсистема объекта: по месту обитания; по классу или группе, к которым он относится.
- рассматривается процесс развития объекта в прошлом.
- рассматривается развитие объекта в будущем.

В качестве средства системного мышления выступает «чудесный экран».

Лисенок

(детеныш)

Взрослая лиса

Части зародыша

Части тела слабого неумелого лисенка

Части тела взрослой лисы

Форма организации игр:

- Карточки с изображением объекта, линии его развития, составляющих частей и места функционирования.

Игровое действие – составление «чудесного экрана» (девятиэкранки).

- Словесное восстановление «девятиэкранки» по стихотворению:

«Что-то» автор М.С.Гафутулин.

Если мы рассмотрим что-то...

Это что-то для чего-то...

Это что-то из чего-то...

Это что-то часть чего-то...

Чем-то было это что-то...

Что-то будет с этим что-то...

Что-то ты сейчас возьми, на экранах посмотри!

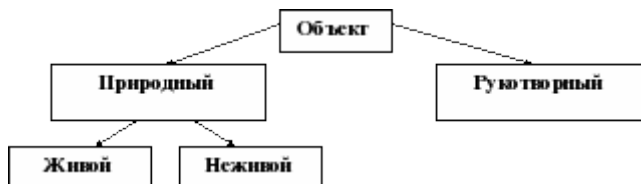
Игровое действие при этом:

Конкретный объект обозначается словом, указывается функция и т.д. Предполагаемый результат по итогам универсальных игр: к концу дошкольного возраста о любом объекте ребенок может системно размышлять: выделять его функцию (свойства), рассматривать его место и взаимосвязи с другими объектами, а также возможность преобразования во времени.

33. Игра «Да – нет ка» на загаданное слово.

Цель: классификация объектов, формирование умения находить задуманный предмет, отсекая лишние признаки.

Ход: Ведущая загадывает предмет. Дети задают вопросы. Ведущий должен научить детей задавать вопросы по определенной схеме (схема в мозгу ребенка)

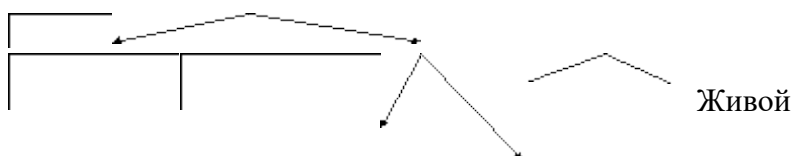
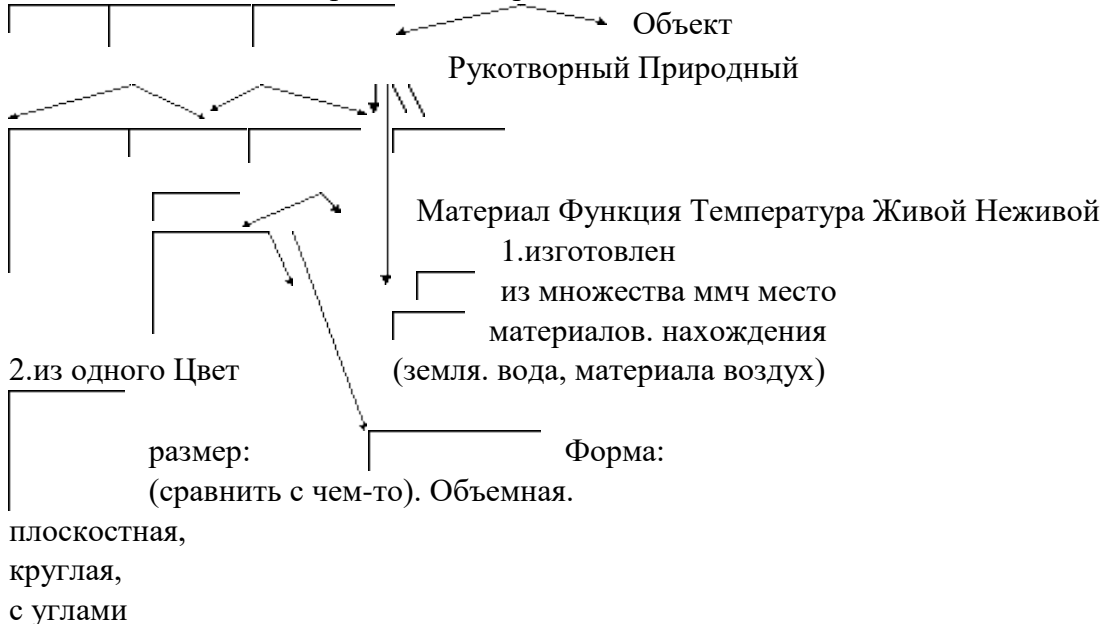


Примечание:

ведущий не должен принимать ответы по перечислению объектов.

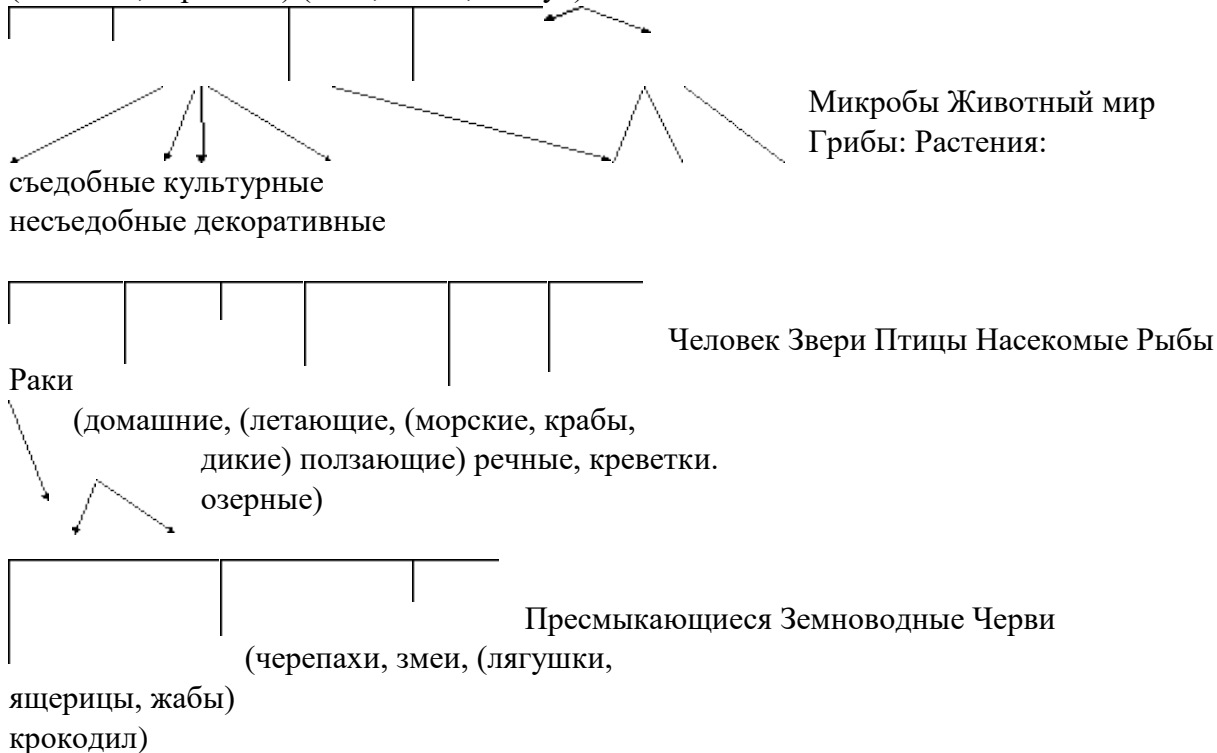
Необходима «остановка» для обобщения ответов детей.

Загадываются объекты реального мира



Возраст Среда обитания:

(молодой, взрослый) (вода, земля, воздух)



34.Игра «Кто кем будет»

Цель: формирование умения называть прошлое и будущее предмета.

Ход: Ребенок отвечает на вопрос взрослого:

- кем (чем) будет ... яйцо, цыпленок, кирпич, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый и т.д.»

При обсуждении ответов важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов.

Например:

- Из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея, яичница.

За одну игру можно разобрать 6-7 слов.

35.Игра «Кем был раньше?»

Цель: формирование умения называть прошлое предмета.

Ход: 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 (кирпичиком) сильный (слабым).

36.Игра «Раньше – позже»

Цель: формирование умения определять временную зависимость объекта и его функцию.

Ход: Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого или, что будет после.

Например: Ведущий: Мама помыла посуду. А до этого что было? А что будет позже?

Ответы детей могут быть разными. Ведущий выбирает какой-либо ответ ребенка (мама кормила свою дочку).

И вопросы к детям по прошлому могут касаться девочки. Затем кого-то из детей попросить рассказать последовательность событий.

37.Игра «Бином фантазии»

Цель: формирование умения комбинировать слова, устанавливать связи, составлять предложения.

Ход: Выбираются два объекта, отдаленные друг от друга смысловым значением.

Используя предлоги, падежи и союзы нужно установить отношения между этими двумя объектами. Предлоги (в, над, через, около, у ...).

Например: Подушка и крокодил.

подушка под крокодиллом;

крокодил, прыгающий

через подушку;

крокодил в подушке;

подушка, прыгающая через крокодила;

Вопрос: Как это случилось? (Дети придумывают ситуацию, рассказ).

38.Игра «Вопрос – ответ»

Цель: развитие смекалки, фантазии, умения рассуждать, доказывать.

Ход: дети становятся в шеренгу у края ковра. Взрослый поочередно бросает каждому ребенку мяч и задает вопрос, ребенок возвращает мяч, дает ответ и делает шаг вперед.

Если нет ответа, ребенок остается на месте. Выигрывает тот, кто первым дойдет до противоположного края ковра.

Например:

- Почему снег белый?

- Почему лягушки квакают?

- Сколько голов у Змея-Горыныча?

- Чей сын цыпленок?

- Сколько хвостов у двух ослов?

Ответы могут быть точными или творческими с фантазией.

39.Игра «Природный мир бывает разный»

Цель: развитие умения различать предметы живой и неживой природы.

Ход: Ведущий предлагает сравнить между собой несколько картинок с изображением природных объектов.

Например: Ящерица, камень, бабочка, птичка, дерево, гора. Назвать объекты природы живые и неживые. Живые – ящерица, бабочка, птичка, дерево.

Неживые – камень, гора.

Река живая или неживая? Вода – неживая, рыбки в воде – живые, берега – неживые, черви в них – живые, раки в воде – живые, камни в воде – неживые.

Старшая группа

1.Игра «Изобретатель»

Цель: формирование умения пользоваться приемом разделения - соединения; придумывать новые предметы из 2-х разных; зарисовать этот предмет.

Ход: 10 картинок предметных.

рассмотреть каждый предмет и его функцию.

«Давайте поиграем в изобретателей. Будем изобретать новые предметы».

Ведущий показывает 2 картинки и предлагает нарисовать новый предмет.

Например: вилка – нож; табуретка – книжная полка; молоток – клещи.

Затем обсудить функцию нового предмета.

2.Игра «Чем мы похожи»

Цель: формирование умения сравнивать разнообразные системы.

Ход: Играющие загадывают каждый свой объект, а затем устанавливают между собой сходства.

Например:

1.пчелка

2.бутылка с молоком

3. ножницы

4.собачка

Пчелка и ножницы делают человеку больно, издают звук, крылышки блестят на солнце, как лезвия ножниц.

Бутылка с молоком и собачка белые, собачка пьет молоко ...

Дети находят сходства:

по запаху;

цвету;

вкусу;

ощущению на ощупь;

по сходным частям;

размеру;

функции;

среде обитания (месту применения);

по наличию прошлого и будущего;

природное или рукотворное.

3.Игра «Четвертый лишний»

Цель: формирование умения 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.

Например: - Вот помидор. Он будет лишним среди банана, яблока, апельсина. ПОЧЕМУ? (помидор – овощ, а все остальные фрукты).

А теперь лишний – банан. ПОЧЕМУ? (банан – продолговатый, а остальные круглые).

Лишний – апельсин. ПОЧЕМУ? (его можно разделить на дольки без ножа). Лишнее – яблоко. ПОЧЕМУ? (яблоко хрустит, когда его откусывают).

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

4.Игра «Дорисуй картинку»

Цель: формирование умения ассоциативно мыслить, видеть образ предмета по одной его части.

Ход: Взрослый рисует на доске или листе бумаги часть предмета и предлагает ребенку дорисовать предмет. «Я начну рисовать, а ты дорисуй».

Например:

Можно предложить из букв, цифр, геометрических фигур дорисовать какой-нибудь предмет.

5.Игра «На что похоже?»

Цель: формирование умения «превращать» схематическое изображение в образ предмета; развитие ассоциативного мышления.

Ход: Ведущий предлагает детям карточку со схемой и спрашивает:

- На что похоже?

Дети предлагают свои варианты ответов.

Например:

Пуговица, торт со свечками, аквариум с рыбками, тарелка с яблоками, сыр с дырочками, печенье, колесо.

Можно предложить назвать на что похожа буква, цифра, геометрическая фигура.

6.Игра «Чем мы похожи»

Цель: формирование умения сравнивать разнообразные системы.

Ход: Играющие загадывают каждый свой объект, а затем устанавливают между собой сходства.

Например:

1.пчелка

2.бутылка с молоком

3. ножницы

4.собачка

Пчелка и ножницы делают человеку больно, издают звук, крылышки блестят на солнце, как лезвия ножниц.

Бутылка с молоком и собачка белые, собачка пьет молоко ...

Дети находят сходства: по запаху; цвету; вкусу; ощущению на ощупь; по сходным частям; размеру; функции; среде обитания (месту применения); по наличию прошлого и будущего; природное или рукотворное.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА

1.Игра «Букварина»

Цель: умение отличать буквы, количественный счет.

Ход: 1. Пишется свое имя или другое слово.

2. Затем это слово зашифровывается. Место написания букв и их количество соответствуют номеру написания этой буквы в слове. Под местом буквы подразумевается номер строки.

3. Можно составлять эти буквы картинкой

4. Затем идет обводка контура.

Например: ЛЕНА

2.Игра "Маша-Растеряша"

Цель: развитие внимания, 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...

3.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",
" 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.

4.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: формирование умения подбирать слова, объединенные смыслом, правильно согласовывать их между собой, развитие 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.

5.«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.

6.Игра «Фантазия»

Цель: развитие умения 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
- ластик.

7.Игра «Волшебные картинки»

Цель: развитие воображения, мышления, 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.

8.«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:

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.

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 будут 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).

9.Игра «Префиксы»

Цель: формирование умения комбинировать слова с префиксами получая интересные слова, придумывая рассказы.

Ход: На доске пишутся с левой стороны префиксы, а с правой любые объекты. Затем присоединить префикс к слову. Обсудить интересные слова.

Например:

Анти аэро

Супер анти

Мотто астро

Зоо архео

Авто мело

Недо моно

Авиа мульти

Психо тетра

Само аква

полу

Поезд

Жираф

Гвоздика

Стул

Молоток

Диван

комар

Авиастул

Полужираф

Автомолоток

Мотодиван

суперкомар

Отметить с детьми, что (+) и (-) в новых предметах (объектах).

Аэро – воздушный

Анти – против

Зоо – о животных

Мото – приводящий в движение

Астро – звездный

Видео – видеть

Архео – древний

Мело – музыкальный

Моно – единственный

Мульти – множество

Тетра –четыре

Аква – водяной

Аэровокзал, антимошь, зоопарк, астронавт, видеомагнитофон, МЕЛОМАН, мультипликация, тетрадь, аквариум.

Например:

Мелостул – музыкальный стул, когда садишься звучит музыка
Монотелевизор – единственный на земле телевизор
Аквазаяц – водяной заяц
Видеокарандаш – превращает в картинку написанное
Минислон – слон размером со спичечный коробок.

10.Игра «Теремок» (чем похожи)

Цель: формирование умения детей сравнивать различные объекты.

Ход: Игра проводится как драматизация сказки «Теремок». У каждого ребенка предметная картинка. Ребенок стучится в Теремок:

- Тук, тук, я – чайник. Пустите меня к себе в теремок жить?

Из теремка отвечают:

- Мы тебя пустим, если ты скажешь, чем ты – чайник на меня – куклу похож?

Дети называют 2-3 сходства по цвету, форме, функции, одинаковым частям, по размеру, из какого материала изготовлен и т.д. Следующий предмет (мяч) называет, чем он похож на чайник и т.д.

11.Игра «Именной шифр»

Цель: умение различать буквы, цифры, умение зашифровывать их в рисунки.

Ход: предложить написать свое имя на листке. Затем зашифровывать по составу букв.

Например: Света - количество букв в слове

-сколько одинаковых букв в слове.

Затем предложить составить рисунок по формуле. Предмет должен состоять из столько частей, сколько букв в слове, причем, если есть одинаковые буквы, то и части рисуются одинаковые.

Например:

Света Анна Алиса

11.«Из сказки задачку»

Цель. На основе знакомых сказок умение составлять интересные задачки, развитие у детей преобразовательному ремеслу, делая это не столько путем объяснения, сколько с помощью образца.

Пример. Сказка «Волк и семеро козлят»

Задача. Если бы один козленок побегал за мамой, двое других за ним, а еще двое ушли без разрешения купаться, то, сколько козлят нашел бы волк в избушке?

12.«Сказка продолжается»

Цель. Путем изменения конца сказки, направить внимание ребенка в нужное педагогическое русло; развитие воображения ребенка, ломая установившиеся стереотипы. Ведь мы давно привыкли к давно известным и логически завершенным концам сказок.

Пример. Репку вытащили, а как ее делили - кто им мешал при этом, кто больше всего трудился для этого.

13.«Изменение ситуации в знакомых сказках»

Цель: развитие умения у ребенка придумывать и менять ситуации в сказках.

Пример. Сказка «Гуси-лебеди»

Новая ситуация. На пути девочки встречается волк...

14.«Перевираание сказки»

Цель: развитие чувства юмора, лукавство, понимание иронии, исходящей от близких, умение сосредоточиться, исправлять

запрограммированные ошибки взрослых. (Нужно только разумно перевернуть сказку, меняя существенное в героях, действиях).

Пример. Сказка. «Красная Шапочка»

Не Красная Шапочка, а Желтая. Шла не к бабушке, а к дедушке и т.д.

Сказка. «Колобок»

Катится, катится колобок, а навстречу ему тигр...

15.«Сказка, но по-новому»

Цель. Развивать умение наделять главных героев

противоположными качествами; умение менять содержание сказок, сложившихся стереотипов, т.е. переделки сказки наизнанку или шиворот навыворот.

Пример. Старая сказка. «Крошечка Хаврошечка»

Сказка по-новому. Хаврошечка злая и ленивая.

Старая сказка. «Красная Шапочка»

Сказка по-новому. Злая Красная Шапочка, а волк добрый.

16.«Решение противоречий в сказке»

Цель. Формирование умения видеть, понимать и решать противоречия, думать и придумывать, т.е. оригинально творить. Пример. Сказка «Гуси-лебеди»

Проблемный вопрос. А если бы ни печка, ни яблонька не стали помогать девочке - чтобы ей пришлось делать, чтобы спастись самой и спасти братца?

Сказка. «Репка»

Проблемный вопрос. А если бы не прибежала мышка?

17.«Сказки по аналогии с известными»

Цель. Формирование умения сочинять аналогии, а так же проводить анализ аналогичных по содержанию сказок, развивать творческое мышление, умение сравнивать и обосновывать свои решения.

Пример. Сказки «Кот, петух и лиса» и «Жихарка».

Сказки «Лиса и заяц» и «Заюшкина избушка».

18.«Сказки по комическим рисункам»

Цель. Развитие навыка быстрого и четкого рисования используя геометрические фигуры (квадратная сказка, треугольная, овальная, круглая и т.д.). все персонажи нарисованы с помощью избранной формы. Используется для создания комиксов и т.д., в результате получается смешная сказка.

19.«Сказки с новым концом»

Цель. Формирование умения придумывать свои варианты окончаний к знакомым, логически завершенным сказкам.

Пример. Традиционная концовка. «Три медведя»

Маша убежала от медведей. Возможные варианты. Маша помирилась с медведями.

20. «Моделирование сказок».

Предварительно необходимо освоить составление сказок по предметно-схематичной модели.

Цель. Развитие умения прятать знакомых сказочных героев за геометрические фигуры, развивая образное мышление.

Форма работы с детьми фронтальная.

Чтобы рассмотреть сказку со всех сторон, была разработана универсальная схема. Она выглядит следующим образом:

- Название сказки
- Нравственный урок
- Воспитание добрых чувств
- Речевая зарядка
- Развитие мышления и воображения
- Сказка и математика
- Сказка и экология
- Сказка развивает руки.

Источники информации:

<https://www.maam.ru/detskijsad/kartoteka-igr-po-tehnologi-triz-dlja-detei-doshkolnogo-vozrasta.html>

<https://infourok.ru/kartoteka-igr-po-triztehnologii-dlya-detey-let-2744108.html>

<http://doshkolnik.ru/zaniatia-s-detmi/18298.html>

<https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/402449-kartoteka-igr-po-triz>