

*Сборник игр по
технологии ТПРИЗ
«Поиграй – қа»*





*«Каждый ребёнок
изначально талантлив
и даже гениален, но
его надо научить
ориентироваться в
современном мире,
чтобы при минимуме
затрат достичь
максимального эффекта»
Г. С. Альтиуллер*

***ТРИЗ – ЭТО ТЕХНОЛОГИЯ ТВОРЧЕСТВА, ЦЕЛЬ КОТОРОЙ –
СТИМУЛИРОВАТЬ ВООБРАЖЕНИЕ, НАУЧИТЬ МЫСЛИТЬ
СИСТЕМНО И ВМЕСТЕ С ТЕМ НЕСТАНДАРТНО. ТРИЗ
РАСПОЛАГАЕТ КОНКРЕТНЫМИ ПРИЁМАМИ, ПРАВИЛАМИ,
ИНСТРУМЕНТАМИ ТВОРЧЕСТВА.***

В работе с детьми, по данной технологии педагоги придерживаются следующего:

- ❖ Выслушивать каждого желающего.
- ❖ Давать только положительные оценки, они раскрепощают!
- ❖ Говорить: интересно, необычно, хорошо, любопытно!
- ❖ Импровизировать в беседах на занятиях и идти за логикой ребёнка, подчиняясь ей, не навязывая своего мнения.
- ❖ Учить детей возражать взрослым и друг другу, но возражать аргументировано, предлагая что-то взамен или доказывая.

Цель:

Воспитание творческой личности через формирование талантливости, диалектического мышления.

Задачи:

- формировать навык творческой, познавательной и практической деятельности у дошкольников;
- развитие творческого воображения;
- формирование разносторонней творческой личности.

Современное общество предъявляет новые требования к системе образования подрастающего поколения и в том числе к первой его ступени – дошкольному образованию. Одна из первостепенных задач воспитания и обучения в дошкольных организациях, согласно вступившего в силу Закона Республики Казахстан «Об образовании» - воспитание нового поколения детей, обладающих высоким творческим потенциалом. Но проблема заключается не в поиске одарённых, гениальных детей, а целенаправленном формировании творческих способностей, развитии нестандартного видения мира, нового мышления у всех детей посещающих детские сады.

Дошкольный возраст уникален, поскольку как сформируется ребёнок, такова будет его жизнь. Именно поэтому важно не упустить этот период для раскрытия творческого потенциала каждого ребёнка. Ум детей не ограничен «глубоким образом жизни» и традиционными представлениями о том, как всё должно быть. Это позволяет им изобретать, быть непосредственными и непредсказуемыми, замечать то, на что мы взрослые давно не обращаем внимание.

Одной из эффективных педагогических технологий для развития творчества у детей является ТРИЗ - Теория решения изобретательских задач.

В детские сады технология ТРИЗ пришла в 80-х годах. Но, несмотря на это и сейчас остаётся актуальной и востребованной педагогической технологией. Адаптированная к дошкольному возрасту, технология ТРИЗ позволяет воспитывать и обучать ребёнка под девизом «Творчество во всём».

Практика показала, что с помощью традиционных форм работы нельзя в полной мере раскрыть творческий потенциал ребенка. Необходимо применение новых форм, методов и технологий.

Исходным положением концепции ТРИЗ по отношению к дошкольнику является принцип природосообразности обучения. Обучая ребенка, педагог должен идти от его природы. А также положение Л.С.Выготского о том, что дошкольник принимает программу обучения в той мере, в какой она становится его собственной.

Целью использования ТРИЗ – технологии в детском саду является развитие с одной стороны таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность, а с другой стороны поисковой активности, стремления к новизне, развитие речи и творческого воображения.

ТРИЗ для дошкольников:

- это система коллективных игр, занятий, призванных не изменять основную программу, а максимально увеличить её эффективность.
- это «управляемый процесс создания нового, соединяющий в себе точный расчёт, логику, интуицию», так считал основатель теории Г.С.Альтшуллер.

Использование в работе методов и приемов ТРИЗ позволяет отметить, что малыши почти не имеют психологических барьеров, но у старших дошкольников они уже есть.

ТРИЗ позволяет снять эти барьеры, убрать боязнь перед новым, неизвестным, сформировать восприятие жизненных и учебных проблем не как непреодолимых препятствий, а как очередных задач, которые следует решить. Кроме того, ТРИЗ подразумевает гуманистический характер обучения, основанный на решении актуальных и полезных для окружающих проблем.

При использовании элементов ТРИЗ заметно активизируется творческая и мыслительная активность у детей, так как ТРИЗ учит мыслить широко, с пониманием происходящих процессов и находить своё решение проблемы. Изобретательство выражается в творческой фантазии, придумывании чего-то, что потом выразится в различных видах детской деятельности – игровой, речевой, художественном творчестве и др.

Применение ТРИЗ в обучении дошкольников позволяет вырастить из детей настоящих выдумщиков, которые во взрослой жизни становятся изобретателями, генераторами новых идей.

Также ТРИЗ – технология развивает такие нравственные качества, как умение радоваться успехам других, желание помочь, стремление найти выход из затруднительного положения.

Главное отличие технологии ТРИЗ от классического подхода к дошкольному развитию – это дать детям возможность самостоятельно находить ответы на вопросы, решать задачи, анализировать, а не повторять сказанное взрослыми.

ТРИЗ – технология, как универсальный инструментарий можно использовать практически во всех видах деятельности (как в образовательной так и в играх и режимных моментах). Это позволяет формировать единую, гармоничную, научно обоснованную модель мира в сознание ребёнка дошкольника. Создаётся ситуация успеха, идёт взаимообмен результатами решения, решение одного ребёнка активизирует мысль другого, расширяет диапазон воображения, стимулирует его развитие. Технология даёт возможность каждому ребёнку проявить свою индивидуальность, учит дошкольников нестандартному мышлению.

Данный сборник направлен на активизацию творческого воображения, мышления, на развитие умения находить порой необычные решения различных задач. В сборнике представлен игровой комплекс, который необходимо использовать как в разнообразных видах занятий, так и в свободное время.

Данный сборник может использоваться воспитателями для работы в дошкольных образовательных организациях, а так же родителями для домашней работы с детьми.

Содержание:



- Игры и творческие задания для развития выразительности речи.



- Игры и творческие задания для составления рифмованных текстов.



- Игры и творческие задания для освоения алгоритмов работы с картиной.



- Игры и творческие задания по подготовке детей к составлению текстов сказочного содержания.



- Игры и творческие задания на формирование у детей системного мышления



- Игры и творческие задания для развития творческого мышления, воображения.



- Игра на формирование умения выделять функции объекта



- Игры на определение линии развития объекта



- Игры на выявление над-системных связей.



- Игра на выявление подсистемных связей



- Игры на сравнение систем



- Универсальные системные игры

Игры и творческие задания для развития выразительности речи.

Название игры, цель	Методические рекомендации.
«Цепочка» или «По кругу» Цель: Учить детей выделять признаки объектов, развитие пространственного мышления.	Ведущий показывает ребенку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передается другому ребенку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать как можно больше признаков и не повториться. Рекомендуется с младшего возраста.
«Предложения по цепочке» или «Антилогическое лото» Цель: Учить составлять предложения, развивать творческое воображение.	Воспитатель поровну делит картинки между всеми участниками игры. Каждый игрок складывает свои картинки в стопочку. Воспитатель выкладывает на середину стола любую картинку, например «кошку». Первый игрок должен составить простое предложение, используя слово «кошка» и слово, проиллюстрированное верхней картинкой в его стопке (например, «шубка»): «У кошки пушистая шубка». Наложив «шубку» на «кошку», первый игрок передвигает обе картинки ко второму участнику игры, которому необходимо соединить слово «шубка» с первым словом в своей стопке, и т.д. Если игрок не справляется с заданием, то забирает себе все передвигаемые картинки и кладет их в свою стопку снизу, а следующему игроку передает только одну верхнюю картинку. Победителем становится тот, кто первым избавляется от своих картинок.
«Угадай по описанию» Цель: Учить детей по описанию определять объект	Ведущий показывает картинку с изображенным объектом только одному из детей. Ребенок описывает объект (не называя его) так, чтобы остальные играющие догадались, о чем идет речь. Правило: ведущий описывает объект от общего к частному.
«Выбери признак, который есть у других объектов» Цель: Учить детей выделять характерные и специфичные значения признаков объекта.	Ведущий называет объект. Играющие называют значения признаков этого объекта. Из перечисленного ряда выбирают одно характерное и одно специфичное значение (очки круглые, солнечные). Рекомендуется со среднего возраста.
«Я назову признак, а вы перечислите его значения» Цель: Учить детей подбирать разные значения одному	Ведущий называет какой-либо признак (цвет). Дети должны назвать как можно больше значений этого признака (цвет бывает черный, радужный и т.д.) В старшем дошкольном возрасте воспитатель называет какое-либо значение признака, а дети

признаку.	угадывают признак (светящийся – светящимся бывает цвет; холодным бывает температура вещества). Проводится со среднего возраста с последующим усложнением.
«Что (кто) делает так же?» Цель: Учить детей выделять признаки объекта (функция, части). Учить составлять загадки по моделям «Как..., но не...», «Какой...-что такое же у другого объекта», «Что делает так же?»	Ведущий называет объект. Дети выделяют его действия. Предлагается перечислить объекты, у которых названное действие выражено ярко. ПР: -Воробей что делает? -Прыгает, как кузнечик, суетится, как мышь. Из предложенных вариантов составляется текст загадки: «прыгает, но не кузнечик, суетится, но не мышка». Проводится со среднего возраста
«Сравни разных зверят» Цель: Учить детей сравнивать разных животных из сказок, выделяя противоположные признаки.	Воспитатель предлагает детям рассмотреть Мишку и мышку. - Мишка большой, а мышка ... (маленькая). Какой еще Мишка? (Толстый, толстопятый, косолапый). А какая мышка? (Маленькая, серенькая, быстрая, ловкая.) Что любит Мишка? (Мед, малину), а мышка любит ...(сыр, сухарики). Аналогично можно сравнить и других животных из сказок – лису и зайца, волка и медведя. Проводится с младшего возраста.
	
«Назови одним словом» Цель: Обогащать словарный запас детей существительными, развивать речь, внимание, мышление.	Взрослый что-то описывает, а ребенок называет это одним словом. НП: утренняя еда — это завтрак; большая посуда для приготовления компота — кастрюля; дерево, которое наряжают на Новый год, — елка. Потом играющие меняются ролями. Проводится с младшего возраста.
«Опиши, одним словом» Цель: Обогащать словарный запас детей при помощи прилагательных, развивать речь, внимание, мышление.	Эта игра аналогична предыдущей, только называть нужно не существительное, а прилагательное. Например, чашка для кофе — кофейная, цветок из бумаги—бумажный, варенье из клубники— клубничное, сок из яблока—яблочный. Потом играющие меняются ролями. Проводится с младшего возраста.
«Исправь ошибку» Цель: Развивать связную речь, логическое мышление	Взрослый произносит предложение, в котором сопоставляются два объекта. Ребенок должен исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. Например: «Мел белый, а сажа жидкая» В первой части сравнения речь идет о цвете, а во второй – о твердости. Правильно будет так: «Мел белый, а сажа

	чёрная» «Мел твердый, а сажа мягкая» Примерный речевой материал: -Внучка маленькая, а бабушка старенькая. -Ослик Иа большой, а Винни Пух толстый. -Лиса хитрая, а Колобок желтый. -Гулливер высокий, а Дюймовочка маленькая. -Заяц серый, а петушок смелый. -Лунтик добрый, а Вупсень зеленый. -Винни Пух любит мед, а Пятачок розовый. -Дюймовочка легкая, а ласточка большая. Рекомендуется со среднего возраста. 
--	--

Игры и творческие задания для составления рифмованных текстов.

Название игры, цель	Методические рекомендации
«О ком? О чем?» Цель: Учить анализировать содержание стихотворения и устанавливать причинно-следственные связи, обозначенные в тексте.	Воспитатель читает небольшое стихотворение. Предлагает детям ответить на вопросы: 1. О каком объекте идет речь? 2. Каким признаком наделен объект? 3. Какие действия он совершал? 4. Какой вывод сделал автор? Игровой мотив: соревнование, кто быстрее ответит на четыре вопроса воспитателя.
«Доскажи словечко» Цель: Учить детей подбирать рифмующиеся слова.	Воспитатель читает детям стихотворный текст и произносит лишь первый слог последнего слова каждой строчки. Все остальное слово должны назвать дети. Игровой мотив: у воспитателя то появляется, то пропадает голос. Вариант игры: воспитатель читает стихотворение-загадку, а играющие должны назвать отгадку-рифму
«Склад-несклад» Цель: Учить детей подбирать рифму к заданному слову.	Водящий загадывает слово, а играющие придумывают рифму к нему (рогатая - бодатая, жевала - глотала). Игровой мотив: игра с мячом или другим предметом. Возможно усложнение: игра без водящего. Один ребенок называет слово, другой придумывает к нему рифму и т. д. по цепочке.
«Чистоговорки» Цель: Учить детей подбирать рифму к звукосочетанию.	Водящий задает определенное звукосочетание, а играющие сочиняют двестише с ним. ПР: Са - са - са - прилетела в сад оса. Ща - ща - ща - мы нашли в траве клеща. Игровой мотив: соревнование в быстроте произнесения звукосочетаний.
«Сочини дальше»	Воспитатель дает одну строчку стихотворного текста, а дети

Цель: Учить детей подбирать рифму к заданному слову.	сочиняют дальше. ПР: «В море плавает тюлень..». Ребенок продолжает: «По лугу бежит олень». Игровой мотив: соревнование команд. ПР: «В море плавает олень, на лугу лежит тюлень». Усложнение: воспитатель раздает предметные картинки играющим. Они должны составить двестише про изображенный на картинке объект.
«Исправь меня» Цель: Учить детей согласовывать слова в предложениях в роде и падеже.	Воспитатель произносит рифмованную фразу, предложение, сознательно допуская ошибки в согласовании слов. Дети исправляют и правильно произносят заданное предложение, фразу. Игровой мотив: исправления ошибок воспитателя.
«Сочиним стишок и его запишем» Цель: Учить детей составлять рифмованный текст и записывать его схемами.	Дети составляют рифмованный текст и записывают его схемами. Игровой мотив: кто точнее запишет текст с помощью схемы. Схема должна располагаться на листе бумаги соответственно строчкам созданного стихотворного текста. С помощью схематической фиксации текста можно работать над интонационной выразительностью речи детей. При помощи определенных условных знаков можно обозначать повышение, понижение голоса, восклицание, вопросительную, повествовательную интонации, паузу и т.д.
«Дразнилка» Цель: Учить детей подбирать рифмующиеся между собой слова и словосочетания с помощью суффиксов.	Воспитатель предлагает «подразнить» какой-либо предмет рукотворного мира. Дети преобразуют свойства объекта в слова и словосочетания с уменьшительно-ласкательным суффиксом -лка (подразнивание бантика - украшалка, потерялка, и т.д.). Далее предлагается составить «дразнильные» стишки или загадки («Не терялка, а головуукрашалка»).
"Складные картинки" Цель: учить детей подбирать картинки с изображением предметов, названия которых рифмуются.	Воспитатель раскладывает около 40 изображений предметов, названия которых рифмуются (мак - рак, олень - тюлень и т.д.). Воспитатель поднимает какую-либо картинку и просит найти парную по рифме. Игра считается законченной, когда сложено 20 пар рифмованных слов. Эту игру можно начинать с 5 пар картинок, постепенно увеличивая до 20-25. Необходимо поощрять инициативу детей по самостоятельному подбору рифмующегося слова. ПР: ребенок смотрит на картинку с изображением рака, говорит "Рак" и добавляет "Квак".

Игры и творческие задания для освоения алгоритмов работы с картиной.

Название игры, цель	Методические рекомендации
Игры с «подзорной трубой»	Детям предлагается картина для рассматривания и альбомный

Цель: Учить детей выделять объекты, изображенные на картине.	лист для имитации подзорной трубы. Правило: навести глазок подзорной трубы на один объект и назвать его. Выигрывает тот, кто перечислит больше объектов на картине.
«Ожившие предметы» Цель: Развивать у детей эмпатию, наделяя объекты на картине человеческими чувствами, мыслями, характерами.	Ведущий предлагает выбрать объект на картине для обсуждения. Дети определяют его характер, рассказывают о его возможных поступках и мыслях. Например, рассматривается пейзаж; дети выбирают и характеризуют объект - ель: спокойная, спящая, тихо дышит. Составление речевых зарисовок от имени очеловеченного объекта.
«Волшебный гость» Цель: Учить детей устанавливать взаимосвязи между объектами, изображенными на картине.	В гости к детям приходит волшебник Объединения и объединяет два наугад выбранных объекта. Детям предлагается объяснить, почему он это сделал, как эти объекты могут быть связаны между собой.
«Живые картинки» Цель: Учить детей ориентироваться в двумерном и трехмерном пространстве, отвечать развернутыми предложениями на вопросы о местонахождении объекта.	Педагог предлагает детям превратиться в конкретные объекты на картине, выясняет их место нахождения. Детям предлагается смоделировать изображение в трехмерном пространстве (например, на ковре). Ребенок должен найти место своего объекта относительно других объектов, изображенных на картине, и составить связный рассказ о его местонахождении.
«Да - нет» Цель: Учить детей пространственной ориентировке на картине. Активизировать в речи слова, обозначающие пространственные ориентировки.	Ведущий загадывает объект на картине, а дети с помощью вопросов устанавливают его место нахождения. Найденный объект «оживает» и находит себе место на сцене (трехмерное пространство). Задача ребенка: описать местоположение объекта на картине, а затем на сцене. 
«Кто о чем говорит?» Цель: Учить детей составлять диалоги от лица объектов картины.	Воспитатель предлагает выбрать объекты и представить себе, о чем они могли бы говорить или думать. Затем дети составляют диалоги от лица объектов на тему «Кто о чем говорит».
«Я ощущаю запах» Цель: Учить представлять возможные запахи и передавать свои представления в рассказе.	Воспитатель предлагает «войти» в картину и представить, какие запахи там можно ощутить, обозначить их словами. Предложить детям составить рассказ на тему: «Я чувствую запахи».
«Я ощущаю лицом и руками» Цель: Учить детей представлять возможные ощущения от предполагаемого соприкосновения с различными объектами и	Дети сосредоточены на объектах картины, им предлагается найти и описать предполагаемые ощущения от соприкосновения с объектами. Предложить детям составить рассказ на тему: «Я ощущаю лицом и руками».

передавать их в речи.	
«Я пробую на вкус» Цель: Учить детей разделять объекты на съедобные - несъедобные для человека и живых объектов, изображенных на картине.	Дети сосредоточены на объектах картины, анализируют их, распределяя на съедобные и несъедобные для человека, того или иного живого существа, изображенного на картине. Вспоминают или предполагают то или иное вкусовое ощущение.
«Что было, что будет?» Цель: Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ об этом.	Ведущий выбирает объект, предлагает играющим прокатиться на Машине времени и рассказать о том, что было с ним в прошлом и что, возможно, будет в будущем.
«В гости пришли Волшебники Времени» Цель: Учить детей представлять прошлое и будущее объекта и составлять связный рассказ о нем.	Воспитатель предлагает пригласить в гости Волшебников Времени. Дети выбирают себе любой объект, называют конкретного волшебника и описывают, что может произойти в результате воздействия волшебника на объект. ПР: пришел Волшебник Быстрых Минут в картину «Кошка с котятами» и дотронулся до молока в блюде - хозяйка налила его недавно, а оно уже прокисло. Обсудить ситуацию.

Игры и творческие задания по подготовке детей к составлению текстов сказочного содержания.

Название игры, цель	Методические рекомендации
«Назови героя» Цель: учить детей объединять героев по заданному признаку	Воспитатель называет какой-либо образ, а дети должны найти конкретных героев из других сказок ПР: Назовите мне героев-девочек (Герда из «Снежной Королевы», Женя из «Цветика-Семицветика». Вывод: героями сказки может быть девочка, но она должна быть особенной, со своими с конкретными свойствами и действиями.
«Действия героя» Цель: Учить детей перечислять все возможные действия какого-либо сказочного героя. Учить детей проводить аналогии в действиях героев разных сказок.	Воспитатель предлагает героя из сказки. ПР: Коза из сказки «Волк и семеро козлят». Просит детей назвать все действия козы. Условия: говорить только глаголами. ПР: жила- была, ходила, наказывала, пела и т.д. Далее воспитатель предлагает вспомнить героев, которые выполняли бы эти же действия в других сказках. При затруднении детей воспитатель пользуется текстом, зачитывая фрагменты сказок.
«Волшебник» Цель: Учить детей наделять фантастическими свойствами реальные предметы.	Воспитатель предлагает поиграть в волшебников с помощью колец Луллия. На 1 кольцо - изображение обычных предметов, на 2-ом - волшебники (ТПФ). Дети раскручивают круги, выделяют сектор и рассказывают о том волшебстве, которому научился предмет. Рассказ дополняется практической значимостью волшебства, дается оценка, кому от него хорошо или плохо. ПР: Синичка на круге встретила с Волшебником Окаменения: «Птичка летает место, куда она сядет, становится каменным. Это хорошо, если птичка сядет на руки мальчишке, который стреляет из рогатки и плохо, если она сядет на растущий цветок». Вывод: в сказке волшебным может быть любой предмет. Волшебство может приносить добро и зло.
«Где-то, кто-то...» Цель:	Работа идет либо на морфотаблице, либо с кольцами Луллия.

Учить детей представлять объект в каком-либо месте и составлять про него небольшой сюжет сказочного содержания.	Воспитатель на одной части выкладывает карточки с изображением героев, на второй - с изображением места, где это может происходить. Пересечение объекта и места позволяет ребенку представить сказочную ситуацию и стимулирует его творчество. ПР: как Иванушка попал в подземелье. Как он будет оттуда выбираться, кто ему может помочь и т.д.
«Парад волшебников времени» Цель: Учить детей преобразовывать объект с помощью изменения свойств времени	Воспитатель показывает волшебные часы, на цифрах которых сидят разные волшебники времени. На стрелке часов помещается картинка с изображением какого-либо объекта. Ребенок раскручивает стрелку, и указанный Волшебник преобразует объект. ПР: Стрекоза встретила с Волшебником Остановки Времени. Она будет вечно энергичной, молодой, даже через много сотен лет.
«Волшебники Ухо, Нос, Рука и Глаз» Цель: Учить детей представлять ощущения, которые можно получить с помощью различных анализаторов.	Воспитатель поочередно показывает картинки с изображением органов чувств и предлагает с их помощью посетить какую-либо сказку. ПР: С волшебным Носом дети попали в комнату Наф-Нафа, когда он открыл крышку котла. Дети рассказывают о том, что они почувствовали запах сажи, шерсти волка, кипящей воды. Далее в этот же сюжет приглашается Волшебник Глаз (дети видят то, что не описано в сказке), Волшебник Ухо (представление возможных звуков, озвучивание мыслей), Волшебник Рука (описание ощущений, которые возникли бы у детей, если бы они дотрагивались руками до горячего котла или мокрого носа поросят).
«Сказочные слова» Цель: Учить детей перечислять разные варианты слов и словосочетаний по заданному признаку.	Воспитатель предлагает детям вспомнить и сказать все заклинания, которые они знают в сказках (Сим-сим, открой дверь», Сивка-бурка, вещая каурка... и т.д.) затем перечислить все слова, с которых начинается сказка (Однажды в некотором царстве, в стародавние времена... и т.д.)
«В какой сказке?» Цель: Учить детей находить сказочные тексты, которые бы учили какому-либо жизненному правилу.	Воспитатель называет пословицу, поговорку или какое-либо жизненное правило, дети должны вспомнить сказки, которые этому учат. ПР: Воспитатель говорит «Не имей сто рублей, а имей сто друзей». Дети вспоминают, как Герда с помощью других героев нашла Кая, а деньги принцессы ей в этом не помогли.
«Знакомые герои в новых обстоятельствах» Цель: Учить детей составлению творческих рассказов на основе знакомого сюжета.	Предлагаем детям пофантазировать о действиях и поведении сказочного героя в другой обстановке. Пример. Нашёл Винни Пух в лесу башмаки, решил их примерить. Только не знал, что они волшебные. И очутился в Африке. Вокруг пальмы и тропические растения. Удивился медвежонок, идёт и всему удивляется. Вдруг видит, костёр горит. А вокруг костра Бармалей скачет.

Игры и творческие задания на формирование у детей системного мышления

Название игры, цель	Методические рекомендации
«Угадай, кто я?»	Дети загадывают себе образ, но не называют его. Один из

Цель: Научить детей определять назначение предметов, видеть возможности их использования в окружающем мире.	участников выходит в центр и говорит: «Я умею...» Действие изображается при помощи пластики. Остальные называют изображаемое действие. «А еще я умею...» и т.д., пока дети не отгадывают объект
«Что умеет делать?» Цель: Формирование умения выявлять функции объекта.	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. Рекомендуется с младшего возраста.
«Мои друзья» Цель: учить детей находить общие свойства, функции с объектом, развивать словарный запас детей, логическое мышление, речь.	Воспитатель выбирает любой объект из детского окружения. Дети выделяют его свойства, функциональное назначение, а затем каждый должен найти в группе такой объект, который имел бы нечто общее с заданным. Рекомендуется со среднего возраста.
«Я еду в деревню» Цель: Научить детей определять назначение предметов, видеть возможности их использования в окружающем мире.	На столе набор предметных картинок, которые складываются стопкой изображением вниз. Ребенок объявляет: «Я еду в деревню и беру с собой...» и вытаскивает из стопки любую картинку. Далее он должен объяснить, зачем ему данный объект в деревне. Конечный пункт путешествия периодически меняется: в деревню, в гости к обезьянкам, на северный полюс, на море и т.д. 

Игры и творческие задания для развития творческого мышления, воображения.

Название игры, цель	Методические рекомендации
«Превращения» Цель: Развивать образное мышление, воображение детей.	Взрослый дает задание назвать то, во что может превратиться предмет без некоторых частей. НП: кружка без ручки (стакан), кепка без козырька (шапка), кувшин без горлышка и ручки (ваза), диван без спинки (кровать), стул без спинки (табурет), кресло без подлокотников (стул).
«Паровоз» Цель: Учить детей составлять цепочку-рассказ, развивать образное мышление.	Воспитатель раздает картинки поровну между участниками игры. В центр стола выкладывается большая картинка паровоза. Первый участник кладет рядом с паровозом свою картинку и говорит: «В паровозе едет лошадь, потому что...». Далее ему необходимо придумать причину, по которой «лошадь» поехала на паровозе. Второй ребенок берет свою картинку и прикладывает к

	«лошади» и говорит: «Лампа едет с «лошадью» на паровозе, потому что...». Допустим, что лошади стало темно, и она взяла лампочку, чтобы включить свет. Следующий ребенок берет свою картинку, прикладывает ее к последней («лампа») и объясняет, почему она едет в паровозе с ней, и т.д. Если ребенок не называет причину, по которой две картинки собрались в паровозе, то он пропускает ход. Победителем становится тот, кто первым избавился от всех своих картинок.
«Объяснялки» Цель: Учить детей составлять цепочку-рассказ, развивать образное мышление.	Перед детьми изображения яблони и ложки. Задача детей составить объяснение (цепочку-рассказ), как от яблони перейти к ложке. Педагог начинает цепочку, дети продолжают. Возможный вариант развития причинно-следственной цепочки. - В саду стояла яблонька, на которой ... - Висели вкусные и спелые яблочки. - Яблочки были спелые и поэтому сами ... - Сами падали на землю. - Так как яблочки падали, бабушка... - Бабушка их собирала. - Собрав яблоки, чтобы они не испортились, бабушка... -Варила вкусное варенье. - Варенье было вкусное, поэтому... - Внуки ели его прямо ложками...
"Хорошо - плохо" Цель: Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.	Перед детьми предметные картинки: роза, мороженое, велосипед, воздушный шарик, компьютер и др. Педагог поочередно показывает детям картинки. Рассмотрев их, дети высказывают свои мнения по каждому объекту, что в нем хорошего, и что плохого. НП: - В розе хорошо то, что она красивая и вкусно пахнет. - Ее можно дарить в подарок, и это доставит людям радость. - А плохо в розе то, что у нее шипы. Можно больно уколоть руку. Вопросы к детям: - Дети, а это хорошо или плохо, что шарик легкий? - Что в этом хорошего? -А что плохого в том, что шарик легкий? Рекомендуются с младшего возраста.
"На что похоже" Цель: Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.	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. Рекомендуются с младшего возраста.

	
"Теремок" Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путем сравнения.	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. 
«Держи вора!» Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять отличительные признаки путем сравнения.	каждый ребенок держит перед собой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий назначает 3-4 ребенка в поисковую группу и удаляет их из комнаты. Оставшиеся определяют с помощью жребия или считалочки - кому быть "вором", и дети называют его признаки (например, чайник: узорчатый, с ручкой, пустой). Затем в комнату возвращаются

	сыщики, ведущий сообщает им признаки вора и зовет: "Держи вора!" Остальные дети могут сидеть, стоять, бегать. Сыщики пробегают между детьми, рассматривают их рисунки и пытаются определить вора. Когда каждый сыщик кого-то задержал, ведущий говорит "стоп!" и всякое движение прекращается. Идет рассмотрение задержанных. Ведущий устанавливает порядок рассмотрения так, чтобы настоящий вор, если его поймали, остался последним. Первый сыщик указывает на своего задержанного и говорит: "Это вор, потому что он. (называет известный ему признак, например, "С ручкой")". Задержанный, если он не вор, говорит, по каким другим признакам он отличается от вора: "Нет, я не вор, потому что. (например, если "задержана" сумка: "Вор хранит чай, а я - книжки)". Если задержанный не может назвать отличие, его уводят как вора. И так, пока не рассмотрели всех задержанных. Настоящему вору, если его поймали, остается добровольно признаться. Пусть отдает "украденное" и получает прощение. Сыщиков можно награждать. 
"Маша-Растеряша" Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.	Рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам. 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.
"Красная шапочка" Цель: развитие творческого воображения.	Предложение сыграть эпизод в измененном виде: бабушка, узнав о коварстве волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи. Ведущий предлагает детям предмет, в который превратилась бабушка (например: часы, стакан, душ, окно, сапог, гитара, свечка и др.) и просит назвать свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой). Затем ведущий рисует бабушку, связывая 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 - руки и ноги). Кого-то из девочек ведущий назначает Красной Шапочкой. Она подходит к "бабушке" и спрашивает:
- Бабушка, бабушка, почему ты такая (называет одно из свойств, например, прозрачная? Остальные дети должны ответить от имени бабушки (например, чтобы видеть, сколько я съела). И так, пока будут обоснованы все странности бабушки. Потом можно обсудить, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или втянуть руки, ноги, голову в стакан, обвязать его косынкой и спрятаться).

Игра на формирование умения выделять функции объекта

«Что умеет делать» Цель: на формирование умения выявлять функции объекта.	Правила игры: Воспитатель называет объект. Объект можно показать или загадать с помощью игры «Данетки» или загадки. Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью. Ход: 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. Воспитатель: Телевизор. Дети: Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться. Воспитатель: Что может мяч? Дети: прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать. Воспитатель: 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. Воспитатель: Вежливый человек - это какой и что умеет делать? Дети: Здраваться, вежливо провожать гостей, заботиться о больном человеке или о собаке, он может уступить место в автобусе или трамвае старушке, а еще сумку донести. Воспитатель: Ещё Дети: Выручать из беды или трудного положения другого человека. Воспитатель: Что может растение? Дети: Расти, пить воду, расцветать, закрываться, может качаться от ветра, может погибнуть, может вкусно пахнуть, а может и невкусно, может колоться. 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. Воспитатель: Что может дождь? Дети: Растворить лед.
---	---

	Воспитатель: Когда и почему? Дети: Когда ярко светит солнце, тепло. Воспитатель: Что еще может лед? Дети: Лед может расколоться, треснуть. Воспитатель: А какие полезные функции у льда? Дети: Его нужно прикладывать к шишке (ушибу). Продукты хранятся в холодильнике, а там есть лед. Воспитатель: Что можно делать со льдом? Дети: Можно раскрашивать, сделать разноцветные льдинки. Можно кататься по льду на коньках и просто на ногах. Льдинками можно украшать всякие снежные постройки. Воспитатель: Что может дождь? Дети: Капать, литься как из ведра, создать лужи, поливать растения. Дождь делает воздух свежим, моет дороги, чтобы они были чистыми и красивыми. Дождь может моросить.
«Да – нет» Цель: развивать мышление, память, умение фантазировать.	Ход Воспитатель загадывает животное. Дети задают вопросы: Оно большое? (да) Оно прыгает? (да) У него есть копыта? (нет) У него длинные уши? (да) У него короткий хвост? (да) Это заяц? (да).

Игры на определение линии развития объекта

«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) -Рыба (икринка).
«Фантастические гипотезы» Цель: Развивать логическое мышление, учить придумывать нелепые вопросы.	Ход игры: 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?
«Раньше - позже» Цель: учить детей составлять логическую цепочку действий, закреплять понятия «сегодня», «завтра», «вчера»... развивать речь, память.	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 еще 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! Д: Вы пошли в магазин, купили ткань (ребенок молча показывает действиями), взяли ножницы, раскроили ткань....
«Цепочка слов» Цель: развивать у детей мышление, умение составлять длинный «поезд» из слов – каждое слово вагончик. Вагончики как и слова должны быть соединены между собой, а каждое слово должно тянуть за собой следующее.	Материал: модели поезда и вагончиков. Ход игры Дети делятся на две подгруппы. Воспитатель предлагает детям составить длинный поезд из слов. Воспитатель называет слово например: зима –(какая?) – ставит вагончик на стол – зима. Дети: снежная, метельная, вьюжная, суровая, холодная (ставят 5 вагончиков) Воспитатель: А что ещё бывает холодным? Дети: мороженное, лёд, снег, ветер (за каждое слово ставится вагончик) Воспитатель отталкиваясь от последнего слова, задаёт вопрос: А ветер какой? Дети: Северный, южный, сильный и т. д. пока детям не надоест или не кончатся вагончики. Выигрывает та подгруппа, которая больше поставит (наберёт) вагончиков(у кого длиннее поезд)
Паровозик Цель: учить выстраивать логические цепочки, развивать внимание, память, мышление.	Правила игры: Ведущий готовит 5-6 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды: дерево или птица, или цветок, человек и так далее (объекты живой системы). Карточки с изображением одного объекта раздаются играющим. Ход игры: Ведущий - педагог, а позже ребенок-паровозик, а остальные дети -вагончики. Выстраивается "поезд времени". Воспитатель: Давайте отправимся на поезде времени человека. На столе вразнобой изображения младенца, маленькой девочки и мальчика, школьника, подростка, взрослого, пожилого человека. Каждый ребенок выбирает понравившуюся ему картинку. Ведущий берёт свою, встает, а за ним встает ребенок со следующей по смыслу картинкой и так далее.

Игры на выявление над-системных связей.

«Где живёт?» Цель: на выявление над-системных связей, развивать речь, мышление.	Правила игры: Ведущий называет предметы окружающего мира. В младшем дошкольном возрасте - это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. 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. Ход игры: Воспитатель: 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. Живая и неживая системы. Воспитатель: Где живет медведь? Дети: В лесу, в зоопарке. Воспитатель: А еще? Дети: В мультфильмах, в фантиках конфетных. Культура поведения. Воспитатель: Где живут вежливые слова? Дети: В книге, в песне. В хорошем человеке. Воспитатель: А что значит хороший человек? Дети: Это значит, что он вежливый, опрятно одевается, зубы чистит, помогает людям Это игра может использоваться как организационный момент в начале занятия - беседы. Воспитатель: Где живет радость? Дети: У нас в группе, во мне, в моей любимой кошке, в маме, в телевизоре. Воспитатель: Где живет зло? Дети: В сказке про Бабу-Ягу, про мачеху... в милиционере, в человеке - он может быть злым. Воспитатель: В каких словах живет буква "А"? Дети: Мама, лиса, азбука, акварель... Воспитатель: Где живет звук?
---	--

	Дети: В слове, в инструментах музыкальных, когда человек поет или кричит, в микрофоне. В телевизоре и радио, в пластинке... Воспитатель: Где живет слово? Дети: В предложении, в сказке, в человеке! Воспитатель: Словом человек обозначает и выражает свои мысли.
«Я возьму тебя с собой» Цель: учить детей устанавливать связь между средой обитания и объектом живой природы.	Правила игры: 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. 

Игра на выявление подсистемных связей

«Что в чём» Цель: учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.	Ход игры. - Дети, кнопка часть чего? (звонка, куртки, баяна, выключателя, гармошки) - листочек (деревя, книги, тетради, папки, календаря) - экран (телевизора, компьютера, рентгена, зеркала, окна) - лампочка (комнаты, прибора, видеокамеры, столба, настольной лампы) Дети должны назвать не менее 5 систем.
«Ты – моя частичка» Цель: развивать умение классифицировать объекты живой природы.	Правила игры: взрослый называет образ, а ребёнок – его части. Например: «Я – дерево, ты – моя частичка. Кто ты?» 
«Что можно сказать о предмете, если там есть...» Цель: развивать ассоциативность мышления, учить детей сравнивать системы.	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.
«Кто я?» Цель: развивать умение по одной части называть как можно больше объектов живой природы.	Правила игры: взрослый называет одну часть. Дети – как можно больше объектов, у которых есть эта часть. «У меня есть листок. Кто я?» (дерево, куст, цветок)

Игры на сравнение систем

«Раз, два, три.. ко мне беги!» Цель: сравнение систем, учить выделять главный признак, развивать внимание, мышление.	Правила 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 к нему. В старшем дошкольном возрасте ведущим может быть ребенок. Воспитатель или ведущий ребенок затем анализирует, не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы. Ход: "Раз, два, три все у кого есть крылья ко мне беги!" (подбегают дети, у которых на картинке изображения самолета, птицы..). Остальные дети стоят на месте. Далее могут выбираться любые составляющие подсистемы (глаза, угол, колеса, запах, звук..) Ведущий спрашивает у играющих, где у них объектов эти части. Примечание: можно использовать задания на надсистему. Например: "Раз, два, три все кто живет в поле ко мне беги!". К ведущему подбегают дети с изображением или загаданными объектами капусты, камня, песка, земли, мышки, травы, ветра, трактора. Ведущий спрашивает, в какие моменты трактор может находиться в поле (во время сева или сборки урожая). Можно использовать задания на функцию объекта. Например: "Раз, два, три те кто умеет петь ко мне беги!" К ведущему подбегают дети с изображением птицы, человека, ветра, радио.. Интересно использование заданий на временную зависимость. Например: "Раз, два, три все кто раньше был маленьким ко мне беги!" К ведущему подбегают дети с изображением человека, птицы, цветка, ветра.. Не подбегают дети с изображением трактора, земли, песка.. При формировании представлений о некоторых растениях: "Раз, два, три все у кого есть листочки (стволы, стебли, корни, цветки) - ко мне беги". При формировании представлений о животных (глаза, шерсть, длинный пушистый хвост, копыта, рога..)
--	--

	Развитие речи. При обогащении словаря словами, обозначающие части предметов (пуговицы, рукава, воротник - пальто); задания на качество предметов (жесткое - мягкое, металлическое, фактура ткани...)
Игра «На что похоже» Цель: развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем. звук.	Правила игры: ведущий - воспитатель, а в старшем возрасте - ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него. Примечание: Похожими объектами могут быть по следующим признакам: по назначению (по функциям), 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: Ведущий: На что похож абажур? Дети: На зонт, на Красную шапочку, на колокол, потому что он большой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге. Ведущий: На что похожа улыбка? Дети: На радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду. Ведущий: На что похож половник? Дети: На ковш у экскаватора, на созвездие "Большая медведица", на зонтик, на лопату, на микрофон, т.к. микрофон имеет две части: сам микрофон и ручку, а половник тоже состоит из ковша и ручки. Микрофон тоже может быть металлическим как и половник или в нем могут быть металлические части и так далее. Неживая природа. Ведущий: На что похож дождь? Дети: На лейку, когда из лейки что-то поливают, на душ. Ведущий: А душ какой бывает? Дети: Холодный и теплый. И дождь летом бывает теплым, а осенью холодным. А еще дождь похож на разбрызгиватель, который мама ставит на огороде и поливает ягоды и овощи. Развитие речи. (при расширении словарного запаса, обозначающих название предметов) Ведущий: На что похожа иголка? Дети: На булавку, на кнопку, на гвоздь, на лезвие ножа, на стержень от ручки. Ведущий: То есть все эти предметы объединяются одним признаком: острые и металлические. Дети: Еще на колючки у ежика и кактуса, на застежку у сережки, которая в ухо вставляется, она тоже острая. Звуковая культура речи. Ведущий: На что похож звук "Р"? Дети: На шум мотора, пылесоса, на рычание льва, собаки. Ведущий: Произнесите звук "Р". Назовите слова, в которых есть

	этот
«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.
«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.
«Хорошо – плохо» Цель: учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны, (дети учатся находить противоречия в окружающей жизни, пытаются их понять и правильно сформулировать), развивать у детей творческое воображение.	Правила игры: Воспитатель называет любой объект ,который не вызывает у ребёнка стойких ассоциаций, положительных или отрицательных эмоций. Всем играющим необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте «плохо» а что «хорошо» что нравится и не нравится, что удобно и неудобно и т. д. Ход игры. Например: Вариант 1. Дождь. «Хорошо»: всё быстрее начинает расти, весело лягушкам, песню хорошо под дождь сочинять, всё чистит и моет, ручьи бегут и прибавляют воды в реках, можно бегать по лужам, на оконном стекле от бегущих капель образуется красивый узор, можно выстирать любую вещь, повесив на бельевую верёвку на улице, можно гулять в резиновых сапогах, можно увидеть на небе красивую радугу и т. д. «Плохо»: нельзя развести костёр, на дорожках грязь, шумно когда дождь стучит по крыше, по окнам, может быть наводнение, мама не разрешает гулять, большая влажность, плохая видимость, можно простудиться и т. д. Вариант 2. Настольная лампа -Хорошо, что красивая. --Плохо – неустойчивая. -Хорошо, что стеклянная, от неё много света. - Плохо – легко может разбиться. - Удобно, потому что можно ставить на стол. - Неудобно – нельзя повесить на стену и т. д.



Игра Пространственная «да – нет ка» (с игрушками, геометрическими формами) <u>Цель:</u> обучение мыслительному действию.	Ход: 1. Линейная: с игрушками, геометрическими формами. На стол выставляется 5(10,20) игрушек. Ведущий: Я загадала игрушку, а вы должны сказать – это слева (справа) от машины (машинка стоит посередине). 2. 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?) В средней группе используется большое количество картинок, игрушек, цифры, буквы.
«Да – нет ка» на загаданное слово. Цель: классификация объектов, учить 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) <pre> graph TD A[Объект] --> B[Природный] A --> C[Рукотворный] B --> D[Живой] B --> E[Неживой] </pre> <i>примечание:</i> 1. ведущий не должен принимать ответы по перечислению объектов. 2. Необходима «остановка» для обобщения ответов детей. 3. Загадываются объекты реального мира

Универсальные системные игры

Игра «Один – много» Цель: учить находить в одном предмете множество его составных частей. Закреплять понятие «один – много»	Ход: - Ребята, сколько у меня расчесок? (одна). -Чего в расческе много? (зубчиков) Аналогично: - коробка стол -книга дерево -ковёр дом -клубок цветок -морковь дом
«Кто (что) это такое может быть?» (с 4-х лет) Цель: учить называть предметы и обосновать два противоположных значений предмета.	<u>Ход:</u> 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 гладким и шероховатым; - и длинным и коротким; - и мягким и твердым - и гибким и твердым; -и тупыми острым

«Что было бы, если убрать часть?» (со средней группы) Цель: Учить «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)?
«Кто кем будет?» (со средней группы) Цель: учить 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.
Игра «Кем был раньше?» (со средней группы) Цель: учить 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).
«Раньше – позже» (со средней группы) Цель: учить 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: <i>Ведущий:</i> 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.
«Что можно сказать о предмете, если там есть...?» (со средней группы) Учить «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).
«Бином фантазии» (со средней группы) Цель: учить 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. – крокодил в подушке; – подушка, прыгающая через крокодила;

	– подушка под крокодилом; – крокодил, прыгающий через подушку; <i>Вопрос:</i> Как это случилось? (Дети придумывают ситуацию, рассказ).
«Маленькие человечки» (со средней группы) <u>Цель:</u> учить различать твердые, жидкие и газообразные вещества в природном мире, находить среду обитания природных объектов.	<u>Ход:</u> Ведущий предлагает вспомнить, кто такие маленькие человечки, как они изображаются и где они живут. Человечки твердого тела – Человечки жидкого тела – Человечки газообразного тела – Ведущий предлагает разделить природную среду двумя горизонтальными линиями и в верхнем секторе «поселить» все, что несет в себе человечков газа, в центре – жидкого тела, внизу – твердого тела. Ведущий называет природный объект, а дети определяют ему место. Например: <i>Болотная лягушка</i> – живая природа, живет и в воде и на суше. <i>Древесная лягушка</i> – на дереве, хотя дышит воздухом. <i>Чайка</i> – живая природа, живет в воздухе и на воде
«Узнай меня» <u>Цель:</u> учить описывать предмет, не называя его.	<u>Ход:</u> Сначала взрослый называет свойства какого-либо предмета, а дети отгадывают. Затем можно ребенку предложить описать какой-нибудь предмет, а все дети отгадывают. Например: - Я круглый, большой, сверху зеленый, а внутри красный, бываю сладким и сочным. (Арбуз) - Я холодная голубая и зеленая, меня много, а бывает мало. Во мне разные живут. Меня люди любят. (Речка).
Игра «Изобретатель» (со старшей группы) <u>Цель:</u> учить пользоваться приемом разделения - соединения; придумывать новые предметы из 2-х разных; зарисовать этот предмет.	<u>Ход:</u> 10 картинок предметных. 1. рассмотреть каждый предмет и его функцию. 2. «Давайте поиграем в изобретателей. Будем изобретать новые предметы». 3. Ведущий показывает 2 картинки и предлагает нарисовать новый предмет. 4. Например: вилка – нож; табуретка – книжная полка; молоток – клещи. Затем обсудить функцию нового предмета.
Игра «Поезд» (со средней группы) <u>Цель:</u> развивать логическое мышление, учить устанавливать взаимосвязи между предметами.	<u>Ход:</u> 10 картинок одинакового размера с разными предметами. Каждая картинка это вагончик. <i>Ведущий:</i> 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. <i>1 ребенок берет картинку и называет предмет на этой картинке (ложка).</i>

	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.
« Как это раньше делалось?» Цель: Учить определять временную зависимость объекта и его функции.	Ход: Ведущий называет современный объект, изготовленный человеком. Спрашивает детей, зачем это придумано и как раньше данная функция выполнялась. Например: - Настольная лампа. Для чего она придумана? (чтобы человеку было светло, когда он пишет) - Как освещался стол тогда, когда человек еще не изобрел лампу? (свечей, лучинкой) - Зачем человек придумал грузовую машину? (перевозить грузы). - как это раньше делалось? (на телеге, верблюде)
«Найди друзей» (со средней группы) Цель: учить 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: <i>Ведущий:</i> Машинка перевозит груз. <i>Дети:</i> Перевозит груз пароход, слон ...
«Цепочки ассоциации» Цель: активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.	Ход: Ведущий предлагает детям ассоциацию из 2, 3-х прилагательных, а дети придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства. Например: - желтое, мягкое, пушистое (цыпленок, клубок); - Длинное, серое, тягучее (жвачка...); - Черное, длинное, холодное (металлическая труба, коридор, ночь, взгляд, земля, очередь, подъезд, кошка с улицы); - Круглое и сладкое (печенье, конфета, яблоко, зефир ...); - Зеленое и прыгучее... - Холодное, белое ...
«Переверивание сказки» Цель: учить детей заменять сюжет сказки, что позволит по-новому взглянуть на привычные сюжеты; разрушить стереотипы.	Ход: Воспитатель рассказывает детям знакомую сказку правильно, а дети по ходу ее «переверивают». Например: Сказка «Царевна-лягушка». -Было у отца 3 сына (не 3 ,а 20) -Однажды собрал их царь и говорит: «Пора вам жениться!» (В лес по грибы идти.) -Сыновья отвечают: «А где нам жен искать?» (грибы искать) -Возьмите по стреле, выйдите в чисто поле. Куда стрела упадет, там и судьба ваша (не по стреле, а по валенку) -У старшего сына упала стрела на боярский двор (на елку, по шишке)

	-У среднего сына – на купеческий двор. Подняла его купеческая дочь. (в магазин, попала в бутылку молока) -У младшего сына в болото, к лягушке (в цирк, попала в укротителя тигров) <u>Примечание:</u> Всю сказку рассказывать не надо. Сказки «Репка», «Теремок», «Колобок», «Курочка Ряба».
«Вопрос – ответ» (со средней группы) <u>Цель:</u> развитие смекалки, фантазии, умения рассуждать, доказывать.	<u>Ход:</u> 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.
«Мир вокруг нас» (со средней группой) <u>Цель:</u> учить классифицировать все объекты материального мира на природные и рукотворные.	<u>Ход:</u> 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. <i>Например:</i> 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
Игра «Четвертый лишний» <u>Цель:</u> научить видеть лишним каждый предмет, в зависимости от того, по какому признаку проводится сравнение.	<u>Ход:</u> На доске – изображение четырех предметов. Объяснить детям, что «лишним» будет каждый предмет по очереди, чтобы не было никому обидно. <u>Например:</u> - 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). <u>Примечание:</u> сравнение по цвету, весу, размеру, вкусу, где растет, количеству букв и т.д.
«Давай поменяемся» (средняя группа) <u>Цель:</u> научить выделять функцию предметов.	<u>Ход:</u> 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. <i>Например:</i> - слон может обливаться водой из хобота; - муравей тащит гусеницу к себе в муравейник; - зонтик складывается.

	<i>Обмен функциями:</i> слон объясняет, как научился складывается. Муравей умеет себя обливаться. Зонттик начал таскать гусениц в сумку, где всегда лежали. Зачем она ему там нужна?
--	---

Заключение:

В результате занятий с применением технологии ТРИЗ у детей снимается чувство скованности, преодолевается застенчивость, развивается воображение, речевая и общая инициатива, повышается уровень познавательных способностей, что помогает детям освободиться от инерции мышления. ТРИЗ для дошкольников – это система коллективных игр, занятий призванная не заменять основную программу, а максимально увеличить её эффективность.

