



**«Игры по технологии ТРИЗ»  
для детей**

## **ТРИЗ - «теория решения изобретательских задач»**

**Цель** ТРИЗ: не просто развивать фантазию детей, а научить мыслить системно, нестандартно и находить собственные решения.

**Задачи** ТРИЗ:

- развивать гибкость, подвижность мышления, поисковую активность, творческое воображение;

- учит связной, логически правильной, аргументированной речи;

- формирует навык содержательной оценки и самооценки.

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.

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

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

**Ход игры:**

Ведущий раздает всем играющим картинки с изображением различных объектов. В зависимости от возраста содержание картинок меняется: в младших группах — это объекты ближайшего окружения, животные, а в старших группах — это объекты более сложного содержания, а также явления природы и объекты неживой природы. Дети могут просто загадать какой-либо предмет без использования картинки. Дети встают на другом конце зала и по определенной установке воспитателя подбегают нему. «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 их объектов эти части.

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

### **«Цепочка»**

**Цель:** учить детей выделять признаки объектов, развивать мышление, речь.

**Ход игры:**

Ведущий показывает ребёнку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передаётся другому ребёнку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать, как можно больше признаков и не повториться.

Ведущий показывает картинку с изображением очков, ребёнок, увидев картинку, говорит очки круглые и передаёт картинку следующему игроку.

Следующий игрок говорит очки солнечные и передаёт следующему игроку картинку т.д.

### «Раньше-позже»

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

**Ход игры:**

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

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

Д: Мы одевались на прогулку.

В: А до этого?

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

В: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?

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

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

В: Какой сегодня день недели?

Д: Вторник.

В: А какой день недели был вчера?

Д: Понедельник.

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

В: Посмотрите, какое это растение?

Д: Тыква большая.

В: Она всегда такая была? Что было с ней раньше?

Д: Была маленькая тыквочка, а до этого растение зацвело.

В: Правильно, а еще раньше?

Д: Маленький росточек.

В: А еще раньше?

Д: Семечко.

Это блюдце с водой. Что будет с водой дальше?

Д: Ее может кто-то выпить. Или вылить.

В: А дальше?

Д: Если ее выльют, то она впитается в землю, а если там было какое-нибудь семечко, то оно прорастет, будет дерево...

В: Вот какую пользу приносит вода. А если она в чашке, ее никто не выливал, что будет дальше?

Д: Она испариться, превратиться в тучку и в дождик.



### «Где живет?»

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

**Ход игры:**

В: Где живет медведь?

Д: В лесу, в зоопарке.

В: А еще?

Д: В мультфильмах, в фантиках конфетных.

В: Где живет собака?

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

В: Где живет подорожник?

Д: На дорожке растет. На лужайке и в поле. А еще в аптеке. А когда я к ране прикладывал, то он на ноге у меня жил. А я пила его, значит, он в животике у меня был.

В: Где живет гвоздь?

Д: В столе, на фабрике, у папы в гараже. В ящике для инструментов. На стене. В стуле. В моем ботинке!

Культура поведения.

В: Где живут вежливые слова?

Д: В книге, в песне. В хорошем человеке.

В: А что значит хороший человек?

Д: Это значит, что он вежливый, опрятно одевается, зубы чистит, помогает людям

Это игра может использоваться как организационный момент в начале занятия — беседы.

В: Где живет радость?

Д: У нас в группе, во мне, в моей любимой кошке, в маме.

В: Где живет зло?

Д: В сказке про Бабу-Ягу, про мачеху, в человеке — он может быть злым.

В: В каких словах живет буква «А»?

Д: Мама, лиса, азбука, акварель...

В: Где живет звук?

Д: В слове, в инструментах музыкальных, когда человек поет или кричит, в микрофоне. В телевизоре и радио, в пластинке...

В: Где живет слово?

Д: В предложении, в сказке, в человеке!

В: Словом человек обозначает и выражает свои мысли.

### «Кем был раньше?»

**Цель:** учить называть прошлое предмета.

**Ход игры:** 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).



### «Дразнилка»

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

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

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

Мяч: прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.

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

Заяц: прыгалка, белячок, трусище.

Птичка: махалка, леталочка, свистелочка, прыгалище.

### «Волшебные картинки»

**Цель:** развивать воображение, мышление, находя в нарисованных самими ребятами линиях образы (рисовать с закрытыми глазами).

**Ход игры:** 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.

Закрасьте и дорисуйте им необходимые части.

### «Назови часть предмета»

**Цель:** учить «разбирать» любой объект на составляющие части.

**Ход игры:** 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...)

### «Что это такое?»

**Цель:** развивать ассоциативное мышление.

**Ход игры:** 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.



### «Гирлянда»

**Цель:** Учить строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью вопросов.

**Ход игры:** 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)

### «Шкатулка со сказками»

**Цель:** Развивать речь, мышление, воображение, обогащать словарный запас детей.

**Ход игры:** На столе находится коробка с 8-10 любыми игрушками. Воспитатель предлагает взять любую игрушку из коробки. Надо придумать, кем или чем будет этот предмет в сказке. После того, как первый играющий сказал несколько предложений, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ. Когда история закончена, предметы собирают вместе и начинают придумывать новую историю. Важно, чтобы каждый раз получалась законченная история, а ребенок в разных ситуациях придумывал разные варианты действий с одним и тем же объектом.

### «Наоборот»

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

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

Пример: Острый – тупой,  
быстрый – медленный,  
холодный – горячий,  
разъединять - соединять...

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