



Картотека игр - занятий ТРИЗ с детьми.

Что умеет делать? (игра для детей с 3-х лет)

Цель: на формирование умения выявлять функции объекта

Правила игры: Ведущий называет объект. (Объект можно показать или загадать с помощью игры "Да-Нет" или загадки). Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

Ход игры:

Воспитатель: Телевизор.

Дети: Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться.

В: Что может мяч?

Д: Прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать.

В: Давайте пофантазируем. Наш мяч попал в сказку " Колобок". Как он может помочь Колобку?

Примечание: Можно перемещать объект в фантастические, нереальные ситуации и смотреть, какими дополнительными функциями обладает объект.

В: Вежливый человек - это какой и что умеет делать?

Д: Здраваться, вежливо провожать гостей, заботиться о больном человеке или собаке, он может уступать место в автобусе или трамвае старушке, а еще сумку донести.

В: Еще?

Д: Выручить из беды или трудного положения другого человека.

В: Что может растение?

Д: Расти, пить воду, расцветать, закрываться, может качаться от ветра, может погибнуть, может вкусно пахнуть, а может и невкусно, может колотьяся.

В: Что может слон?

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

В: Что может дождь?

Д: Растворить лед.

В: Когда и почему?

Д: Когда ярко светит солнце, тепло.

В: Что еще может лед?

Д: Лед может расколотьяся, треснуть.

В: А какие полезные функции у льда?

Д: Его нужно прикладывать к шишке (ушибу). Продукты хранятся в холодильнике, а там есть лед.

В: Что можно делать со льдом?

Д: Можно раскрашивать красками, сделать разноцветные льдинки. Можно кататься по льду на коньках и просто на ногах. Льдинками можно украшать всякие снежные постройки.

В: Что может дождь?

Д: Капать, литься как из ведра, создать лужи, поливать растения. Дождь делает воздух свежим, моет дороги, чтобы они были чистыми и красивыми. Дождь может моросить.

Раньше-позже (с 3-х летнего возраста).

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

Правила игры:

Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия). Для наглядности можно использовать ось времени, где будет видна пошаговая последовательность событий вперед или назад.

Ход игры:

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

Д: Мы одевались на прогулку.

В: А до этого?

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

В: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?

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

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

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

При закреплении понятий "сегодня", "завтра", "вчера"...

В: Какой сегодня день недели?

Д: Вторник.

В: А какой день недели был вчера?

Д: Понедельник.

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

В: Посмотрите, какое это растение?

Д: Тыква большая.

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

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

В: Правильно, а еще раньше?

Д: Маленький росточек.

В: А еще раньше?

Д: Семечко.

В: А что было до того, как семечко попало в землю? Покажите мне это!

В: Это блюдце с водой. Что будет с водой дальше?

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

В: А дальше?

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

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

Д: Она испарится, превратится в тучку и в дождик.

В: Конечно, от небольшого количества воды в чашке дождик не прольет, а влажность в воздухе увеличится. Почему?

Д: Потому, что жидкие капельки воды встретятся с бегущими капельками воздуха.

Паровозик (с 3-х летнего возраста).

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".

В: 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 берет свою, встает, а за ним встает ребенок со следующей по смыслу картинкой и так далее.

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

(При расширении представления о росте и развитии представителей животного мира, при наблюдениях за обитателями уголка природы, а также ознакомлении с временами года).

В: Вот картинка с изображением зеленого листика. (Заранее подобраны картинки листика в разные временные отрезки: желтый листочек, опавший листочек, листик под снегом, маленький листик со светло-зеленой окраской и так далее).

Дети выбирают картинки и выстраиваются в паровозик.

В: Какое сейчас время года?

Д: Зима.

В: Что происходит зимой?

Д: Снег идет, мороз.

В: Это хорошо?

Д: На санках можно кататься.

В: На санках кататься плохо почему?

Д: Упасть можно и удариться.

В: Я ставлю первый вагончик поезда времени. На картинке снег идет, на коньках катаются. Какое время года будет следующим?

Дети выбирают картинки.

Примечание: Для детей старшего дошкольного возраста можно выстраивать более сложный "поезд времени". Берется объект из неживой системы: машина - как вид транспорта или как средство для перевоза груза.

В: Сейчас мы будем выстраивать "поезд времени" машины. На чем раньше ездили люди?

Д: Телега, карета...

В: А в будущем, на чем будет ездить человечество?

Дети выбирают предложенные картинки и выстраиваются в "поезд".

Где живет? (с 3-х лет).

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:

В: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выбирайте себе любую!

В более старшем возрасте объекты могут заранее загадываться самими детьми или ведущий каждому называет объект от себя. Если у воспитателя четкая цель: закрепить, например, раздел "Живая и неживая система", то основной набор картинок должен состоять из объектов живой и неживой системы и так далее.

В: Где живет медведь?

Д: В лесу, в зоопарке.

В: А еще?

Д: В мультфильмах, в фантиках конфетных.

В: Где живет собака?

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

В: Где живет подорожник?

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

В: Где живет гвоздь?

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

Культура поведения.

В: Где живут вежливые слова?

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

В: А что значит хороший человек?

Д: Это значит, что он вежливый, опрятно одевается, зубы чистит, помогает людям. Это игра может использоваться как организационный момент в начале занятия - беседы.

В: Где живет радость?

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

В: Где живет зло?

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

В: В каких словах живет буква "А"?

Д: Мама, лиса, азбука, акварель...

В: Где живет звук?

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

В: Где живет слово?

Д: В предложении, в сказке, в человеке!

В: Словом человек обозначает и выражает свои мысли.

Что будет, если... (с 3-х лет).

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

Правила игры.

Эта игра построена на вопросах и ответах. «Что будет, если в ванну с водой упадет бумага, камень, жук?», «Что будет, если летом пойдет снег?»

Вопросы могут быть разными — как житейские, так и «фантазийные», например: «Что будет, если ты окажешься на Марсе?»

Ход игры:

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

Солнышко светит (с 3-х лет).

Цель: на развитие мышления, речи, речи, гибкость ума, воображения.

Правила игры:

Вы начинаете предложение, а ребенок заканчивает. Например, дождь — идет, а еще... солнышко — светит... собака — лает... паровоз — мчится...

Ход игры:

Можно объединить два предмета или живых существа и называть общие для них действия. Снег и лед тают, птица и самолет летают, зайчик и лягушка прыгают. Или одно действие и много предметов: плавают рыба, лодка, корабль, айсберг... А еще? Греет солнышко, шуба, батарея... А еще? Гудит машина, поезд...

Хорошо – плохо (игра с младшего дошкольного возраста).

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

Правила игры:

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

Ход игры.

1 вариант:

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Съесть конфету - плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?".

2 вариант:

В: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Сладкая конфета - это плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

В: Зубы заболят - это хорошо. Почему?

Д: Вовремя обратишься к врачу. А вдруг бы у тебя болели бы зубы, а ты не заметил.

То есть вопросы идут по цепочке.

Ознакомление с окружающим миром.

В: Человек изобрел огонь. Огонь-это хорошо, почему?

Д: От него становится тепло. Папа разведет костер, будет весело.

В: Огонь - это плохо. Почему?

Д: Это опасно, может быть пожар. Если дом сгорит, то людям жить будет негде.
Живая система.

В: Листопад - это хорошо?

Д: Да! Земля становится красивой, листва шелестит под ногами.

В: Листья под ногами - плохо. Почему?

Д: Не всегда можешь увидеть кочку, обувь запылится или будет мокрая, если после дождя.

Раз, два, три... ко мне беги! (с 3 - летнего возраста).

Цель: на 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 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 игры:

"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.

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 представления 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...).

На что похоже (с 3-летнего возраста).

Цель: Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

Правила игры:

Ведущий - воспитатель, а в старшем возрасте - ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.

Примечание: Похожими объекты могут по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Ход игры:

В: На что похож абажур?

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

В: На что похожа улыбка?

Д: На радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду.

В: Половник.

Д: На ковш у экскаватора, на созвездие "Большая медведица", на зонтик, на лопату, на микрофон, так как микрофон имеет две части: сам микрофон и ручку, а половник тоже состоит из ковша и ручки. Микрофон тоже может быть металлическим как и половник, или в нем могут быть металлические части и так далее.

Неживая природа.

В: На что похож дождь?

Д: На лейку, когда из лейки что-то поливают, на душ.

В: А душ какой бывает?

Д: Холодный и теплый. И дождь летом бывает теплым, а осенью холодным. А еще дождь похож на разбрызгиватель, который мама ставит на огороде и поливает ягоды и овощи.

Развитие речи

(при расширении словарного запаса, обозначающих названия предметов).

В: На что похожа иголка?

Д: На булавку, на кнопку, на гвоздь, на лезвие ножа, на стержень от ручки.

В: То есть все эти предметы объединяются одним признаком: острые и металлические.

Д: Еще на колючки у ежика и кактуса, на застежку у сережки, которая в ухо вставляется, она тоже острая.

Звуковая культура речи

В: На что похож звук "Р"?

Д: На шум мотора, пылесоса, на рычание льва или собаки.

В: Произнесите звук "Р". Назовите слова, в которых есть этот звук. (Переход к занятию).

Уменьшаем и увеличиваем (с 3-х лет).

Цель игры: обогащать словарный запас детей, учить образовывать при помощи суффиксов: -ок, -чик, -чек, -ище.

Правила игры.

Скажите: «Я буду называть кого-нибудь или что-нибудь, а ты сделай его маленьким». Например, гриб — грибок, стул — стульчик, лист — листочек.

Следите за тем, чтобы ребенок не называл вместо правильного ответа детенышей животных: не заяц — зайчонок, а заяц — зайчик; не корова — теленок, а корова — коровка.

То же самое можно делать и в обратном направлении. Взрослый называет «уменьшенное» слово, а ребенок дает его обычный вариант.

Такие же игры можно проводить с «увеличивающими» суффиксами: кот — котище, урок — урочище.

Назови, одним словом (с 3-х лет).

Цель: обогащать словарный запас детей существительными, развивать речь, внимание, мышление.

Правила игры.

Взрослый что-то описывает, а ребенок называет это одним словом. Например, утренняя еда — это завтрак; большая посуда для приготовления компота — кастрюля; дерево, которое наряжают на Новый год, — елка.

Опиши, одним словом (с 3-х лет).

Цель: обогащать словарный запас детей при помощи прилагательных, развивать речь, внимание, мышление.

Правила игры.

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.

Пусть и ребенок потренируется в придумывании заданий для вас.

Цепочка (с 3 лет).

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

Правила 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.

Ход игры:

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.

Мои друзья (проводится с 4-х лет).

Цель: учить детей находить общие свойства, функции с объектом, развивать словарный запас детей, логическое мышление, речь.

Ход игры:

В: Я - ковер - самолет. Мои друзья - это то, что умеет летать.

К воспитателю подходят дети, взявшие на себя образ самолета, птицы, комара, космической ракеты, листочка, перышка.

В: Самолет летает сам? Почему? Птица летает сама? Почему? А как летает перышко? Почему оно летит? Ведущий уточняет, исправляет, обращаясь ко всем детям.

В: Мои друзья - это то, что может говорить.

К ведущему подходят дети, взявшие образ человека, радио, книги, телевизора, работа, говорящей куклы...

Примечание: Ведущий может использовать игру при ориентировки в помещении, при формировании понятия обобщения и др.:

В: Мои друзья - это то, на чем можно сидеть в квартире.

К ведущему подходят дети, взявшие образ дивана, стула, ковра, мягкой игрушки, мяча.

В: Выберите слова, обозначающие название техники. Мои друзья - это то, что может перевозить грузы.

К ведущему подходят те дети, которые выбрали машину, трактор, поезд, корабль.

В: Мои друзья - это то, что умеет жужжать.

К ведущему подходят дети, взявшие образ пчелы, стрекозы, пылесоса, фена... и произносят в качестве упражнения : ж-ж-ж.

В: Я - рыба. Мои друзья - это те слова, в которых есть звук "р" (в начале слова, в середине, в конце).

К ведущему подходят дети со словами: рак, воробей, фары.

Как усложнения для 6-7 лет.

Мои друзья - это слова, обозначающие действие, в которых есть звук "А".

Д: Бегать, прыгать, летать.

Примечание: Воспитатель заранее раздает детям по 2 предметные картинки с разными объектами. Например,

ребенок 1: стол и вода

ребенок 2: сахар и стакан с водой

ребенок 3: ручка и стол

ребенок 4: молоко и чашка чая

ребенок 5: краска и вода

ребенок 6: зонт и дождь

ребенок 7: часы и шкаф.

В: Что же взаимодействует между собой?

К ведущему подходят дети с картинками сахара и стакана с водой, молоком и чашкой чая, краски и воды.

В: Мои друзья - это то, что умеет отталкиваться друг от друга. **К** ведущему подходят дети с картинками зонта и дождя.

В: Мои друзья - это то, что не взаимодействуют.

К воспитателю подходят дети с картинками стола и воды, часов и шкафа, ручки и стола.

Примечание: В ходе игры дети объясняют причину взаимодействия - не взаимодействия, учатся строить предложения, тем самым решается задача развития монологической речи, формируется умение выражать свои мысли.

Вариантов игры много. Можно усложнять условия игры через объединение функций и надсистемы:

В: Мои друзья - это те, кто живет в лесу, и умеют быстро бегать.

Д: Лиса, волк.

В: Мои друзья - это то, что находится дома и помогает в хозяйстве человеку.

Д: Пылесос, утюг, веник, комбайн, лошадь...

Примечание: Данную игру можно использовать и при отработке под- и над-системы, а также прошлого конкретного объекта.

В: Я - телефон. Мои друзья - это, что может передавать информацию на расстоянии.

Д: Книга, почтальон, голуби с записками, компьютер.

В: Я - цветок. Мои друзья - это те объекты, которые в прошлом были семечком.

Д: Огурец, подсолнух, тыква, дыня.

Расставь по порядку (с 3 лет).

Цель: формировать понимание относительности размера; систематизировать знания детей о размерах животных, развивать мыслительную деятельность детей, речь.

Правила игры:

Воспитатель показывает детям 5-6 карточек с изображением разных животных (например, мышка, кошка, собака, конь, слон), их нужно расставить по росту, начиная с самого маленького.

После этого начинается обсуждение каждой карточки. Например: Кошка - большая или маленькая? Для кого большая? Для кого маленькая?

При анализе ситуаций «Для кого мышка большая?», «Для кого слон маленький?» дети используют знания из личного опыта.

Чем был - чем стал (с 4-х летнего возраста).

Цель: на определение линии развития объекта, развивать логическое мышление, речь.

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.

В: Было семечком, а стало?

Д: Стало ростком.

В: Было головастиком, а стало?

Д: Лягушонком.

В: Был дождь, а стал?

Д: Вода впиталась в землю, а часть воды испарилась. Жидкие человечки превратились в бегущих, стали незаметными и исчезли.

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

Д: Домиком для белочки, сухим деревом, дровами, досками, мебелью, бумагой
По варианту №1.

В: Я называю вам вещество неживой природы - песок. Это было раньше песком, а стало...

Д: стало цементом, стеклом, посудой.

В: Было раньше тканью, а стало...

Д: Стало платьем, любой одеждой, занавесками, скатертью...

В: Это раньше было акварельными красками, а стало...

Д: Стало рисунком, картиной, кляксой, пятном...

Волшебный светофор (с 4-летнего возраста).

Цель: Учить детей выделять систему, подсистему и надсистему объекта, развивать логическое мышление, внимание, речь.

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 после показа убираться.

Ход игры:

Воспитатель вывешивает предметную картинку машины (в старшем дошкольном возрасте - схему машины).

В: Если я подниму кружочек красного цвета - вы мне скажите, из чего состоит машина. Если я подниму круг зеленого цвета - вы мне скажите, частью чего является машина. А если я подниму круг желтого цвета, то вы мне скажите: для чего он; нарисуйте в воздухе этот предмет, изобразите этот предмет (в старшей и подготовительной группе - методом эмпатии).

Живая и неживая системы.

В: Кактус. (поднимает зеленый кружок).

Д: Кактус относится к природному миру, к живой системе, к растениям. Он может жить в комнате на подоконнике, а еще он живет в пустыне.

Воспитатель (в старшей и подготовительной группах - ребенок) поднимает красный кружок.

Д: У кактуса есть корни, колючки, цветы у взрослых кактусов.

В: Для чего кактусу колючки?

Д: Чтобы его не срывали, он так защищается.

Воспитатель поднимает желтый кружок.

Д: Кактус нужен для красоты (особенно когда он цветет), кактус дает кислород, а люди дышат кислородом, а еще кактус - это корм для животных в пустыне.

Воспитатель или ведущий - ребенок просит превратиться в кактусы: в цветущий кактус, в кактус, который очень много поливали, кактус в тесном горшке, кактус в пустыне...

В: Дождь. (поднимает желтый кружок).

Д: Дождь очень нужен. Он поливает землю, дает ей влагу и из земли растут цветы, деревья, растения разные. Если идет сильный дождь, то он смывает всю грязь, образуются ручейки, становится чисто на улице и на дорогах. После дождя свежий и чистый воздух.

Воспитатель поднимает красный кружок.

Д: Дождь живет на улице, он в облаках живет, образуется в атмосфере.

В: К чему относиться дождь?

Д: К природному миру, к неживой системе.

Воспитатель поднимает кружок зеленого цвета.

Д: Дождь - это много-много капелек воды. В каждой капельке живут человечки жидкости.

В: После дождя образовалась лужа на асфальте. Изобразите ее. Капелька дождя попала на листочек. Изобразите ее.

Ознакомление с художественной литературой.

(используется на занятиях по пересказу, при анализе прочитанного произведения, заучивании стихотворения).

В: "Мойдодыр" Чуковского К.И.

Воспитатель поднимает желтый кружок.

Д: Мальчик - грязнуля - главный герой, он не умывался, а его вещи - самовар, утюги, сапоги, кочерга, щетки, мочалка, Мойдодыр - это герой рассказа.

Воспитатель поднимает зеленый кружок.

В: Что есть в нашем рассказе: какие совершаются действия и какими героями, какое настроение у героев при этом.

Д: От мальчика убегают разные вещи: одеяло убежало, улетела простыня, и подушка, как лягушка, ускакала от меня. Мальчик хотел выпить чаю, самовар убежал. Все кружилось и вертелось и помчалось колесом.

Воспитатель просит детей пересказывать близко к тексту.

Шкатулка со сказками (с 4-х лет).

Цель: на развитие речи, мышления, воображения, обогащать словарный запас детей. Понадобится коробочка с 8-10 (картинками).

Правила игры.

Воспитатель предлагает вынимать произвольно фигурки из коробки. Надо придумать, кем или чем этот предмет будет в сказке. После того как первый играющий сказал 2 – 3 предложения, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ. Когда история закончилась, предметы собирают вместе и начинается новая история. Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история, и чтобы ребенок в разных ситуациях придумал разные варианты действий с одним и тем же объектом.

Передай другому (с 4 лет)

Цель: обогащать словарный запас детей, развивать речь, память, внимание, мышление.

Правила игры.

На столе стопка перевернутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «тапочки», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «тапочки красивые». Картинка передаётся следующему игроку. Другой игрок называет своё слово – сочетание и передаёт другому игроку. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

К нам пришёл волшебник: я ощущаю только руками и кожей. (с 4-х лет).

Цель: учить детей ощущать возможные осязательные ощущения при воображаемом соприкосновении с различными объектами, обозначать словами их специфические признаки.

Ход игры:

Нужно представить ощущения, возникшие при воображаемом касании руками с объектом на картине.

Например: я глажу руками кошку и чувствую, что у неё пушистая шерсть; котенок лизнул мне руку, и я почувствовал, что язычок у него шершавый.

Путаница (с 4-х лет).

Цель: закрепить умения детей находить типичные свойства объекта.

Ход игры: Воспитатель называет 3-4 объекта с необычными свойствами (например, тигр заострённый, карандаш полосатый, полка замёрзшая, стекло книжное) и просит детей восстановить порядок, т.е подобрать каждому объекту типичное свойство.

Спасаем Колобка (с 4 лет).

Цель: развивать творческое воображение, фантазию учить наделять известных сказочных персонажей качествами, которые им не присущи. Развивать нетрадиционное мышление.

Оборудование: книга "Колобок"

настольный театр "Колобок".

Инструмент ТРИЗ: игра "Хорошо-плохо" (выявление отрицательных и положительных свойств, разрешение противоречий).

Ход игры:

- Дети, посмотрите внимательно, кто может сказать, как называется эта книга?

Правильно, "Колобок". Я открою книгу, а вы позовите Колобка, может быть он придет к нам.

Дети зовут, появляется Колобок (настольный театр).

- Колобок, а почему ты такой грустный? Ребята, он грустный потому, что забыл, с кем встречался в своей сказке, с какими персонажами. Давайте поможем ему.

Дети перечисляют героев сказки, пересказывают ее содержание.

- Лиса очень хотела съесть Колобка. Это хорошо или плохо?

- Что хорошо (лиса наелась)?

- Что плохо (Колобка съели)?

- Что можно сделать, чтобы Колобок не достался Лисе, как спасти? (накормить до встречи с Колобком)? Каким надо стать Колобку, чтобы Лиса не захотела его есть (несъедобным, грязным, чёрствым, ядовитым)?

Обговариваются все предложенные детьми варианты. Самые интересные разыгрываются детьми куклами настольного театра. Например: встретила Лиса Колобка, а он только что прокатился по грязи. Захочет ли съесть такого Колобка Лиса? Что она ему скажет («Фу, какой ты грязный, Колобок, тебя нельзя есть, вдруг, заболею, живот болеть будет»)?

Отгадай секрет (с 4-х лет).

Цель: учить детей строить гипотезы.

Ход игры: Воспитатель предлагает словосочетание: объект + необычный признак (например, мохнатая книга). Просит детей высказывать предложения, у какого объекта мог быть взят этот признак – мохнатость. Ответы детей – у медведя, собаки и т.д.

Теремок (с 4-х лет).

Цель: тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путём сравнения.

Правила игры:

Детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок (или воспитатель в младшей группе) выполняет роль ведущего. Сидит в "теремке". Каждый проходящий в "теремок" сможет попасть туда только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются слова: "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 по видовой принадлежности.

Например: нитки и ножницы. Похожи, так как принадлежат к одной надсистеме - предметам для шитья; могут находиться в квартире или на столе у закройщика.

Похожести и различия могут быть по прошлому и будущему, по запаху, звуку, по форме, цвету, размеру, материалу. Эта игра закрепляет у детей алгоритм системного мышления.

Ход игры.

1 вариант:

Ведущий - ребенок выбрал машину.

Д: Тук-тук. Кто в теремке живет?

В: Это я, машина.

Д: А я стол. Пусти меня к себе жить?

В: Пущу, если скажешь, чем ты похож на меня.

Д: Я - стол, похож на тебя тем, что служу людям (удерживаю разные предметы на себе, посуду, а ты тоже служишь людям, так как перевозишь их или грузы. Ты железная, я тоже могу быть железным. Ты, машина, живешь в доме - гараже и я живу в доме (в комнате). У тебя, машина, 4 колеса, а у меня 4 ноги. За мной ухаживают - меня моют и тебя, машина, моют. Ты, машина, издаешь запах (бензина) и я, стол, издаю запах, когда на меня ставят еду или помогают меня порошком. Мы с тобой похожи по форме. У меня крышка квадратная, у тебя тоже крышка квадратная. Я, стол, тоже могу быть такого же размера как и машина. Ты сделана из твердых человечков и я тоже. Машина может ездить и я могу ездить, так как у меня могут быть колесики.

2 вариант:

В: Пущу, если скажешь, чем ты, стол отличаешься от меня - машины.

Д: Машина в прошлом была железом, а я стол в прошлом был деревянными досками.

Моя главная функция - удерживать тарелки на столе, а машина нужна, чтобы перевозить грузы, людей. Я по цвету белый, а ты зеленая. Я на картинке здесь изображен маленьким столом, а ты большой машиной. У тебя, машина, ноги круглые, а у меня прямоугольные.

Живая природа и неживая природа.

Похожести у объектов живого мира.

Д: Тук - тук. Кто в теремочке живет?

В: Это я, снегирь. А ты кто?

Д: А я воробей. Пусти меня к себе!

В: Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты, воробей, похож на меня, снегиря.

Д: И ты, и я - птицы. У нас одинаковое строение: Есть 2 крыла, есть 2 лапки, 1 голова, перья на теле, хвост и так далее; мы относимся к природному миру, к живой системе, к птицам. Мы живые, поэтому дышим, размножаемся, передвигаемся самостоятельно. Воробей, тоже как и снегирь, передвигается на 2-х лапках и летает. В прошлом воробей и снегирь были маленькими птенчиками, а в будущем у них будут свои детки-птенчики.

Различия у объектов живого мира.

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

В: Это я - снегирь. Пущу тебя к себе, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

Д: Снегирь немного больше размером воробья. Снегирь перелетная птица. Воробей круглый год живет в городе рядом с человеком. У нас разный окрас (у снегиря грудка красная, а у воробья - серая). Разное питание (снегирь питается ягодами, поэтому и живет в парках и лесу, а воробей питается семечками).

Д: Тук-тук. Я камень. Кто в теремочке живет? Пустите меня жить к себе.

В: Пущу тебя, если скажешь, чем ты, камень отличаешься от меня, речки.

Д: Мы состоим из разных человечков. Камень - из твердых, а речка из жидких. Мы разные на ощупь: камень твердый, а вода проходит сквозь пальцы. Мы разные по форме. Речка принимает форму берегов. Речка издает звук - журчание, а камни звука не издают.

В игре "Теремок" могут принимать участие от 2 до 10 человек. Чтобы игроки, находящиеся в теремке, не скучали, работу можно строить по цепочке. Тот, кого уже впустили в теремок, спрашивает следующего игрока, который просится в теремок и так далее. В течение игры задания можно менять: задавать то на похожести, то на различия. Картинки обязательно использовать только на первом этапе, затем дети могут "держаться" объект в голове.

Игру можно посвящать только одной какой-то теме. Например, только животным или предметам посуды, мебели. Тогда перед игрой воспитатель сообщает об этом детям. Или если берутся картинки - подбирает соответствующие.

Сам "теремок", конечно же, условный. Это может быть просто угол в комнате, а могут- поставленные стульчики, за которые все объекты в итоге собираются.

В: Я город. А ты кто? Пущу тебя, если скажешь, чем мы с тобой похожи.

Д: Я деревня. Мы похожи с тобой, так как и в городе, и в деревне живут люди; есть детские сады и школы. Мы существуем для того, чтобы люди жили и работали вместе.

В: Заходи! А чем же мы с тобой отличаемся? (можно обратиться к следующему ребенку).

Д: Город больше деревни. Людей в деревне меньше живет, чем в городе. В городе есть большие заводы и фабрики, а в деревне люди разводят скот и убирают поля. В деревне маленькие, невысокие дома. В городе звуки другие, чем в деревне: машины, трамваи звенят, а в деревне коровы мычат и свиньи хрюкают. А еще в деревне пахнет сеном, молоком, а в городе бензином.

Примечание: В этом разделе в старших группах можно давать понятия отличия и сходства дня и ночи; различных профессий; учителя и ученика; мамы и дочери; водителя и пешехода. Тем самым у ребенка будут складываться, и закрепляться понятия об общественных отношениях.

Угадай по описанию (с 4 лет).

Цель: учить детей по описанию определять объект, развивать воображение, мышление, речь детей.

Правила игры:

Ведущий показывает картинку с изображённым объектом только одному из детей. Ребёнок описывает объект (не называя его) так, чтобы остальные играющие догадались о чём идёт речь.

Ход игры:

Ведущий показывает одному из детей картинку огурца. Ребёнок начинает описывать его – это овощ, растёт в огороде, он продолговатой формы, зелёного цвета и т.д. Дети по этому описанию догадываются, что это огурец.

Дразнилка (с 5-лет).

Цель: учить образовывать слова с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др.

Правила игры:

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

Ход игры:

В: Кошка.

Д: Мяукалка, бегалка, кусалище, мяучище, сонечка...

В: Пылесос.

Д: Шумелочка, всасывалка, выдувалочка, убиралка, тархтелочка, сломалище...

В: Мяч.

Д: Прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.

В: Снег.

Д: Укрывалка, покрывалище, утеплялочка, согревалка.

В: Когда он может быть укрывалкой?

Д: Когда его много - он укрывает землю, сохраняет тепло.

В: А как можно сказать о снеге весной, когда он тает?

Д: Таялка. Таялище, когда тает очень много снега.

В: Снег превращается только в воду или еще как-нибудь может исчезнуть?

Д: Испарялочка, исчезалка...

В: Помидор.

Д: Вкуснятище, витамилка, полезнище.

Д: Когда моя мама салат делает, она украшает его помидорами, дольками.

В: Подразните его в этот момент!

Д: Украшалочка, украшалка.

Что можно сказать о предмете, если там есть... (с 5-летнего возраста).

Цель: на определение под - системных связей объекта, развивать логическое мышление, речь, обогащать словарный запас детей.

Правила игры:

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

Ход игры:

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

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

В: Что можно сказать о системе, в которой есть много книг?

Д: Это может быть библиотека или книжный шкаф, книжный магазин, а еще портфель ученика.

В: Что можно сказать об объекте, частью которого являются волшебные слова?

Д: Это такие слова как "спасибо", "здравствуйте", "будьте добры"? Это может быть вежливый человек, добрый человек, книга.

Развитие речи (обогащение словаря).

В: Что можно сказать о системе, в которой нет света?

Д: Это может быть темное помещение, почва, черный ящик, шкаф закрытый.

В: Что можно сказать об объекте, от которого вкусно пахнет?

Д: Это живой объект?

В: Да.

Д: Это может быть парикмахер (от него пахнет одеколоном), кулинар и повар (от них пахнет булочками, пирогами, ванилином, пряностями всякими).

В: А если это неживой объект, но от него тоже вкусно пахнет. Что это?

Д: Магазин парфюмерный, кухня в детском саду.

Звуковая культура речи.

В: Что можно сказать об объекте, если в нем есть звук "А" (можно использовать схемы).

Д: Мама, рама...

Живая и неживая природа.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть "МЯУ"?

Д: Кошка, котенок.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть журчание?

Д: Ручей, река, а еще в животе иногда журчит. Это может быть фонтан.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть кора?

Д: Это может быть дерево, кустарник, пенек.

В: Что можно сказать о системе, если там есть сбор урожая, дожди, листопад?

Д: Это осень!

Ознакомление с окружающим миром.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть мотор?

Д: Это или соковыжималка, или машина, или трактор, или самолет, или пылесос.

В: Что можно сказать об объекте, если там есть белый халат?

Д: Это может быть врач, парикмахер, аптекарь.

В: А если это неживая система?

Д: Тогда это шкаф, больница, аптека...

Давай поменяемся (для детей 5-7 лет).

Цель: учить детей выделять главную функцию объекта, развивать логическое мышление, речь, воображение.

Правила игры:

Игра проводится подгруппой. Каждый ребенок загадывает свой объект и говорит, что он (она) умеет делать. Затем идет обмен функциями между детьми, загадавших объект.

Ход игры:

Р1: Я - часы. Я умею показывать время.

Р2: Я - книга. Я делаю человека умнее.

Р3: Я - комар. Я выбираю функцию - мешать людям.

Р4: Я - машина. Я перевожу людей.

В: Давайте поменяемся функциями.

Часы (ребенок 1) объясняют, как они делают человека умнее или каким образом машина может показывать время.

Живая и неживая системы.

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

Р2: Я - страус. Я могу прятать голову в песок.

Р3: Я - еж. Я могу сворачиваться клубком.

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

А слон объясняет, как он научился прятать голову в песок, а страус сворачиваться клубком.

Неживая природа.

Р1: Я - лед. Я прозрачный и состою из твердых человечков.

Р2: Я - вода. Я состою из жидких человечков.

Р3: Я - пар. Я состою из газообразных человечков.

Затем идет обмен функциями: лед (ребенок 1) неожиданно стал состоять из жидких человечков, а пар (ребенок 3) стал твердым. Когда это бывает.

Найди друзей (с 5 - летнего возраста).

Цель: на развитие логического мышления, учить правильно, находить функции объектов и называть их.

Ход игры:

В: Машина перевозит груз, а кто еще выполняет эту функцию.

Д: Перевозят груз лошадь, самолеты, санки, слон ...

В: Птица умеет летать, а кто еще умеет летать?

Д: Умеет летать самолет, пчела, утка.

В: А самолет сам летает?

Д: Нет. Его человек ведет.

В: В сказках вы часто встречаете волшебные предметы. Назовите их!

Д: Волшебная палочка, сапоги - скороходы.

В: Назовите волшебные предметы, которые все могут, назовите из каких они сказок.

В: У меня в руке гвоздь. Каких человечков в нем больше всего? В каких еще предметах больше твердых человечков.

Д: Ножницы, топор, плита

В: Я возьму стакан с водой. В каких предметах есть и твердые, и жидкие человечки одновременно.

Д: Самовар, утюг, стиральная машина, чайник, крем в тубике.

Инопланетный язык (с 5 - летнего возраста).

Цель: на закрепление букв, слогов, учить детей образовывать слова из слогов, развивать речь, мышление детей.

Правила игры.

Если малыш уже освоился с буквами, можно поиграть в игру со словами. Их несколько вариантов. Самый известный — кто больше придумает слов на одну букву.

Другая игра — взрослый называет открытый слог (ка-, ми-, ру-, зо-и так далее), а ребенок придумывает слово, которое начинается на этот слог.

Ребенок может назвать слово, придуманное им на ходу. Не стоит говорить, что такого слова нет. Лучше постарайтесь придумать вместе с ребенком, что бы оно могло значить. Одобряйте проявление выдумки и фантазии со стороны малыша. Специально придумывайте слова, которых не бывает в обычной жизни. Подходит любое сочетание звуков (цоканье, бульканье, свист и тому подобное). Можно придумывать названия инопланетных зверей или разных предметов. Поощряйте любое словотворчество ребенка.

Красная шапочка (с 5 лет).

Цель: развитие творческого воображения.

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.

Ход игры:

Выбирается предмет, в который превратится бабушка (предмет можно выбрать любой). 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 названы все свойства. 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).

По кругу (с 5 лет).

Цель: обогащать словарный запас детей, развивать речь, память, внимание, мышление.

Правила игры.

Дети сидят вокруг стола. На столе стопка перевёрнутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «шуба», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «шуба пушистая». Картинка передвигается к следующему игроку. Каждый игрок повторяет словосочетание предыдущего игрока и добавляет своё и передаёт картинку следующему игроку. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

Ход игры:

Ребёнок вынимает любую картинку, например «шуба», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «шуба пушистая» и передаёт следующему игроку. Следующий игрок говорит «шуба пушистая и тёплая» и передаёт следующему игроку и т.д.