

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города Москвы
«Школа № 1874»**

**КАРТОТЕКА ИГР ТРИЗ
(младший дошкольный возраст)**

**Составитель:
воспитатель Прохорова О. О.**

Москва

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

Цель: 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.

Игра «Числовая да-нет ка»
(с младшей группы)

Цель: обучать мыслительному действию, работать с недостатком данных.

Ход:

1. На доске чертим горизонтальную ось с цифрами.
2. Ведущий говорит: Я задумала число до 10 (20), а вы должны отгадать его.
3. Дети задают вопросы, а воспитатель отвечает «да» или «нет».

Но детей сначала надо научить задавать вопросы.

Дети должны делить числовую ось всегда пополам, т.е. находить цифру и спрашивать: - Это число больше 5? Меньше 5?

Затем дети делят следующую половину пополам и спрашивают:

- Это больше 3? Меньше 3?

Снова делят часть:

- Это крайняя цифра? Первая? В середине?

«На что похоже»
(проводится с младшей группы)

Правила игры: ведущий называет объект, а дети называют объекты похожие на него.

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

Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

Воспитатель: На что похожа колючка ежика?

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

Игры на формирование умения выделять функции объекта

«Что умеет делать»

(проводится с середины младшей группы)

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

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

Ход игры:

Воспитатель: Что может слон?

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

«Раньше – позже»
(проводится с младшей группы)

Правило игры: Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом.

Ход игры:

Воспитатель: посмотрите, какая медведя сделана берлога?

Дети: Большая, крепкая, добротная.

Воспитатель: Она всегда была такой? Что с ней было раньше?

Дети: Ее не было, росли деревья.

Воспитатель: Правильно, а еще раньше?

Дети: Росли маленькие ростки.

Воспитатель: А еще раньше?

Дети: Семечки в земле.

Воспитатель: А что будет с берлогой потом?

Дети: Она развалится, сгниет, смешается с землей.

Игры на выявление подсистемных связей

**Игра « Что в чем? »
(с младшей группы)**

Цель: учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.

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

- листочек (дерева, тетради, книги, календаря, папки).

- Лампочка (комнаты, прибора, видеокамеры, столба, настольной лампы).

- экран (телевизора, компьютера, системного оператора, рентген аппарата, окна, зеркала, диафильма).

Дети должны назвать не менее 5 систем.

Игра «Что это такое?»
(с младшей группы)

Цель: развивать ассоциативное мышление.

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

-Что это такое? Или На что похоже?

Дети называют предмет, на который похоже это изображение.

Воспитатель говорит: - Нет! Это не ...

Затем воспитатель подрисовывает еще какие-либо части и опять спрашивает: «Что это?». Дает отрицательный ответ детям и вновь дорисовывает части и т.д.

Игра «Гирлянда»
(с младшей группы)

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

Ход: Ведущий предлагает стартовое слово.

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

- лягушка какая?

Ребенок отвечает: - Зеленая.

От этого слова вновь ставится вопрос. Например:

- Зеленая кто (что)?

Ребенок отвечает: - Трава.

- Трава что делает? (растет)

- Растет что (кто)? (ребенок)

- Ребенок какой? (веселый)

- Веселый кто бывает? (клоун)

- Клоун что делает? (смеется)

И т.д.

Игра «Что умеет делать?»
(с младшей группы)

Цель: учить выделять функцию объекта.

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

Например:

Ведущий : - Ромашка.

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

Ведущий: - Занавеска.

Дети: - затемняет, пачкается, может стираться.

**Игра «Назови часть предмета»
(с младшей группы)**

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

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

-ДОМ.

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

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

«Где живет?»

(проводится с младшей группы)

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

Ход игры:

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

Воспитатель: Где живет медведь?

Дети: В лесу, зоопарке.

Воспитатель: А еще?

Дети: В мультиках, в книжках.

Воспитатель: Где живет собака?

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

Игра на определение подсистемных связей объектов.

Игра «Паровозик»
(с младшей группы)

Цель: учить определять временную зависимость объекта и его функции.

Ход: Ведущий подбирает 5-6 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды. Это может быть *дерево, птица, бабочка*, т.е. любая живая система. Карточки раздаются играющим детям. Ведущий – **паровозик**, дети – **вагончики**.

Например, **Человек:**

1 карточка – младенец	4 – девушка
2 карточка – дошкольница	5 – женщина
3 – девочка-подросток	6 – старушка . («Поезд времени»)

«Хорошо – плохо»
(проводится с младшей группы)

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

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

Ход игры:

Воспитатель: Лиса – это хорошо. Почему?

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

Воспитатель: Лиса – это плохо. Почему?

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

Игры на объединение надсистемы и подсистемы объекта.

Игра «Где живет (работает)?»
(с младшей группы)

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

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

Ведущий: Тигр.

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

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

функциональной группе он относится (одежда, мебель, посуда, обувь, транспорт, игрушки и т.д.)

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

Ход игры:

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

Дети: К природному.

Воспитатель: Где живет собака? Где обитает?

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

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

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

Дети: К природному.

Воспитатель: Где живет бобер? Где обитает?

Дети: Бобер живет и на земле и в воде.

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

Дети: Больше всего в воде. Туда поместим картинку.

Игра на классификацию объекта

«Все в мире перепуталось»
(проводится с младшей группы).

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

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

Правила игры со средней группой:

Ведущий игры – воспитатель (в конце года – ребенок) показывает картинку с объектом. Играющие определяют, к какому миру относится. Если объект относится к рукотворному миру, то требуется определить к какой

