**МБДОУ «Детский сад № 53 «Клубничка»**

**КАРТОТЕКА**

**развивающих игр**

**для дошкольников**

**(технология ТРИЗ)**

[](http://images.yandex.ru/yandsearch?text=%D0%B2%D0%BE%D0%B7%D1%80%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B5%20%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8%20%D0%B4%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B9%206-7%20%D0%BB%D0%B5%D1%82&img_url=http://school12.beluo.ru/wp-content/uploads/2013/02/237-208x300.jpg&pos=2&rpt=simage&lr=1093&noreask=1&source=wiz)

2025

***Кто-кто в теремочке живет?***

Цель: научить ребенка элементам анализа, побудить его замечать общие признаки путем их сравнения.

Понадобятся: красочные изображения разных **предметов**, **например**: груша, ручка, дом, рюкзак, кастрюля, цветок и так далее.

Вступление: вспомнить вместе с **детьми сказку** "Теремок" и предложить разыграть ее так, как это делают в стране Перевертышей.

Ход игры: каждый ребенок с закрытыми глазами вытягивает свой рисунок и играет за нарисованный предмет. Ведущий выбирает хозяина теремка - короля Перевертышей, который созвал своих друзей на пир. Персонажи по очереди подходят к теремку. Первый приглашенный задает вопрос:

- Тук, тук, кто в теремочке живет?

- Я -. *(называет себя,* ***например****, цветок)*. А ты кто?

- А я -. *(называет себя,* ***например****, груша)*. Пустишь меня в теремок?

Пущу, если скажешь, чем ты на меня похож.

Гость внимательно сравнивает два рисунка и называет найденные общие моменты.

**Например**, он может сказать, что и у цветка, и у груши есть веточка. После этого первый участник заходит в теремок, а к хозяину уже стучится следующий гость. Важно сохранить дружелюбную атмосферу: если кто-то не может ответить, то помогают остальные дети.

***"Маша-Растеряша"***

Цель: тренировать внимание, умение **увидеть** все необходимые ресурсы.

Перед игрой важно включить элементы **ТРИЗ**. В детском саду это сделать нетрудно, так как вниманию ребенка предлагается огромное количество разнообразных **предметов**.

Можно спросить, указывая на объект: "Для чего эта чашка? Для чего дверь? Для чего эта подушка?

Ход: рассказать детям о рассеянных и забывчивых людях, которые все путают и забывают *(не забыть сделать воспитательный вывод)*. А затем спросить: кто хочет помочь

Машам-растеряшам? Далее игру можно проводить двумя способами по желанию.

Ведущий будет Машей. Растерянно оглядываясь по сторонам, он говорит:

- Ой!

- Что случилось?

- Я потеряла *(называет какой-то предмет,* ***например****, ложку)*. Чем же я теперь буду суп есть (или назвать любое другое действие?

Сочувствующие помощники начинают предлагать свои способы решения проблемы: можно взять чашку и выпить, а потом вилкой съесть все остальное и т. д.

2. Развитие игры происходит так же как и в первом, но роль Маши

- Растеряши исполняют разные дети, а не только ведущий. **Например**,

кто предложил лучшую альтернативу потерянному предмету, тот становится

Машей. Таким образом, обеспечивается активность всех участников игры.

***«На что похоже»***

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

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

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

Воспитатель: На что похожа колючка ежика?

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

На что похож абажур?

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

На что похожа улыбка?

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

На что похож половник.

На ковш у экскаватора, на созвездие "Большая медведица", на зонтик, на лопату, на микрофон и так далее.

На что похож дождь?

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

На что похожа иголка?

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

На что похож звук "Р"?

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

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

***Игра «Раньше – позже»***

Цель: учить определять временную зависимость объекта и его функцию.

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.

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

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

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

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

***Игра «Гирлянда»***

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.

***Вариант игры «Гирлянда»:***

***Бабочка что делает?***

***«Найди друзей****»*

Правила игры: Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а дети говорят, кто или что выполняет эту же функцию.

**Примечание**: В данную игру можно играть подгруппой, или группой при фронтальных формах работы *(на занятии)*. Игру рекомендуется использовать после того, как дети ознакомятся с понятием *«функция»*.

**Ход игры:**

Ведущий: Лошадь перевозит груз, а кто еще из животных выполняет эту функцию?

Дети: Перевозят груз слон. Может собака – на Севере, олень, верблюд.

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

Дети: Умеет скакать кенгуру, белка, лошадь.

*«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.

***Игра"Хорошо-плохо"***.

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?".

**Вариант игры:**

Человек изобрел огонь. Огонь-это хорошо, почему?

От него становиться тепло. Папа разведет костер, будет весело.

Огонь - это плохо. Почему?

Это опасно, может быть пожар. Если дом сгорит, то людям жить будет негде.

Листопад - это хорошо?

Да! Земля становиться красивой, листва шелестит под ногами.

Листья под ногами - плохо. Почему?

Не всегда можешь **увидеть кочку**, обувь запылиться или будет мокрая, если после дождя.

**«Что это такое?» (для детей младшего возраста)**

Цель: учить детей на основе восприятия заместителей **предметов** давать в воображении новые образы, развивать мышление, воображение.

Материал: круги и полоски разного цвета. Мяч

**Ход игры.**

Дети встают в круг. Воспитатель показывает один из цветных кругов, дети называют фигуру и её цвет, кладёт фигуру в центре круга и предлагает рассказать на что похож круг. Отвечать должен тот ребёнок, которому **педагог бросит мяч**. Возможные ответы детей: помидор, цветок, шарик, мяч, обруч, крышка от кастрюли, колечко и т. д. Затем воспитатель показывает кружок другого цвета или полоску и игра продолжается

***«Перевирание сказки»***.

Работа со сказкой на уровне подсистемы, последовательно изменяя один из подсистемных элементов.

**Например**: *«Жили – была девочка, звали её Желтая шапочка»*.

Дети: *«Не жёлтая, а Красная!»*.

Взрослый: *«Ах, да, Красная! Так назвал её папа и назвал…»*

Дети: *«Не папа, а мама!»*

1 вариант: после того, как дети Вас исправили, продолжаете рассказывать немного текста реальной сказки, а потом снова меняется, но линию настоящей сказки ведём до конца.

2 вариант: изменяя сказку в самом начале, ведёте её за **детьми**, совершенно меняя сюжет настоящей сказки, включая в действие новые персонажи

*«****Что было потом»*.**

Дети очень любят продолжение сказки, с неохотой расстаются с полюбившимися героями. Можно в конце сказки предложить детям подумать *«А что было потом?»* или, оттолкнувшись от самого интересного места или вопроса, предложить детям подумать *«А что было потом?»*

**НАПРИМЕР**: *«А что стало с туфелькой Золушки после её замужества?»*

Данетка.

Метод реализуется в форме игры "Да-Нетки” или "Угадай, что я загадала”. Этот метод дает возможность научить детей находить существенный признак в предмете, классифицировать предметы и явления по общим признакам, слушать и слышать ответы других, строить на их основе свои вопросы, точно формулировать свои мысли.

Правила игры: загадывается объект животного или рукотворного мира, дети задают вопросы об этом объекте. На вопросы можно отвечать только "да" или "нет".

Воспитатель обращает внимание детей на то, что первые вопросы должны быть наиболее общие, объединяющие сразу несколько признаков. Как правило, первый вопрос: – это живое? В зависимости от ответа перебираются общие категории предметов и явлений. Например, если загаданный объект из живого мира, то следующие вопросы должны отражать категории живого мира: это человек? Это животное? Это птица? Это рыба? и т.п. Когда общая категория установлена, задаются более конкретные вопросы о составляющих характеристиках этой категории. Например, если выбранный объект является животным, то спросить можно домашнее ли это животное? Хищное? Травоядное? и т.д. Далее следуют вопросы, основанные на догадках, до тех пор, пока объект не будет угадан.

**Например:** воспитатель загадывает слово "Слон”, дети задают вопросы (Это живое? Это растение? Это животное? Оно большое? Оно живет в жарких странах? Это слон?), воспитатель отвечает только " да” или "нет”, пока дети не угадают задуманное.

Когда дети научатся играть в эту игру, они начинают загадывать слова друг другу. Это могут быть объекты: "Шорты”, "Машина”, "Роза”, "Гриб”, "Береза”, "Вода”, "Радуга” и т.д.

**Метод противоречий**.

Цель:

• Активизация интереса,

• Систематизация знаний,

• Формирование понятий относительности. *(Дождь: почему хорошо, почему плохо). Игры: «Хорошо-плохо»*

**Метод *«эмпатии»*,** который основан в развитие способности представить себя на месте другого человека или предмета. Можно использовать с младшего возраста. **Например**: дети собрались мыть руки, спрашиваем их, о чём сейчас думает мыло, боится, что мы его испачкаем своими руками, радуется тому, что оно поможет сделать руки чистыми и т. д. В основе этого метода лежит отождествление самого себя с кем - либо или чем - либо, и как следствие - умение сопереживать этому объекту. Игры эмпатии активизируют мыслительную деятельность детей, развивают их творческое воображение. *Обучение этому методу проводится поэтапно. Сначала педагогу необходимо самой рассказать, что чувствует в роли того или иного объекта, рассказ могут дополнять дети. Потом дети сами рассказывают, что представили или почувствовали в роли объекта, воспитатель дополняет, уточняет и расширяет их представления. В итоге ребенок самостоятельно рассказывает, без помощи взрослого, о том, что представил или почувствовал ребенок в роли объекта.* Ребенку трех лет проще почувствовать себя ***живым*** объектом и показать несложные действия и рассказать, что чувствует объект. Поэтому с детьми этого возраста можно перевоплощаться в кузнечиков, которые устали прыгать, в зайчика, который спрятался за пеньком, медведя, который спит в берлоге.

Детям среднего возраста можно предложить отождествить себя с рукотворным объектом и найти выход из проблемной ситуации. «Ты комнатный цветок. Тебя посадили в красивый горшочек и забыли полить. Что ты чувствуешь?».