

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад комбинированного вида №3  
муниципального образования  
Тимашевский район

## Картотека игр по технологии ТРИЗ для детей дошкольного возраста 4-5 лет.

Выполнила:

Чархифалакян Д.А.

2020 г

*Игры на формирование умения выделять функции объекта*

### «Что умеет делать»

**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

### «Дразнилка»

**Правила игры:** Ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, подражают ему с помощью суффиксов: -лка, -чк, -ще и др.

**Ход игры:**

*Воспитатель:* Кошка.

*Дети:* Мяукалка, бегалка, кусалище, мяучище, сонечка ...

*Воспитатель:* Собака.

*Дети:* Гавкалка, рычалка, кусалка, сторожилище.

### «Мои друзья»

**Правила игры:** Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего-либо или кого-либо. Дети определяют кто они (берут роль объекта материального мира). Затем воспитатель выбирает любое свойство и называет его.

Дети, объект которых имеет это свойство, подходят к ведущему. Ведущий ребенок.

**Ход игры:**

Дети выбирают объекты природного мира.

*Воспитатель:* Я – кабан. Мои друзья – это те, кто живет в лесу и умеет быстро бегать (животные: лиса, волк).

*Воспитатель:* Я – лось. Мои друзья – это те, кто умеет дышать (птицы, животные и др.).

*Воспитатель:* Я – медведь. Мои друзья – это те, кто умеет издавать звуки (животные, птицы, ветер и т.д.).

### *Игры на определение линии развития объекта*

#### **«Чем был – тем стал»**

**Правила игры:** Ведущий называет материал, а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют ...

**Ход игры:** При уточнении понятия относительности размера

**Воспитатель:** Это было маленьким, а стало большим.

**Дети:** Был маленьким медвежонком, а стал взрослым медведем.

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

**Дети:** Домиком для берлоги, домик для бобра, берлога для медведя.

#### **«Раньше – позже»**

**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 у 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*

#### **«Где живет?»**

**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.*

#### **«Что можно сказать о предмете, если там есть...»**

**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. Игры на объединение надсистемы и подсистемы объекта.

#### **«Хорошо – плохо»**

**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.

### **«Волшебный светофор»**

**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 убираться после показа.

#### **Ход игры:**

Воспитатель показывает картинку с изображением животного.

*Воспитатель:* Если я подниму кружочек красного цвета – вы мне назовете части животного.

Если я подниму круг зеленого цвета, вы мне скажите, частью чего является животное. А если я подниму круг желтого цвета, то вы мне скажите для чего оно или какую пользу приносит.

Данная игра может использоваться при рассматривании картины по любой теме, в том числе и по теме «Животные».

*Воспитатель:* Если я подниму круг красного цвета – вы будете называть те объекты, которые вы видите на картине. Если я покажу вам круг желтого цвета, вы скажите, как эту картину можно назвать. А если я подниму зеленый круг – определите, частью чего является сюжет картины (природный мир, домашние, дикие животные).

*Воспитатель:* Заяц ( поднимает зеленый кружок).

*Дети:* Заяц относится к природному миру, к живой системе, к диким животным. Он живет в лесу.

*Воспитатель:* Поднимает красный кружок.

*Дети:* У зайца есть голова, уши, туловище, хвост, лапы, нос, шерстка.

*Воспитатель:* Почему заяц меняет шубку зимой?

*Дети:* Чтобы скрываться от врагов: лисы, волка.

*Воспитатель:* поднимает желтый кружок.

*Дети:* Зайчик – это доброе, безобидно животное, он никого не обижает. Он нужен для того, чтобы в лесу жили животные и было красиво.

### **«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.

#### **Ход игры:**

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.

### **«Давай поменяемся»**

**Правила игры:** Игра проводится подгруппой. Каждый ребенок загадывает свой объект (можно на одну тему) и говорит, что он умеет делать. Затем идет обмен функциями между детьми, загадавших объект.

#### **Ход игры:**

*Р1:* Я – слон. Я могу обливаться водой из хобота.

*Р2:* Я- еж. Я могу сворачиваться клубком.

*Р3:* Я – заяц. Я могу быстро скакать.

Затем идет обмен функциями. Еж теперь может обливаться водой из хобота. Как это? А слон объясняет, как он научился быстро скакать, а заяц сворачиваться клубком.

## «Теремок»

**Правила игры:** детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок выполняет роль ведущего. Сидит в «теремке». Каждый проходящий в «Теремок» сможет туда попасть только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются: «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 видовой принадлежности.

**Ход игры:** Похожести у объектов живого мира.

**Дети:** Тук-тук. Кто в теремочке живет?

**Ведущий:** Это я, лиса. А ты кто?

**Дети:** А я волк, пусти меня к себе!

**Ведущий:** Пущу тебя к себе, если скажешь, чем ты лиса, похожа на меня, волка.

**Дети:** И ты, и я – дикие животные. У нас одинаковое строение: есть 4 лапы. Туловище, голова, 2 уха, шерсть, мы относимся к природному миру, живой природе. Мы живые, поэтому дышим и т.д.

Различия у объектов живого мира

**Дети:** Тук-тук. Я заяц. Кто в теремочке живет? Пусти меня к себе!

**Ведущий:** Это я – белка. Пущу тебя к себе, если скажешь, чем мы с тобой отличаемся.

**Дети:** Заяц немного больше белки. У нас разный окрас (белка рыженькая, а заяц – зимой белый, а летом – серый), у нас разное питание (белка питается орешками, грибами сухими, а зайчик – травкой, корой деревьев, морковкой); белка живет на дереве в дупле, а заяц бегаёт по земле.

## «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.

## «Фантазия»

**Цель:** *развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие предметы.*

**Ход игры:** Ребята. Представьте себе, если на земле исчезнут ... - все пуговицы. Чем их можно заменить? (липучками, кнопками, крючками, замками).

- все учебники

- все спички

- ручки

- ластик.

## «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.