

**Подготовила и провела:**

**Дементьева Н.Н**

**Воспитатель МБДОУ «Новоаганский ДСПиО «Солнышко»**

**Картотека ТРИЗ-игры для детей старшего дошкольного возраста.**

Для ТРИЗ-игр, как правило, необходимо минимум материалов, основной акцент делается на рассуждениях и поиске идей для игры или задачи.

**«Волшебная палочка»**

В ТРИЗ есть приёмы, которые помогают фантазировать и находить интересные идеи. Один из них — увеличение и уменьшение. Его суть в том, что надо мысленно представить, как какой-либо предмет или начинает становиться все больше и больше или наоборот уменьшаться. А для этого можно придумать волшебную палочку!

Скажите ребенку: «У меня есть карандаш, давай представим, что он превратился в волшебную палочку. Теперь он может увеличить или уменьшить все, что захочешь. Что бы ты хотел увеличить или уменьшить?»

Возможные варианты ответов:

* Хочу уменьшить зиму и увеличить лето.
* Хочу увеличить выходные.
* Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.

А теперь усложним эту игру дополнительными вопросами: «Зачем это увеличивать или уменьшать?»

* Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.
* Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, поздороваться с другом через форточку или достать с крыши мячик.

Затем обсудите, что в этих идеях будет хорошего и удобного, а что плохого. Вместо карандаша вы можете использовать любую палочку, пусть она у вас станет волшебной!

**«Хорошо-плохо»**

Уметь находить и выявлять противоречия — важный навык, составляющий тризовское мышление, потому что именно с разрешения противоречий начинается изобретение и создание нового. В детском возрасте мы учим детей находить противоречия в мире. Для этого можно использовать игру «хорошо-плохо».

Первый участник называет явление или событие и говорит почему это хорошо, следующий продолжает, но объясняет, в каких случаях это может быть плохо, после чего первый начинает рассуждать о хороших сторонах последнего высказывания. Например, родитель начинает: «Пойти гулять — это хорошо, потому что можно найти что-нибудь интересное». Ребенок продолжает: «Найти что-нибудь интересное — плохо, потому что это нельзя принести домой с улицы». Следующий говорит: «Если что-то интересное нельзя принести домой с улицы — это хорошо, потому что тогда можно найти что-нибудь интересное дома», и так далее.

**«Мешочек с сокровищами»**

Одной из важных составляющих тризовского мышления является системное умение видеть предмет во всех его взаимосвязях, а это значит — его прошлое, настоящее и будущее. Эта игра научит понимать предметы в настоящем, осознавать, для чего они созданы, из чего состоят, к какому виду принадлежат. В мешочек из непрозрачного материала сложите некоторое количество предметов или игрушек. Пусть ребенок опустит руку в мешочек и ощупывая предмет вслух перечислит те свойства, которые подсказывают ему тактильные ощущения.

Желательно брать одновременно не более 5−6 предметов, изготовленных из разных материалов и не имеющих ярко выраженных частей, бывает, что вместо свойств ребёнок называет части, и ответ становится очевидным.

После того, как свойства определены и перечислены, предложите подумать, что похоже на этот предмет. Например, у вас в мешочке лежит мыло, оно скользкое и холодное. Что еще бывает таким же? Можно придумывать свои сочетания, а чтобы оживить игру, можно попросить ребёнка найти дома предмет с загаданным свойством (мокрое, тяжелое, шершавое и так далее).

**«Не да, а нет!»**

Необходимость переключаться с одного способа работы на другой, с одной деятельности на другую, делают мышление ребенка динамичным, гибким, способным справляться с нестандартными, неожиданными задачами. Для этого отлично подходит игра «Не да, а нет!». В ней нужно отвечать на вопросы, которые обычно подразумевают положительный ответ, отрицательно:

* Машина всегда обгонит пешехода? Нет, если машина стоит на светофоре, пешеход её легко обгонит!
* Днем всегда светло? Нет, если погода плохая и на небе тучи, то даже днём будут сумерки.
* У всех деревьев есть листья? Нет, у ёлки — иголки.

Попробуйте задать такие вопросы ребёнку и порассуждать вместе с ним, а если ребёнок еще маленький, сами расскажите ему, как по-разному устроен окружающий мир и обратите внимание на интересные вещи.

**«Составь загадку»**

Выберите любой объект, про который вы хотите сочинить загадку, определите, какой этот объект и что есть на свете, на него похожее. Например, если в качестве объекта вы выбрали «иглу», то на вопросы: «Объект какой? На что это похоже?», вы ответите: «Острая, похожа на стрелу, блестящая, похожа на ёлочную игрушку, скользкая, похожа на рыбку».

Теперь соединяем все слова с выражением «но не» и получаем загадку: «Острая, но не стрела, блестящая, но не ёлочная игрушка, скользкая, но не рыбка. Что это такое?» Попробуйте и вы сочинить с ребенком такую загадку!

**«А что потом?»**

Эта игра может постепенно усложняться, в зависимости от возраста ребенка. Вы называете начальное явление, а следующему игроку необходимо продолжить цепочку последовательности в правильном порядке.

* Сначала осень, а потом? — Зима, а потом? — Весна, а потом? — Лето.
* Сначала вторник, а потом? — Среда.
* Сначала вечер, а потом? — Ночь.
* Сначала завтрак, а потом? — Обед.

С детьми постарше можно использовать более сложные понятия:

* Сначала глина, а потом? — Ваза, кирпич, скульптура.
* Сначала бревно, а потом? — Дом, бумага, шкаф.

Изобретатель создает будущее, именно придумывая новое мы двигаемся вперёд. Кто знает, если бы не изобретения и творчество человека, может мы и жили бы до сих пор в Каменном веке? Поэтому почаще представляйте вместе с ребёнком будущее, рисуйте автомобили и города будущего, обсуждайте, как может измениться та или иная техника, стройте свои прогнозы на то, что может произойти с социальными системами: какие будут больницы будущего, а школы будущего? Создавайте, формулируйте и обсуждайте своё видение того, как будет устроен наш мир.

**«Чудесный экран» («пятиэкранка», «девятиэкранка»)**

В основе системного подхода к объекту природного мира лежат следующие мыслительные шаги:

- выбирается объект, и перечисляются его разнообразные свойства и признаки.

- определяется подсистема природного объекта.

- определяется надсистема объекта: по месту обитания; по классу или группе, к которым он относится.

- рассматривается процесс развития объекта в прошлом.

- рассматривается развитие объекта в будущем.

В качестве средства системного мышления выступает «чудесный экран».

                                                     ***«Пятиэкранка»***                                                                        ПРИМЕР «Лисенок»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|   | **Где живет?**Нора с лисятами |   |
| **Кем был?**Зародыш | Лисенок(детеныш) | **Кем будет?**Взрослая лиса |
|   | **Части тела** |   |

***«Девятиэкранка»)***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Мама-лиса в норе | **Где живет?**              Нора с лисятами | Место обитания лисы – лес |
| **Кем был?**                   Зародыш | Лисенок(детеныш) | **Кем будет?**         Взрослая лиса |
| **Части зародыша** | **Части тела****слабого неумелого лисенка** | Части тела взрослой лисы |

*Форма организации игр:*

- Карточки с изображением объекта, линии его развития, составляющих частей и места функционирования.

Игровое действие – составление «чудесного экрана» -  Словесное восстановление  по стихотворению:

                       «Что-то»  автор М.С.Гафутулин.

Если мы рассмотрим что-то…

Это что-то для чего-то…

Это что-то из чего-то…

Это что-то часть чего-то…

Чем-то было это что-то…

Что-то будет с этим что-то…

Что-то ты сейчас возьми, на экранах посмотри!

*Игровое действие при этом:*

Конкретный объект обозначается словом, указывается функция и т.д. *Предполагаемый результат по итогам универсальных игр:* к концу дошкольного возраста о любом объекте ребенок может системно размышлять: выделять его функцию (свойства), рассматривать его место и взаимосвязи с другими объектами, а также возможность преобразования во времени.

**«Маша-Растеряша»**

Цель: тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.

Предшествующий этап: ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?..

Ввод в игру: рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые все путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.

Ход игры: 1-й вариант: ведущий сам берет на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:

- Ой!
- Что с тобой?
- Я потеряла (называет какой-то предмет, например, нож). Чем я теперь буду

(называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать)?
Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.
2-й вариант: то же, что в 1-м варианте, но роль Маши-Растеряши предоставляется по очереди всем участникам игры. Ведущий может до начала игры попросить детей, чтобы они загадали потерянный предмет. Затем он назначает Машей-Растеряшей одного из детей. Ответчиком можно назначить, допустим, соседнего ребенка. Тогда он после удачного ответа становится Машей-Растеряшей и обращается к следующему по цепочке участнику игры. Таким образом обеспечивается участие каждого ребенка. Но остальным быстро надоедает ждать своей очереди. Можно не назначать ответчика, пусть на вопрос Маши-Растеряши отвечают все желающие, после чего роль Маши-Растеряши переходит к следующему по цепочке игроку. Но тогда не все будут активно участвовать в игре. Можно объединить подходы, когда первым должен ответить, например, сосед, а остальные могут дополнить. Тогда Маша-Растеряша может оценить ответы и выбрать лучший. А кто дал лучший ответ становится сам Машей-Растеряшей - ведь известно, что "растеряшесть" заразительна...

**Игра «Фантазия»**

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

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

- все учебники

- все спички

- ручки

- ластики.

Игра «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.

**Игры для развития ассоциативного мышления**

**«Что на что похоже».**

Дети (3-4 человека), которые будут отгадывать, выходят из групповой комнаты. Остальные участники игры договариваются о том, какой предмет будет сравниваться. После этого, отгадывание заходят. Ведущий начинает игру. «То, что я загадал, похоже на ….» и дает слово тому, кто первым нашел сравнение и поднял руку. Например, бант может, ассоциирован с цветком, бабочкой, винтом вертолета, с цифрой «8». То из отгадывающих, кто первым назовет загаданный предмет, становится ведущим и выбирает тех, кто будет отгадывать. Игра продолжается.

**«Сюрреалистическая игра»**

Эта игра подразумевает коллективное создание рисунка. Первый участник игры делает набросок (изображает элемент своей идеи). Второй игрок, обязательно отталкиваясь от первого наброска, делает элемент своего изображения. Так делают поочередно  все участники игры, до тех пор, пока не получится законченный рисунок.

**«Волшебные кляксы».**

Перед игрой на листе бумаги делают кляксу. Для этого на середину листа выливают немного чернил или туши, и лист, складывают пополам. Затем лист разворачивают, а участники по очереди говорят, изображение, какого предмета они видят в кляксе или отдельных ее частях. Выигрывает тот, кто назовет предметов больше остальных.

**«Слова-ассоциации»**

*1 вариант:* участники игры выбирают любое слово (например, пчела), выбирают один из видов ассоциаций и начинают называть слова. За каждое правильное названное слово участник получает фишку. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

*Виды ассоциаций:*

- по смежности ( по близости в пространстве или во времени). Например, пчела – улей, рой, мед, соты и т.д.

- по сходству (похожие по признаку: по форме, по цвету, по функции).

Например: пчела – оса, шмель, овод, муха и т. д.

- по контрасту (противоположное по каким то свойствам). Например, пчела (маленькая, жалит, живая) – самолет (большой, не жалит, не живой); пчела ( кусает, летает) – собака (кусает, не летает) и т. п.

*2 вариант:* ведущий называет слово, игроки должны назвать слова ассоциации, которые у них вызывает предыдущее слов, но объяснить при этом свой выбор. Например, дом – палатка – шалаш – тент (ассоциации в сторону ослабления; замок – крепость – бункер ( ассоциации в сторону усиления) и т. п.

**Упражнения «Ощущения»**

Ассоциации между ощущениями – зрение, слух, вкус, обоняние, осязание.

Например, воспроизвести какой- то звук и предложить ребенку назвать, с каким цветом (вкусом, запахом) он ассоциируется. Попросить ребенка закрыть глаза, дать потрогать какой либо предмет и предложить охарактеризовать внешний вид, цвет и вкус данного предмета.

**Игра-упражнение  «Сходство»**

Педагог предлагает нарисовать несколько предметов, сходным по внешним признакам. Выигрывает ребенок, нарисовавший большее количество предметов.

Например, нарисовать, что-нибудь, длинное и  тонкое и т. п.

**Упражнение «Контраст»**

Если дети не знакомы с таким понятием, как «контраст», то в начале упражнения педагог обязательно должен объяснить детям значение этого слова и привести примеры.

 Педагог предлагает детям нарисовать разные предметы и при этом, называет их особенности. Дети схематично изображают предметы (у ребенка может возникнуть несколько вариантов), затем обсуждается правильность выбора и обговаривается возможность других вариантов.

Например, один большой, горький – много маленьких сладких; круглый, мягкий, легкий – квадратный, твердый тяжелый; маленькая, холодная – большая, горячая и т. д.

**Игры на развитие диалектического мышления**

**«Бывает и так…»**

Педагог называет пару слов, например, острый - тупой. Затем просит детей назвать такой объект, в котором эти свойства присутствуют одновременно. За каждый правильный ответ ребенок получает фишку. Выигрывает тот, больше фишек. В случае,  «острый – тупой» - это нож, игла, пила и т.д.

Варианты заданий: легкий (ая), холодный – горячий, добрый – злой, грустный – веселый, пустой- полный, короткий- длинный и т. д.

**Упражнение «Перевоплощение»**

Вначале педагог предлагает детям в качестве разминки подумать и назвать: «Что бывает сначала большим, а потом маленьким?» ( помидор, свеча, мороженое, воздушный шарик..)

Затем задает вопрос: «Что бывает сначала, маленьким, а потом большим?» ( человек, растения, животные, снежный ком…) После этого предлагается сочинить с помощью этого приема новый нестандартный образ сказочного героя из знакомой сказки, предложить название и рассказать мини-историю. Детям можно предложить нарисовать или вылепить сказочного героя.

Дети сознательно должны увеличивать или уменьшать объект (часть объекта) на листе бумаги и предлагать назначение полученного фантастического образа. Например, Колобок стал огромным, и лиса не смогла его съесть. Яйцо в сказке «Курочка Ряба» стало квадратным, и мышка не смогла смахнуть его со стола и т. д.