



# Картотека игр по ТРИЗ

Подготовительная группа

Составила воспитатель

Арабова В.С.

## *Карточка игр по ПРМЗ*

### **Игра «Хорошо – плохо»**

**Цель:** учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны, (дети учатся находить противоречия в окружающей жизни, пытаются их понять и правильно сформулировать), развивать у детей творческое воображение.

#### **Правила игры:**

Воспитатель называет любой объект, который не вызывает у ребёнка стойких ассоциаций, положительных или отрицательных эмоций. Всем играющим необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте «плохо» а что «хорошо» что нравится и не нравится, что удобно и неудобно и т. д.

#### **Ход игры.**

#### **Например:**

##### **Вариант 1. Дождь.**

**«Хорошо»:** всё быстрее начинает расти, весело лягушкам, песню хорошо под дождь сочинять, всё чистит и моет, ручьи бегут и прибавляют воды в реках, можно бегать по лужам, на оконном стекле от бегущих капель образуется красивый узор, можно выстирать любую вещь, повесив на бельевую верёвку на улице, можно гулять в резиновых сапогах, можно увидеть на небе красивую радугу и т. д.

**«Плохо»:** нельзя развести костёр, на дорожках грязь, шумно когда дождь стучит по крыше, по окнам, может быть наводнение, мама не разрешает гулять, большая влажность, плохая видимость, можно простудиться и т. д.

##### **Вариант 2. Настольная лампа**

-Хорошо, что красивая.

--Плохо – неустойчивая.

-Хорошо, что стеклянная, от неё много света.

- Плохо – легко может разбиться.
- Удобно, потому что можно ставить на стол.
- Неудобно – нельзя повесить на стену и т. д

### **Игра «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 полосы 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 полосу и игра продолжается

### **Игра «Что это такое?» (для детей старшего возраста)**

**Цель:** формировать у детей умение на основе восприятия заместителей предметов и объектов давать в воображении образы, развивать логическое мышление.

**Материал:** карточки со схематичным изображением предметов и объектов.

#### **Ход игры.**

Воспитатель показывает детям карточки со схематичным изображением предметов или объектов, дети называют, что они представляют.

Например: верёвка, заяц, змея, шарик, цветок, девочка и т. д.

### **Игра «Маленькие человечки»**

**Цель:** дать детям представление, что все предметы и явления состоят из множества разных маленьких человечков(твёрдых, жидких, газообразных),которые ведут себя по разному, они могут думать, производить какие – то действия, у них разные характеры, они подчиняются разным командам, человечки твёрдого вещества(предмета) крепко держатся за руки, человечки жидкого вещества стоят рядом и слегка касаются друг друга(эта связь непрочна. Одних человечков легко отделить от других),человечки газообразных веществ неусидчивы, любят прыгать, бегать, скакать и лишь иногда они сталкиваются или задевают один другого.

**Материал:** карточки с изображением человечков, символизирующих вещество в твёрдом, жидком, газообразном состоянии.

#### **Ход игры.**

Воспитатель раздаёт карточки с изображением маленьких человечков и предлагает детям смоделировать то или иное вещество и описать его.

Постепенно задания усложняются: построить модель аквариума, растения,

супа, то есть таких объектов, которые состоят не из одного вещества, а из двух, трёх и более.

### **Игра «Наоборот»**

**Цель:** подводить детей к овладению понятием противоречия, учить подбирать слова – антонимы.

#### **Ход игры.**

Воспитатель называет слово, дети подбирают к нему слово-антоним.

**Например:** много – мало, твёрдый – мягкий, трусливый – храбрый.

Можно детям предложить вставлять недостающие слова противоположного значения в стихотворные строки, например:

Скажу я слово высоко, а ты ответишь – низко.

Скажу я слово далеко, а ты ответишь – близко и т. д.

На следующем этапе игру можно усложнить. Например:

Волк/злой/ - бабушка/добрая/.

Карандаш/пишет/ - резинка/стирает/.

Книга/даёт знания/ - ребёнок/забирает знания/

### **Игра «Творческая ошибка»**

**Цель:** учить детей вспоминать слова, которые они неправильно произносили в детстве и подумать, чтобы они могли означать в таком произношении, развивать логическое мышление, память, фантазию детей.

**Материал:** подбор слов, которые ребёнок в раннем детстве произносил неправильно.

#### **Ход игры.**

Воспитатель предлагает детям вспомнить слова, которые они в раннем детстве произносили неправильно и подумать, чтобы они могли означать в таком произношении, например:

«Лесапед» - велосипед, состоящий из веток, велосипед – который ездит только в лесу или только по деревьям.

«Каклетка» - прыгающая котлета.

Можно целенаправленно заменить одну букву в слове на другую:

«Собака – бобака», уже фантастическое животное, но характер может быть собачий, а может и совершенно другой.

Мыло – «дыло» - это такое мыло, которое моет до дыр или дышащее мыло – им мылишься, а оно дышит, становится ещё больше и т. д

### **Игра «Цепочка слов»**

**Цель:** развивать у детей мышление, умение составлять длинный «поезд» из слов – каждое слово вагончик. Вагончики как и слова должны быть соединены между собой, а каждое слово должно тянуть за собой следующее.

**Материал:** модели поезда и вагончиков.

#### **Ход игры**

Дети делятся на две подгруппы.



Воспитатель предлагает детям составить длинный поезд из слов.

Воспитатель называет слово например: зима –(какая?) –ставит вагончик на стол – зима.

Дети: снежная, метельная, вьюжная, суровая, холодная (ставят 5 вагончиков)

Воспитатель: А что ещё бывает холодным?

Дети: мороженное, лёд, снег, ветер (за каждое слово ставится вагончик)

Воспитатель отталкиваясь от последнего слова, задаёт вопрос: А ветер какой?

Дети: Северный, южный, сильный и т. д. пока детям не надоест или не кончатся вагончики.

Выигрывает та подгруппа, которая больше поставит (наберёт) вагончиков(у кого длиннее поезд)

### **Игра «Фантазия»**

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

### **Ход игры.**

Воспитатель: Ребята представьте себе, если на земле исчезнут... - все пуговицы. Чем их можно заменить?

Дети: Липучками, кнопками, крючками...

- все книги
- все спички
- все ручки
- все ластики и т. д

### **Игра «Бином фантазии»**

**Цель:** развивать у детей логическое мышление, воображение, учить устанавливать родство между словами, создавать единое, в которых оба чужеродных элемента могли существовать.

### **Ход игры.**

1 этап – нахождение общего между подсистемами, то есть элементами одной системы (предмета или явления), например: «Чем похожи, что общего, одинакового между руками и ногами (элементами одной системы «человек») Старайтесь исходить от стандартных ответов: («И то и другое сгибается, разгибается, имеет пальцы, кожу, ногти и т. п.»), переходить к более творческим, остроумным, нестандартным: «Мёрзнут и руки и ноги, ходить можно не только на ногах, но и на руках»

2 этап – нахождение общего между однородными или близкими системами, то есть похожими предметами или явлениями. Например: «школа –детский сад», дети находят общее между группой и классом, между площадкой для игр в д /саду и школьным двором, между воспитателем и учителем.

3 этап – дети находят общее не только между разными системами, но даже между элементами совершенно разных систем, Например: «лампочка и крокодил» - «То и другое плавает. Глаза у крокодила горят, как лампочка. И лампочка, и крокодил опасны.»

Пары других биномов: например: «камень – облако», «мяч – дом» и т. д

### **Игра «Что в чём»**

**Цель:** учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.

**Ход.**

- Дети, кнопка часть чего? (звонка, куртки, баяна, выключателя, гармошки)
- листочек (дерева, книги, тетради, папки, календаря)
- экран (телевизора, компьютера, рентгена, зеркала, окна)
- лампочка (комнаты, прибора, видеокамеры, столба, настольной лампы)

Дети должны назвать не менее 5 систем.

**Игра «Один - много»**

**Цель:** учить детей находить в одном предмете множество его составных частей.

**Материал:** разные предметы.

**Ход.**

Воспитатель: Дети, сколько у меня расчёсок?

Дети: Одна расчёска.

Воспитатель: Чего в расчёске много?

Дети: много зубчиков.

Аналогично:

- коробка
- книга
- стол
- цветок
- дерево
- морковь...

**Игра «Фантастические гипотезы»**

**Цель:** Развивать логическое мышление, учить придумывать нелепые вопросы.

**Ход.**

Воспитатель предлагает детям поразмышлять: что бы было, если бы... дальше называет любой предмет и действие:

Например:

Что было бы, если внезапно исчезнет солнце?

- если исчезнут все взрослые?
- если на планете исчезнет вода?
- если на планете исчезнут леса?
- если к нам пришёл крокодил?
- если к нам пришёл слон?

**Игра «Придумай по схеме сказку»**

**Цель:** Учить детей по схеме сочинять сказку, развивать логическое мышление, речь, фантазию.

**Материал:** карточки со схематичным изображением предметов и объектов.

**Ход.**

Воспитатель раздаёт детям карточки со схематичным изображением предметов и объектов и предлагает детям придумать и рассказать сказку.

**Игра «Волшебные картинки»**

**Цель:** развивать воображение, мышление, находя в нарисованных самими детьми линиях образы (рисовать с закрытыми глазами)

**Материал:** альбомные листы бумаги, фломастеры.

**Ход.**

Дети, закройте глаза. Сейчас 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 нём знакомые вам предметы, образы животных, людей и т. д. Закрасьте и дорисуйте необходимые им части.

**Игра «Кем был раньше?»**

**Цель:** Формировать у детей умение называть прошлое предмета или объекта, развивать смекалку, мышление.

**Ход.**

Воспитатель называет предмет или объект, а дети называют его название в

прошедшем времени.

Например:

- Лошадь (жеребёнок)
- Шкаф (доска)
- Хлеб (мука)
- Дуб (жёлудь)
- Лягушка (головастик)
- Бабочка (гусеница)
- Рубашка (ткань)
- Рыба (икринка).

**Игра «Бином фантазии»**

**Цель:** в этой игре процесс «отстранения» слов доводится до крайности.

**Ход.**

Вариант 1. У детей на столах самые разнообразные предметы и сюжетные картинки, рисунком вниз. Воспитатель задаёт вопрос, дети по очереди переворачивают карточку, стараясь исходя из того, что на ней изображено, ответить на вопрос. Не справившемуся помогает сосед. Воспитатель задаёт второй вопрос – порядок ответа такой же.

Вопросы: Кто был?  
Где находился?  
Что сделал?  
Что сказал?  
Что сказали люди?  
Чем кончилось?

В конце игры можно попытаться придумать один рассказ на всех, используя ответы детей.

Вариант 2. Дети загадывают любое слово из 3 букв. Можно опять использовать карточки с предметами. Например: дети называют слово «Дом». Делим его на звуки и придумываем слова только на этот звук.

«Д» - дым, дырка, душ, диван, дача...

«О» - ослик, окно, огонь, оса...

«М» - мыло, мяч, магазин,, мишка, маска...

Придуманные слова записываются на доске столбиком под каждой буквой или обозначаются символом, или ставится картинка. Потом произвольно выбираются слова по одному из каждого ряда и с ними составляется предложение. Это предложение может быть опорным для составления рассказа. Можно по такому принципу составить несколько предложений, попытаться объединить их одним сюжетом. Когда дети усвоят эту игру её можно усложнить.

«Д» - подбирать слова, обозначающие предмет: дорога, дерево.

«О» - подбираем слова, обозначающие прилагательное, детям говорим

«какой» - огромный, облитый, обжигающий...

«М» - слова обозначающие действия – что делает? – моет, мычит, мяукает...

Подбор слов для составления предложения такой же, как в предыдущем варианте.

### **Игра «Треугольники»**

**Цель:** учить детей моделировать состояние вещества и его переходы с помощью треугольной формы и её символики.

#### **Ход**

У детей треугольники с символикой, обозначающие частички твёрдого вещества, жидкого вещества и газообразного. Они моделируют с помощью треугольников состояние вещества, например: лужа и переход из жидкого состояния в твёрдое (лёд), а затем газообразное состояние (пар)

### **Игра «Теремок»**

**Цель:** развивать аналитические способности ребёнка, научить сравнивать, выделяя общее и находя различия.

#### **Ход**

Всем игрокам раздаются предметы или карточки с изображениями. Один из игроков называется хозяином теремка. Другие же по очереди подходят к домику и просят в него. Диалог строится на примере сказки:

- Кто в теремочке живёт?

- Я, пирамидка. А ты кто?

- А я - кубик – рубик. Пусти меня к себе жить?

- Скажешь, чем на меня похож – пушу.

Пришедший сравнивает оба предмета. Если у него это получается, то он становится хозяином теремка. И дальше игра продолжается в том же духе.

### **Игра «Маша – растеряша»**

**Цель:** тренирует детскую внимательность и учит решать маленькие проблемы.

#### **Правила игры:**

Один из детей берёт роль Маши – растеряши, остальные дети ведут с ней диалог:

- Ой!

- Что с тобой?

- Я потеряла ложку (что либо другое). Чем я теперь кашку буду кушать?



Остальные участники диалога должны предложить варианты взамен потерянной ложки. Самый лучший ответ можно наградить конфеткой или медалькой. В конце игры подводим итоги, побеждает тот, у кого будет больше наград.

### **Игра «Красная шапочка»**

**Цель:** развивать детское воображение.

**Правила игры:** Вспоминаем тот момент в сказке, когда волк пришёл к бабушке. И придумываем вместе с ребёнком, как бы могла спастись бабушка. Например, она превратилась в вазу с цветами. Теперь рисуем эту самую вазу, с головой и руками бабушки. Одного из ребятшек выбираем «бабушкой», остальные разговаривают с ним:

- Бабушка, а почему ты такая прозрачная?

- Чтобы видеть много ли я съела.

И всё в том же духе, объясняя в игре все «странности» бабушки. Затем обдумываем вариант бабушкиного спасения от волка, к примеру, цветы из вазы отхлестали волка, вода вылилась на него, ваза разбилась и уколола серого осколками, а потом склеилась и т. д.

### **Игра «Да – нет»**

**Цель:** развивать мышление, память, умение фантазировать.

**Ход**

Воспитатель загадывает животное.

Дети задают вопросы:

Оно большое? (да)

Оно прыгает? (да)

У него есть копыта? (нет)

У него длинные уши? (да)

У него короткий хвост? (да)

Это заяц? (да).