

Картотека игр по технологии ТРИЗ



**для детей старшего
дошкольного возраста**



Игра «Наоборот»

Цель: подводить детей к овладению понятием противоречия, формировать умение подбирать слова – антонимы.

Ход игры.

Педагог (родитель) 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 «Фантазия»

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

Ход игры.

Педагог (родитель): 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: «Чем был - чем стал»

Цель: формировать умение детей устанавливать взаимосвязи предметов и материалов во времени.

Ход игры: ведущий называет материал, а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют. Затем, ведущий называет предметы рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при их изготовлении.

Пример: Было раньше тканью, а стало... платьем, одеждой, занавесками, скатертью.

Сейчас это картина, а было... красками, пустым холстом. А что еще стало из красок? Пятно, клякса, грязная вода.



Игра: «Фоторобот»

Цель: развивать монологическую речь детей, память, внимание, фантазию.

Ход игры: дети составляют героя из частей других объектов, героев других сказок.

Усложнение: придуманного героя зарисовать и «отправить» его в новую сказку.

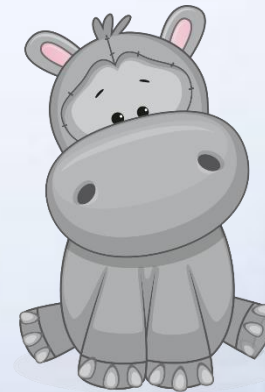
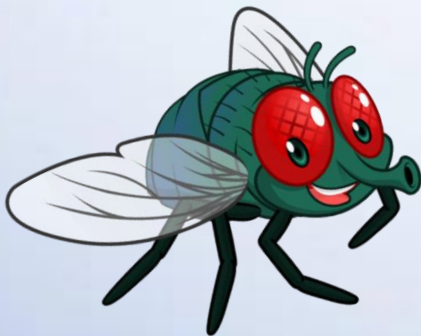


Игра: «Продолжи сказку»

Цель: развивать фантазию, воображение ребенка, его словарный запас.

Ход игры: педагог (родитель) рассказывает детям начало придуманной сказки и просит детей ее продолжить.

Пример: Жил был маленький гиппопотамчик. Многие звери смеялись над ним, что он такой маленький. Больше всего смеялась одна муха. Среди мух она была самой большой. И вот однажды села она на ветку рядом с гиппопотамчиком и стала его дразнить...



Игра: «Что будет, если?»

Ход игры: педагог (родитель) предлагает детям ответить на вопросы:

- Что будет, если изменить форму предмета?;
- Что будет, если изменить материал из которого изготовлен предмет?;
- Что будет, если изменить величину?;
- Что будет, если изменить цвет?;
- Что будет, если изменить стоимость предмета?

