

# Картотека игр по технологии ТРИЗ



## **Игры на выявление подсистемных связей**

### **«Где живет? »**

(проводится со 2 младшей группы)

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.

## **Игры на сравнение систем**

## «На что похоже»

(проводится со 2 младшей группы)

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»

(проводится с середины средней группы)

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, загадавшими объект.

Ход игры:

P1: Я - слон. Я могу обливаться водой из хобота.

P2: Я - еж. Я могу сворачиваться клубком.

P3: 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.

### **Игра «Почему так произошло? »**

(со старшей группы)

Цель: учить устанавливать причинные связи между событиями.

Ход игры

Ведущий называет 2 события, на первый взгляд, не связанные между собой и задает вопрос: «Объясни, почему так произошло? » Например:

1 .Белка сидела на дереве и упустила шишку.

2. Самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

Ответ: Белка, сидя на дереве, упустила шишку. Шишка, падая, спугнула зайца.

Заяц выскочил на дорогу. Шофер самосвала увидел зайца, остановил машину и побежал за ним. Шофер заблудился в лесу и самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

Варианты:

1 .Собака погналась за курицей.

2. Школьники не смогли поехать на экскурсию.

1 .Молоко выкипело.

2. Самолет совершил вынужденную посадку.

1 .Папа раскрыл книгу.

2. Комната наполнилась дымом.

1 .Котенок подошел к блюдечку.

2. Мальчик не выучил урок.

1 .Дворник взял метлу.

2. Мама вдела нитку в иголку.

**Игра «Путаница»**

Цель: учить детей подбирать по смыслу слова в предложении, убирать лишнее слово и подбирать на его место другое.

Ход игры

- Ребята, однажды Дели-Давай перепутал все слова в предложениях. Сначала он разобрал предложения на слова, а когда решил составить предложения из слов, то у него получилось что-то необычное. Помогите найти лишнее слово в предложении, убрать его, а на его место поставить другое. Например:

Летит колючий крокодил, (снег)

Висит зеленая собака, (слива)

Самолет ползет по рельсам, (поезд)

Мальчик ест скакалку, (конфету)

Летит воздушный диван, (шар)

Рычит лохматый слон, (пес)

Смотрю в прозрачное дерево, (стекло)

Дверь открывают вилкой, (ключом)

Бабушка связала мягкие подушки, (варежки)

Мама сварила вкусный стол, (суп)

**Игра «Да-нетка» по неизвестному слову.**

(в старшей и подготовительной группе)

Цель: научить работать с недостатком данных, классифицировать предметы, производить мыслительные действия.

Ход игры

Детям предлагается незнакомое по звучанию слово из словаря. Дети задают вопросы по схеме (аналогично «да-нетке» на загаданное слово) .

Слова: торбаса (обувь, вигвам, острец (сорняк, студия, бондарь, цевница.

Игра «Один - много»

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

Закреплять понятие «один - много»

Ход игры

- Ребята, сколько у меня расчесок? (одна) .

-Чего в расческе много? (зубчиков)

Аналогично:

-коробка стол

-книга дерево

-ковёр дом

-клубок цветов

-морковь дом

## **Игра «Как это раньше делалось? »**

(с подготовительной группы)

Цель: Учить определять временную зависимость объекта и его функции.

Ход игры

Ведущий называет современный объект, изготовленный человеком.

Спрашивает детей, зачем это придумано и как раньше данная функция выполнялась. Например:

- Настольная лампа. Для чего она придумана? (чтобы человеку было светло, когда он пишет)
- Как освещался стол тогда, когда человек еще не изобрел лампу? (свечей, лучинкой)
- Зачем человек придумал грузовую машину? (перевозить грузы) .
- Как это раньше делалось? (на телеге, верблюде)

## **Игра Пространственная «да - нет ка»**

(с игрушками, геометрическими формами)



Цель: обучение мыслительному действию

Ход игры

1. Линейная: с игрушками, геометрическими формами. На стол выставляется 5 (10, 20) игрушек.

Ведущий: Я загадала игрушку, а вы должны сказать - это слева (справа) от машины (машинка стоит посередине) .

2. Плоскостная: на листе (столе, доске) располагаются предметные картинки.

Дети мысленно делят лист бумаги по вертикали пополам.

Ведущий: У меня загадана картинка. Задавайте вопросы.

Дети: Это справа (слева) от середины?

Затем дети делят лист по горизонтали:

- Это ближе (дальше) от меня?

Это слева (справа) от телевизора?

Это в верхней половине? (нижней половине)

В средней группе используется большее количество картинок, игрушек, цифры,

### **Игра «Раньше - позже»**

(со средней группы)

Цель: учить определять временную зависимость объекта и его функцию.

Ход игры

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

(со средней группы)

Цель: учить «разбирать» любой объект на составляющие части и давать характеристику объекту по одной части.

Ход игры

Ведущий называет какую-либо составляющую, а ребенок должен дать характеристику объекту.

Например:

- Что можно сказать об объекте, если у него есть глаза, которые видят ночью? (птица, животное или насекомое, днем спит, а днем добывает себе пищу) .
- Что можно сказать об объекте, частью которого есть ласковые слова? (это может быть добрый человек, книга со стихами, открытка) .
- Что можно сказать об объекте, в котором есть сор? (это неубранный дом, улица, специальный бак для мусора) .

## **Игры на формирование умения выделять функции объекта**

### **«Что умеет делать»**

(проводится с середины 2 младшей группы)

**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

## **Игры на формирование умения выделять функции объекта**

### **«Дразнилка»**

(проводится с середины средней группы)

**Правила игры:** Ведущим называется объект. Дети, не называя его функцию вслух, поддразнивают его 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.

## Игры на формирование умения выделять функции объекта

### «Мои друзья»

(проводится с начала средней группы)

**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 то, что умеет дышать (птицы, животные и др.).

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

## Игры на определение линии развития объекта

### «Чем был – тем стал»

(проводится с начала средней группы)

**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.

## Игры на определение линии развития объекта

**«Раньше – позже»**

(проводится со 2 младшей группы)

**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.

## Игры на выявление подсистемных связей

### «Где живет?»

(проводится со 2 младшей группы)

**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...»

(проводится с середины средней группы)

**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»

(проводится со 2 младшей группы)

**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.

## Игры на объединение надсистемы и подсистемы объекта.

### «Волшебный светофор»

(проводится с начала средней группы)

**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.

## **Игры на сравнение систем**

### **«На что похоже»**

(проводится со 2 младшей группы)

**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.

## **Игры на сравнение систем**

«**Давай поменяемся**»

(проводится с середины средней группы)

**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.

## **Игры на сравнение систем**

### **«Теремок»**

(проводится со средней группы)

**Правила игры:** детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок выполняет роль едущего. 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 бегает по земле.

## **Игры на сравнение систем**

### **«Найди друзей»**

(проводится с середины средней группы)

**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.

### **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
- ластик.

## **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.

## **Игра на классификацию объекта**

### **«Все в мире перепуталось»**

(проводится со 2 младшей группы).

**Примечание:** Для игры используется «модель мира», которая на первом этапа ознакомления состоит из двух частей: рукотворного и природного мира. С постепенным усвоением количество частей мира увеличивается. В старшем

дошкольном возрасте ведущим может быть ребенок. В игру можно играть как подгруппой, так и группой. Ведущий просит объяснить, почему предмет определили именно в эту часть мира, а затем воспитатель обобщает.

Во 2 младшей группе воспитатель сам показывает, помещает или раздает детям предметные картинки. Вместе с воспитателем дети определяют местонахождение объекта на модели мира, объясняют, почему этот объект относится к природному или рукотворному миру.

**Правила игры со средней группой:**

Ведущий игры – воспитатель (в конце года – ребенок) показывает картинку с объектом. Играющие определяют, к какому миру относится. Если объект относится к рукотворному миру, то требуется определить к какой функциональной группе он относится (одежда, мебель, посуда, обувь, транспорт, игрушки и т.д.)

**Примечание:** Расширение этой части модели мира происходит постепенно с расширением представлений детей об окружающем мире. В этом возрасте появляются новые разделы в секторе рукотворного мира и в секторе природного мира (воздух, вода, земля).

**Ход игры:**

*Воспитатель:* На картинке – собака. К какому миру принадлежит?

*Дети:* К природному.

*Воспитатель:* Где живет собака? Где обитает?

*Дети:* Собака живет у человека в доме, может у дома, в будке; на земле.

*Воспитатель:* Значит, картинку можно поместить в сектор «земля».

*Воспитатель:* На картинке – бобер. К какому миру он относится?

*Дети:* К природному.

*Воспитатель:* Где живет бобер? Где обитает?

*Дети:* Бобер живет и на земле и в воде.

*Воспитатель:* Значит, картинку можно поместить и в сектор «вода», и сектор «земля». Но где больше всего обитает бобер? Вспомните сказки о бобре.

*Дети:* Больше всего в воде. Туда поместим картинку.

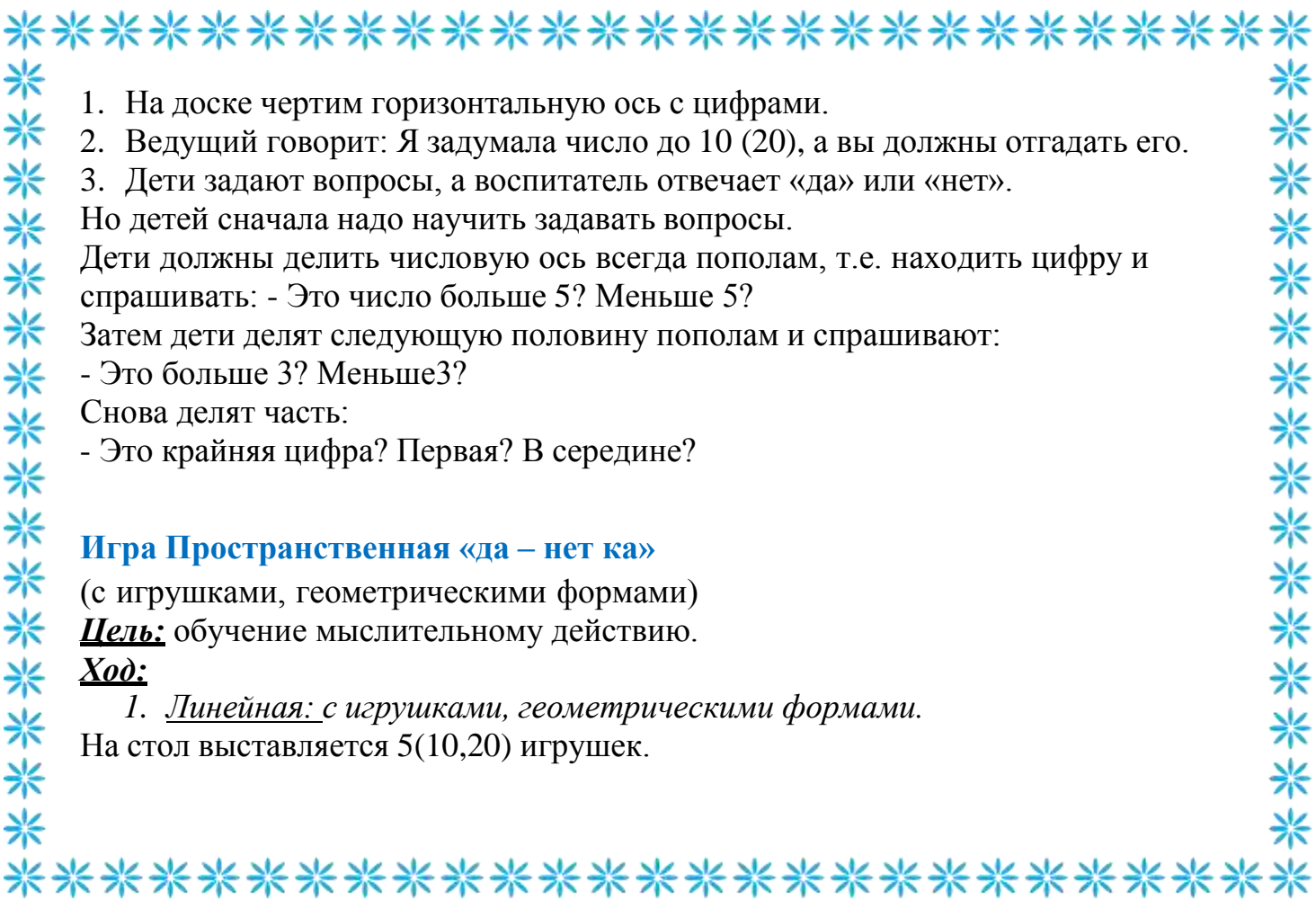
## **Универсальные системные игры**

### **Игра «Числовая да-нет ка»**

(со 2 младшей группы)

**Цель:** обучать мыслительному действию, работать с недостатком данных.

**Ход:**

- 
1. На доске чертим горизонтальную ось с цифрами.
  2. Ведущий говорит: Я задумала число до 10 (20), а вы должны отгадать его.
  3. Дети задают вопросы, а воспитатель отвечает «да» или «нет».

Но детей сначала надо научить задавать вопросы.

Дети должны делить числовую ось всегда пополам, т.е. находить цифру и спрашивать: - Это число больше 5? Меньше 5?

Затем дети делят следующую половину пополам и спрашивают:

- Это больше 3? Меньше 3?

Снова делят часть:

- Это крайняя цифра? Первая? В середине?

### **Игра Пространственная «да – нет ка»**

(с игрушками, геометрическими формами)

**Цель:** обучение мыслительному действию.

**Ход:**

1. *Линейная:* с игрушками, геометрическими формами.

На стол выставляется 5(10,20) игрушек.

*Ведущий:* Я загадала игрушку, а вы должны сказать – это слева (справа) от машины (машинка стоит посередине).

2. Плоскостная: на листе (столе, доске) располагаются предметные картинки.

Дети мысленно делят лист бумаги по вертикали пополам.

*Ведущий:* У меня загадана картинка. Задавайте вопросы.

*Дети:* Это справа (слева) от середины?

Затем дети делят лист по горизонтали:

- Это ближе (дальше) от меня?

Это слева (справа) от телевизора?

Это в верхней половине? (нижней половине?)

В средней группе используется большое количество картинок, игрушек, цифры, буквы.

**Игра «Да-нет ка» по неизвестному слову.**

(в старшей и подготовительной группе)

**Цель:** научить работать с недостатком данных, классифицировать предметы, производить мыслительные действия.

**Ход:** Детям предлагается незнакомое по звучанию слово из словаря.  
Дети задают вопросы по схеме (аналогично «да-нет ке» на загаданное слово).  
Слова: торбаса (обувь), вигвам, острец (сорняк), студия, бандарь, цевница...

### **Игра «Один – много»**

**Цель:** учить находить в одном предмете множество его составных частей.  
Закреплять понятие «один – много»

**Ход:** - Ребята, сколько у меня расчесок? (одна).  
-Чего в расческе много? (зубчиков)

<b><u>Аналогично:</u></b> -коробка	стол
-книга	дерево
-ковёр	дом
-клубок	цветок
-морковь	дом

## **Игра «Где живет (работает)?»**

(со 2 младшей группы)

**Цель:** научить определять разные места обитания объекта, искать объекты, выполнять те же самые функции.

**Ход:** Ведущий называет объект. А дети говорят, где, в каком месте, его можно встретить и что он там делает.

***Ведущий:*** Тигр.

***Дети:*** В джунглях живет, в зоопарке, на этикетке нарисован для красоты, в мультфильме для радости.

- Болтик. (В велосипеде, машине. Он скрепляет все между собой.)