

Картотека игр по ТРИЗ технологии для детей средней группы

Карточка 1.

Что умеет делать?

Цель: формирование умения выявлять функции объекта

Правила игры: Воспитатель называет объект. (Объект можно показать или загадать с помощью игры «Да-Нет» или загадки). Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

Ход игры:

Воспитатель: Телевизор.

Дети: Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться.

Воспитатель: Что может мяч?

Дети: Прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать.

Воспитатель: Давайте пофантазируем. Наш мяч попал в сказку «Колобок». Как он может помочь Колобку?

Примечание: Можно перемещать объект в фантастические, нереальные ситуации и смотреть, какими дополнительными функциями обладает объект.

Базис личностной культуры.

Воспитатель: Вежливый человек — это какой и что умеет делать?

Дети: Здраваться, вежливо провожать гостей, заботиться о больном человеке или собаке, он может уступать место в автобусе или трамвае старушке, а ещё сумку донести.

Воспитатель: Ещё?

Дети: Выручить из беды или трудного положения другого человека.

Воспитатель: Что может растение?

Дети: Расти, пить воду, расцветать, закрываться, может качаться от ветра, может погибнуть, может вкусно пахнуть, а может и невкусно, может колоться.

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.

Воспитатель: Что может дождь?

Дети: Растворить лёд.

Карточка 2.

Раньше-позже.

Цель: учить детей составлять логическую цепочку действий, закреплять понятия «сегодня», «завтра», «вчера»... развивать речь, память.

Правила игры:

Воспитатель называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия). Для наглядности можно использовать ось времени, где будет видна пошаговая последовательность событий вперёд или назад.

Ход игры:

Воспитатель: Мы сейчас с вами на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?

Дети: Мы одевались на прогулку.

Воспитатель: А до этого?

Дети: Перед тем как одеться, мы складывали игрушки, а до этого мы играли в строителей, а ещё раньше завтракали...

Воспитатель: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?

Дети: Мы разденемся, помоем руки, дежурные накроют столы....

Воспитатель: Я сшила платье. А что я сделала раньше? Покажите мне!

Дети: Вы пошли в магазин, купили ткань (ребёнок молча показывает действиями), взяли ножницы, раскроили ткань....

При закреплении понятий «сегодня», «завтра», «вчера»...

Воспитатель: Какой сегодня день недели?

Дети: Вторник.

Воспитатель: А какой день недели был вчера?

Дети: Понедельник.

Воспитатель: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?...

Карточка 3.

Паровозик.

Цель: учить выстраивать логические цепочки, развивать внимание память, мышление.

Правила игры:

Воспитатель готовит 5–6 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды: дерево или птица, или цветок, человек и так далее (объекты живой системы). Карточки с изображением одного объекта раздаются играющим.

Ход игры:

Ведущий — педагог, а позже ребёнок-паровозик, а остальные дети — вагончики. Выстраивается «поезд времени».

Воспитатель: Давайте отправимся на поезде времени человека. На столе разной изображением младенца, маленькой девочки и мальчика, школьника, подростка, взрослого, пожилого человека.

Каждый ребёнок выбирает понравившуюся ему картинку. Ведущий берёт свою, встаёт, а за ним встаёт ребёнок со следующей по смыслу картинкой и так далее.

(При ознакомлении с понятиями «система сейчас», «система в прошлом», «система в будущем»).

(При расширении представления о росте и развитии представителей животного мира, при наблюдениях за обитателями уголка природы, а также ознакомлении с временами года).

Воспитатель: Вот картинка с изображением зелёного листика. (Заранее подобраны картинки листика в разные временные отрезки: жёлтый листочек, опавший листочек, листик под снегом, маленький листик со светло-зелёной окраской и так далее).

Дети выбирают картинки и выстраиваются в паровозик.

Воспитатель: Какое сейчас время года?

Дети: Зима.

Воспитатель: Что происходит зимой?

Дети: Снег идёт, мороз.

Воспитатель: Это хорошо?

Дети: На санках можно кататься.

Воспитатель: На санках кататься плохо почему?

Дети: Упасть можно и удариться.

Воспитатель: Я ставлю первый вагончик поезда времени. На картинке снег идёт, на коньках катаются. Какое время года будет следующим?

Дети выбирают картинки.

Карточка 4.

Где живет?

Цель: на выявление надсистемных связей, развивать речь, мышление.

Правила игры:

Воспитатель называет предметы окружающего мира. В младшем дошкольном возрасте — это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. Дети называют среду обитания живых объектов и местонахождение.

Ход игры:

Воспитатель: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выбирайте себе любую! В более старшем возрасте объекты могут заранее загадываться самими детьми или ведущий каждому называет объект от себя. Если у воспитателя чёткая **Цель:** закрепить, например, раздел «Живая и неживая система», то основной набор картинок должен состоять из объектов живой и неживой системы и так далее.

Воспитатель: Где живёт медведь?

Дети: В лесу, в зоопарке.

Воспитатель: А ещё?

Дети: В мультфильмах, в фантиках конфетных.

Воспитатель: Где живёт собака?

Дети: В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть собаки, живущие на улице — бродячие.

Воспитатель: Где живёт подорожник?

Дети: На дорожке растёт. На лужайке и в поле. А ещё в аптеке. А когда я к ране прикладывал, то он на ноге у меня жил. А я пила его, значит, он в животике у меня был.

Воспитатель: Где живёт гвоздь?

Дети: В столе, на фабрике, у папы в гараже. В ящике для инструментов. На стене. В стуле. В моём ботинке!

Карточка 5.

Что будет, если...

Цель: на развитие мышления, речи, гибкость ума, воображения, знакомят со свойствами предметов, окружающим миром.

Правила игры.

Эта игра построена на вопросах и ответах. «Что будет, если в ванну с водой упадёт бумага, камень, жук?», «Что будет, если летом пойдёт снег?»

Вопросы могут быть разными — как житейские, так и «фантазийные», например: «Что будет, если ты окажешься на Марсе?»

Ход игры:

Воспитатель задаёт вопрос ребёнку «Что будет, если в ванну с водой упадёт бумага». Ребёнок отвечает бумага намокнет, растает, поплывёт и т. д.

Карточка 6.

Солнышко.

Цель: на развитие мышления, речи, речи, гибкость ума, воображения.

Правила игры:

Воспитатель начинает предложение, а ребёнок заканчивает. Например, дождь — идёт, а ещё... солнышко — светит... собака — лает... паровоз — мчится...

Ход игры:

Можно объединить два предмета или живых существа и называть общие для них действия. Снег и лёд тают, птица и самолёт летают, зайчик и лягушка прыгают. Или одно действие и много предметов: плавают рыба, лодка, корабль, айсберг... А ещё? Греет солнышко, шуба, батарея... А ещё? Гудит машина, поезд...

Карточка 7.

Хорошо-плохо.

Цель: Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Правила игры:

Воспитателем называется любой объект, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

Ход игры.

1 вариант:

Воспитатель: Съесть конфету — хорошо. Почему?

Дети: Потому, что она сладкая.

Воспитатель: Съесть конфету — плохо. Почему?

Дети: Могут заболеть зубы.

То есть вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо — почему?», «что-то плохо — почему?».

2 вариант:

Воспитатель: Съесть конфету — хорошо. Почему?

Дети: Потому что она сладкая.

Воспитатель: Сладкая конфета — это плохо. Почему?

Дети: Могут заболеть зубы.

Воспитатель: Зубы заболят — это хорошо. Почему?

Дети: Вовремя обратишься к врачу. А вдруг бы у тебя болели зубы, а ты не заметил.

То есть вопросы идут по цепочке.

Карточка 8.

Раз, два, три... ко мне беги!

Цель: на сравнение систем, учить выделять главный признак, развивать внимание, мышление.

Правила игры:

Воспитатель раздаёт всем играющим картинки с изображением различных объектов. В зависимости от возраста содержание картинок меняется: в младших группах — это объекты ближайшего окружения, животные, а также явления природы и объекты неживой природы. Дети могут просто загадать какой-либо предмет без использования картинки. Дети встают на другом конце зала и по определённой установке воспитателя подбегают нему. Воспитатель анализирует, не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы.

Ход игры:

«Раз, два, три, все, у кого есть крылья ко мне беги!» (Подбегают дети, у которых на картинке изображения самолёта, птицы...) Остальные дети стоят на месте.

Далее могут выбираться любые составляющие подсистемы (глаза, угол, колёса, запах, звук...). Воспитатель спрашивает у играющих, где у их объектов эти части.

Примечание: Можно использовать задания на над систему.

Например: «Раз, два, три, все, кто живёт в поле ко мне беги!» К воспитателю подбегают дети с изображением или загаданными объектами капусты, камня, песка, земли, мышки, травы, ветра, трактора. Ведущий спрашивает, в какие моменты трактор может находиться в поле (во время сева или сборки урожая).

Можно использовать задания на функцию объекта.

Например: «Раз, два, три, те, кто умеет петь ко мне беги!» К воспитателю подбегают дети с изображением птицы, человека, ветра, радио...

Интересно использование заданий на временную зависимость.

Например: «Раз, два, три, все, кто раньше был маленьким ко мне беги!» К воспитателю подбегают дети с изображением человека, птицы, цветка, ветра... Не подбегают дети с изображением трактора, земли, песка...

При формировании представления о некоторых растениях: «Раз, два, три, все, у кого есть листочки (стволы, стебли, корни, цветки) — ко мне беги. При формировании представлений о животных (глаза, шерсть, длинный пушистый хвост, копыта, рога...).

Карточка 9.

Уменьшаем и увеличиваем.

Цель игры: обогащать словарный запас детей, учить образовывать при помощи суффиксов: — ок, — чик, — чек, -ище.

Правила игры.

Скажите: «Я буду называть кого-нибудь или что-нибудь, а ты сделай его маленьким». Например, гриб — грибок, стул — стульчик, лист — листочек. Следите за тем, чтобы ребёнок не называл вместо правильного ответа детёнышей животных: не заяц — зайчонок, а заяц — зайчик; не корова — телёнок, а корова — коровка.

То же самое можно делать и в обратном направлении. Взрослый называет «уменьшенное» слово, а ребёнок даёт его обычный вариант.

Такие же игры можно проводить с «увеличивающими» суффиксами: кот — котище, урок — урочище.

Карточка 10.

Назови одним словом.

Цель: обогащать словарный запас детей существительными, развивать речь, внимание, мышление.

Правила игры.

Воспитатель что-то описывает, а ребёнок называет это одним словом.

Например, утренняя еда — это завтрак; большая посуда для приготовления компота — кастрюля; дерево, которое наряжают на Новый год, — ёлка.

Карточка 11.

Цепочка.

Цель: учить детей выделять признаки объектов, развивать мышление, речь детей.

Правила игры:

Воспитатель показывает ребёнку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передаётся другому ребёнку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать, как можно больше признаков и не повториться.

Ход игры:

Воспитатель показывает картинку с изображением очков, ребёнок, увидев картинку, говорит очки круглые и передаёт картинку следующему игроку. Следующий игрок говорит очки солнечные и передаёт следующему игроку картинку так далее.