

## Картотека игр по ТРИЗ

**ТРИЗ** - Теория Решения Изобретательских Задач разработана в СССР в 1946 году, ученым, Бакинским изобретателем, писателем-фантастом Генрихом Сауловичем Альтшуллером.

**Цель ТРИЗ:** не просто развивать фантазию детей, а научить мыслить системно, нестандартно и находить собственные решения.

### **Задачи ТРИЗ:**

- развивать гибкость, подвижность мышления, поисковую активность, творческое воображение;

- учит связной, логически правильной, аргументированной речи;

- формирует навык содержательной оценки и самооценки.

Сегодня мы познакомимся с несколькими элементами ТРИЗ технологии, которые используют в работе по развитию речи детей. На столе представлен коллаж из сказки Колобок, вам необходимо выполнить задание по инструкции.

### **«Шкатулка со сказками»**

Цель: Развивать речь, мышление, воображение, обогащать словарный запас детей.

На столе находится коробка с 8-10 любыми игрушками. Воспитатель предлагает взять любую игрушку из коробки. Надо придумать, кем или чем будет этот предмет в сказке. После того, как первый играющий сказал несколько предложений, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ. Когда история закончена, предметы собирают вместе и начинают придумывать новую историю. Важно, чтобы каждый раз получалась законченная история, а ребенок в разных ситуациях придумывал разные варианты действий с одним и тем же объектом.

### **Игра «Кем был раньше?»**

*(со средней группы)*

Цель: учить называть прошлое предмета.

Ход: Цыпленок (яйцом, лошадь (жеребенком, корова (теленком, дуб (желудем, рыба (Икринкой, яблоня (семечком, лягушка (головастиком, бабочка (гусеницей, хлеб (мукой, шкаф (доской, велосипед (железом, рубашка (тканью, ботинки (кожей, дом (*кирпичиком*) сильный (*слабым*)).

### **Игра «Дразнилка»**

*(проводится с середины средней группы)*

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

### ***Игра «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.).

### ***Игра «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.

### ***Игра «Кто кем будет?»***

(со средней группы)

*Цель:* учить называть прошлое и будущее предмета.

*Ход:* Ребенок отвечает на вопрос взрослого:

- кем (чем) будет ... яйцо, цыпленок, кирпич, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый и т.д.»

При обсуждении ответов важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например:

- Из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея, яичница.

За одну игру можно разобрать 6-7 слов.

### ***Игра «Кем был раньше?»***

(со средней группы)

*Цель:* учить называть прошлое предмета.

*Ход:* Цыпленок (яйцом), лошадь (жеребенком), корова (теленком), дуб (желудем), рыба (Икринкой), яблоня (семечком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), хлеб (мукой), шкаф (доской), велосипед (железом), рубашка (тканью), ботинки (кожей), дом (кирпичиком) сильный (слабым).

*«Скажи наоборот»*

Подбор слов с противоположным значением

Содержание игры: дети по очереди на первом круге выбирают какой-либо предмет либо называют признак предмета, а на втором круге подбирают противоположный по значению предмет либо признак предмета (пол – потолок, широкий ремень – узкий ремень и т.д.).

*«Чей детёныш?», вариант игры: «Кто кем был?»*

Образование существительных с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов –онок-, -енок-

Содержание игры: на первом круге - изображения животных, на втором круге - изображения детёнышей. Дети по очереди выбирают какое-либо животное и называют детёныша. (Варианты игры: «Кто кем был?» Теперь собака, а был ... (щенок) и т.д. «Кто кем становится?» Щенок подрастал и теперь он ... (взрослая собака) и т.д.).

*«Что из чего?»*

Образование относительных прилагательных

Содержание игры: дети по очереди выбирают какой-либо объект, подбирают материал, из которого он изготовлен. Образовывают прилагательные. (Мяч из кожи - кожаный мяч.)

*«Волшебная дорожка»*

Активизация словаря прилагательных, согласование существительных с прилагательными в роде, числе

Данная игра эффективна при изучении лексических тем: «Овощи», «Фрукты», «Продукты питания», «Ягоды», «Предметы гигиены», «Цветы». Например:

- Ребята, отправилось наше яблоко путешествовать по волшебной дорожке. Что могут узнать о яблоке глаза? (Яблоко румяное, круглое, большое, ... .)

- Что может узнать о яблоке нос? (Яблоко ароматное, душистое, ... .)

- Что может узнать о яблоке рука? (Яблоко твёрдое, гладкое, лёгкое или тяжёлое.)

- Что может узнать о яблоке ухо? (Яблоко хрустящее.)
- Что может узнать о яблоке язык?(Яблоко вкусное, сладкое, сочное, ...)

Данную игру можно видоизменить:

- провести в форме загадки (Ведущий (сначала это педагог, потом ребёнок) предлагает отгадать загадку: «Это предмет. Он .... (называет признак цвета, формы, размера, вкуса и т.д.)). Дети отгадывают, что за предмет спрятан);

- в виде игры «Путешествие по волшебной дорожке» (Дети делятся на две команды. Каждая команда «катает» по дорожке анализаторов (глаза, руки, уши, нос, язык) предложенный предмет (апельсин и огурец). Команда должна как можно полнее рассказать о предмете. Каждый ребёнок в команде рассказывает о свойствах предмета, которые можно узнать с помощью конкретного анализатора.).

### ***Игра «Эксперты». Лексическая тема «Одежда».***

Педагог предлагает каждому ребёнку взять различные лоскутки ткани (мех, шерсть, лён, драп и т.д.) и исследовать их свойства (какого цвета, какая на ощупь, прозрачность, эластичность, мнётся или нет).

Педагог уточняет у детей:

- Покажите, у кого ткань тёплая? Ткань тёплая, как что?
- Покажите, у кого ткань мягкая? Она мягкая, как что?
- Покажите, у кого ткань гладкая? Она гладкая, как что?
- Покажите, у кого ткань прозрачная? Она прозрачная, как что?
- Покажите, у кого ткань прочная? Она прочная, как что?)

Варианты применения метода составления сравнений:

### ***Игра «Что может быть?»***

Активизация словаря существительных

Педагог спрашивает у детей : «Что может быть по цвету таким же, как красный листочек? (Помидор, машинка, карандаш ... .) Как зелёный листочек? (Трава, платье, чашка ... .)»

### ***Игра «Мои друзья»***

Активизация словаря существительных

Педагог:

- Друзья красного человечка – всё то, что бывает красным. Кто его друг? (Помидор, сигнал светофора, мяч ... .)

- Друзья жёлтого человечка – всё то, что бывает жёлтым. Кто его друг? (Солнце, лимон, цыплёнок ... .)

- Друзья синего человечка – всё то, что бывает синим. Кто его друг? (Море, глаза, фломастер ... .)

- Друзья зелёного человечка – всё то, что бывает зелёным. Кто его друг? (Трава, ёлка, огурец ... .)

- Ребята, видите, как много друзей мы нашли нашим разноцветным человечкам.

- Мои друзья – все животные, которые умеют прыгать. Кто мой друг? (Кенгуру, кошка, лягушка, ... .)

- Мои друзья – все те животные, которые умеют плавать. Кто мой друг? (Морж, гусь, черепаха, ... .)

- Мои друзья – все те животные, которые вскармливают детёнышей молоком. Кто мой друг? (Кошка, собака, медведь, ... .)

### ***Дидактическая игра «Речевая карусель» с включением элементов технологий ТРИЗ***

Одной из главных задач дошкольного образования является развитие связной речи у детей. Смысловое развернутое высказывание обеспечивает общение и полноценное взаимодействие детей и взрослых; дает возможность поделиться с ними накопленными впечатлениями, а также получить необходимую информацию.

Проблема речевого развития в нашей группе стоит наиболее остро, 95% детей имеются отклонения в речевом развитии. В связи с этим была разработана дидактическая игра «Речевая карусель».

Новизна этой разработки в том, что игра построена на основе дидактической игры «Расскажи-ка» с применением технологии ТРИЗ.

Целью дидактической игры «Расскажи-ка» является формирования умения в составлении описательного рассказа, использование технологии ТРИЗ в этой игре позволяет сделать игру наиболее интересной и необычной, дает возможность каждому ребёнку проявить свою индивидуальность, учит нестандартному мышлению, способствует повышению речевой активности, расширяет кругозор и словарный запас.

Цель: Развитие связной речи.

Задачи:

- расширять и активизировать словарь по лексическим темам;
- развивать умения правильно строить предложения, самостоятельно задавать и отвечать на вопросы;
- обучать детей составлению описательного рассказа;
- развивать логическое мышление;
- формировать навыки пересказа со зрительной порой и помощью педагога развитие коммуникативных навыков.

Форма организации игры – подгрупповая до 6-7 чел., или индивидуальная. Положительным моментом пособия является то, что подбор

дидактического материала можно варьировать исходя из индивидуальных особенностей детей, и с учетом имеющихся речевых нарушений у детей.

#### Описание игры

«Речевая карусель» - это настольная дидактическая игра для детей старшего дошкольного возраста.

В состав игры входит один большой матерчатый круг и несколько двухсторонних взаимозаменяемых дисков.

Большой круг, диаметром 70 см сделан из ткани, расстилаемой на полу. По краю круга расположены символы - схемы, обозначающие признак или действие.

Двусторонние взаимозаменяемые диски сделаны из виниловых пластинок диаметром 30 см. На каждом диске расположены рисунки с предметными картинками, по различным лексическим темам.

В игре одновременно используется большой матерчатый круг и один из двусторонних дисков, в зависимости от выбранной темы.

В центре большого круга устанавливается диск. Путем случайного выбора определяется объект, который дети будут использовать при составлении описательного или творческого рассказа.

Перед началом игры дети движутся вокруг большого круга с ускорением и замедлением со словами:

*Раз, два, три, четыре, пять*

*Начинаем мы играть.*

*Ели-ели, ели-ели*

*Закружились карусели,*

*А потом, потом, потом*

*Все бегом-бегом.*

*Тише, тише не спешите*

*Карусель остановите.*

*Раз, два, три, четыре, пять*

*Рассказ мы будем составлять.*

*У кого знак вопроса*

*Тому рассказ и начинать.*

Вариант 1. «Рассказ»

Дети должны составить описательный рассказ.

Начинает игрок, у которого выпал знак вопроса. Он задает вопрос, связывая его с выбранным объектом и сам на него отвечает. Далее по часовой стрелке каждый следующий игрок в соответствии со своей схемой-

символом также задает вопрос и отвечает на него (можно использовать вариант без озвучивания вопроса). Последний из игроков повторяет рассказ.

#### Вариант 2. «Небылица»

Дети должны составить творческий рассказ «Небылицу». Задача каждого ребенка на основе объекта выдумать что-то новое – небылицу (составить предложение).

Начинает игрок, у которого выпал знак вопроса словами «Жил (а) - был (а) (видоизменяет объект). Каждый последующий ребенок также с опорой на карточку схему придумывает несуществующий признак/действие для данного объекта, составляя предложение. Последний из игроков с помощью педагога повторяет рассказ «Небылицу».

#### Вариант 3. «Сказка»

В этом варианте игры используется диск со сказочными персонажами, а на напольном круге размещаются предметные картинки.

Начинает игрок, у которого выпал знак вопроса. Игроки по очереди должны составить одно предложение, связывая его с общим выбранным объектом и предметной картинкой, при этом необходимо соблюдать логическую связь с предыдущим предложением. При этом педагог принимает активное участие, помогая детям логически связывать предложения между собой, используя слова: однажды, вдруг, как-то раз и т. д. по смыслу.

Последний игрок при помощи воспитателя повторяет всю сказку.

#### *Д/упр. «Подбери словечко»*

-Я буду бросать вам мячик, ударяя его об пол, и называть слово, отвечающее на вопрос кто? или что, а вы мне — отвечающее на вопрос ЧТО ДЕЛАЕТ?

ветер — дует, воет, сдувает, уносит, рвет, качает

солнце — светит, греет, печет, жгёт

дождь — льет, поливает, капает

дерево — растет, скрипит, качается, дышит, пьёт

трава — растет, зеленеет, вянет

ручей — бежит, журчит

гром — гремит, грохочет

молния — сверкает

звезды — светят, мерцают

снег — идет, падает

лед — скользит, блестит

Дети выбирают объект (*виноград, телефон и т. д.*).

На раз, два, три – дети бегут по кругу. Затем на раз, два, три – замри, останавливаются и встают около карточек.

Задают по очереди вопросы и отвечают на них.

- Виноград, какого цвета?

- Виноград, какой ты формы?

- Виноград, что с тобой делают?

- Виноград, какой ты температуры?

- Виноград, какой ты влажности. (*Рельеф, вкус, запах, части, и т. д.*)