**Картотека ТРИЗ-игр в детском саду**

**Игры на выявление свойств объекта и признаков времени**

**Игра «Дерево, птица, насекомое, дикое животное»**Цель: развивать умение классифицировать объекты живой природы.  
Правила: взрослый говорит: «Дерево» (Ребёнок называет любое дерево). «Птица. Насекомое. Дикое животное» и т. д. по кругу. Название игры можно менять. Например, «Рыбы, птицы, звери», «Деревья, цветы, насекомые».  
  
**Игра «Чем (кем) был, чем (кем) стал»**Цель: развивать умение определять линию развития объекта.  
Правила: взрослый называет любой объект живой природы. Дети говорят, чем (кем) он был, чем(кем) стал. Например, цыплёнок – был яйцом, стал курицей или петухом. Капуста была  
семечком, стала салатом.  
  
**Игра «Был. Есть. Будет»**Цель: упражнять детей в определении свойств объекта в прошлом, настоящем и будущем.  
Правила: взрослый называет объект живой природы. Ребёнок перечисляет его свойства в прошлом, настоящем и будущем. Например: Огурец был маленький, зелёный, колючий, горький; сейчас – большой, зелёный, сладкий, сочный; будет - солёный, мягкий, хрустящий.

**Игры на выделение надсистемных связей**

**Игра «Кто где живёт»**Цель: учить детей устанавливать, частью чего является данный объект.  
Правила: взрослый называет объект живой природы. Дети называют среду обитания этих объектов. Можно использовать картинки. Например, медведь. Среда обитания: лес, зоопарк, мультфильм, книга, фантик.  
  
**Игра «Я возьму тебя с собой»**Цель: учить детей устанавливать связь между средой обитания и объектом живой природы.  
Правила: взрослый называет место обитания и предлагает взять с собой объекты живой природы, которые там находятся.  
Например, я – река и возьму с собой всё живое, что находится в реке.

**Игры на выделение подсистемных связей**

**Игра «Ты – моя частичка»**Цель: развивать умение классифицировать объекты живой природы.  
Правила: взрослый называет образ, а ребёнок – его части. Например: «Я – дерево, ты – моя частичка. Кто ты?»; «Я – ромашка, ты – моя частичка. Кто ты?»; «Я – апельсин, ты – моя частичка. Кто ты?»; «Я – гриб, ты – моя частичка. Кто ты?»; «Я – колосок, ты – моя частичка. Кто ты?»  
  
**Игра «Кто я?»**Цель: развивать умение по одной части называть как можно больше объектов живой  
природы.  
Правила: взрослый называет одну часть. Дети – как можно больше объектов, у которых есть эта часть. «У меня есть листок. Кто я?» (дерево, куст, цветок); «У меня есть пуговица. Что я?»; «У меня есть нос. Кто я?»; «У меня есть хвост. Кто я?»

**Игры по сравнению системы**

**Игра «На что похоже»**Цель: развивать ассоциативность мышления, учить детей сравнивать системы.  
Правила: взрослый называет объект, а дети называют объекты, похожие на него. Например, на что похож цветок? (по цвету, форме, функции, прошлому, будущему).

**Шесть полезных ТРИЗ - игр, которые научат нестандартному мышлению**

**1.«Волшебная палочка»**В ТРИЗ есть приёмы, которые помогают фантазировать и находить интересные идеи. Один из них — увеличение и уменьшение. Его суть в том, что надо мысленно представить, как какой-либо предмет или начинает становиться все больше и больше или наоборот уменьшаться. А для этого можно придумать волшебную палочку!  
Скажите ребенку: «У меня есть карандаш, давай представим, что он превратился в волшебную палочку. Теперь он может увеличить или уменьшить все, что захочешь. Что бы ты хотел увеличить или уменьшить?»  
Возможные варианты ответов:  
• Хочу уменьшить зиму и увеличить лето.  
• Хочу увеличить выходные.  
• Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.  
А теперь усложним эту игру дополнительными вопросами: «Зачем это увеличивать или уменьшать?»  
• Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.  
• Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, поздороваться с другом через форточку или достать с крыши мячик.  
Затем обсудите, что в этих идеях будет хорошего и удобного, а что плохого. Вместо карандаша вы можете использовать любую палочку, пусть она у вас станет волшебной!  
  
**2. «Хорошо-плохо»**Уметь находить и выявлять противоречия — важный навык, составляющий тризовское мышление, потому что именно с разрешения противоречий начинается изобретение и создание нового.  
Первый участник называет явление или событие и говорит почему это хорошо, следующий продолжает, но объясняет, в каких случаях это может быть плохо, после чего первый начинает рассуждать о хороших сторонах последнего высказывания. Например, родитель начинает: «Пойти гулять — это хорошо, потому что можно найти что-нибудь интересное». Ребенок продолжает: «Найти что-нибудь интересное — плохо, потому что это нельзя принести домой с улицы». Следующий говорит: «Если что-то интересное нельзя принести домой с улицы — это хорошо, потому что тогда можно найти что-нибудь интересное дома», и так далее.  
  
**3. «Мешочек с сокровищами»**Одной из важных составляющих тризовского мышления является системное умение видеть предмет во всех его взаимосвязях, а это значит — его прошлое, настоящее и будущее. Эта игра научит понимать предметы в настоящем, осознавать, для чего они созданы, из чего состоят, к какому виду принадлежат. В мешочек из непрозрачного материала сложите некоторое количество предметов или игрушек. Пусть ребенок опустит руку в мешочек и ощупывая предмет вслух перечислит те свойства, которые подсказывают ему тактильные ощущения.  
Желательно брать одновременно не более 5-6 предметов, изготовленных из разных материалов и не имеющих ярко выраженных частей, бывает, что вместо свойств ребёнок называет части, и ответ становится очевидным.  
После того, как свойства определены и перечислены, предложите подумать, что похоже на этот предмет. Например, у вас в мешочке лежит мыло, оно скользкое и холодное. Что еще бывает таким же? Можно придумывать свои сочетания, а чтобы оживить игру, можно попросить ребёнка найти дома предмет с загаданным свойством (мокрое, тяжелое, шершавое и так далее).  
  
**4. «Не да, а нет!»**Необходимость переключаться с одного способа работы на другой, с одной деятельности на другую, делают мышление ребенка динамичным, гибким, способным справляться с нестандартными, неожиданными задачами, развивает его творческое мышление. Для этого отлично подходит игра «Не да, а нет!». В ней нужно отвечать на вопросы, которые обычно подразумевают положительный ответ, отрицательно:  
• Машина всегда обгонит пешехода? Нет, если машина стоит на светофоре, пешеход её легко обгонит!  
• Днем всегда светло? Нет, если погода плохая и на небе тучи, то даже днём будут сумерки.  
• У всех деревьев есть листья? Нет, у ёлки — иголки.  
Попробуйте задать такие вопросы ребёнку и порассуждать вместе с ним, а если ребёнок еще маленький, сами расскажите ему, как по-разному устроен окружающий мир и обратите внимание на интересные вещи.  
  
**5. «Составь загадку»**Выберите любой объект, про который вы хотите сочинить загадку, определите, какой этот объект и что есть на свете, на него похожее. Например, если в качестве объекта вы выбрали «иглу», то на вопросы: «Объект какой? На что это похоже?», вы ответите: «Острая, похожа на стрелу, блестящая, похожа на ёлочную игрушку, скользкая, похожа на рыбку».  
Теперь соединяем все слова с выражением «но не» и получаем загадку: «Острая, но не стрела, блестящая, но не ёлочная игрушка, скользкая, но не рыбка. Что это такое?» Попробуйте и вы сочинить с ребенком такую загадку!  
  
**6. «А что потом?»**Эта игра может постепенно усложняться, в зависимости от возраста ребенка. Вы называете начальное явление, а следующему игроку необходимо продолжить цепочку последовательности в правильном порядке.  
• Сначала осень, а потом? — Зима, а потом? — Весна, а потом? — Лето.  
• Сначала вторник, а потом? — Среда.  
• Сначала вечер, а потом? — Ночь.  
• Сначала завтрак, а потом? — Обед.  
• Сначала глина, а потом? — Ваза, кирпич, скульптура.  
• Сначала бревно, а потом? — Дом, бумага, шкаф.  
• Сначала молоко, а потом? — Каша, какао, масло, сметана.  
• Сначала ягоды, а потом? — Компот, варенье, джем, кисель.

**«Дразнилка»**

*(метод мозгового штурма, с 5-ти лет)*

Цель: расширять словарный запас детей малышей, учить слушать друг друга, высказывая свое мнение.

Ход игры: дети с помощью суффиксов *-лка, -чк-, -ще* образуют новые слова- названия.

Пример: *Кошка: мяукалка, бегалка, кусаще, драчище, сонечка.*

*Мяч: прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.*

*Лопата: разбивалка, копалка, игралочка, рылочка, жележище, копалище.*

*Заяц: прыгалка, белячок, трусище.*

*Птичка: махалка, леталочка, свистелочка, прыгалище.*

**«Фоторобот»**

*(метод фокальных объектов, с 5-ти лет)*

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.

**«Теремок»**

*(метод системного анализ, с 5-ти лет).*

Цель: развивать воображение ребенка, его связную и образную речь.

Ход игры: гостями «Теремка» становятся предметы, связанные между собой какой-либо системой. Для определения объектов используются медальки с изображением объектов. В «Теремок» попадают только те «объекты», которые назвали, чем они походят на ведущего.

Усложнение: в «Теремок» могут попасть только те объекты, которые отличаются от ведущего; от других жителей «Теремка». Объяснить, чем.

«Помоги герою»

*(метод Робинзона, с 6-ти лет)*

Цель: развивать фантазирование детей, способствовать свободному общению малышей друг с другом и с воспитателем, формировать коммуникативные способности.

Ход игры: дети размышляют, как помочь герою выйти из сказочной или придуманной ситуации.

Пример: Железное яичко упало на хвостик мышке и придавило его. Как помочь мышке?

**«Волшебный телевизор»**

*(метод системного анализа, с 6-ти лет).*

Цель: развивать свободное общение детей с воспитателем, формировать грамматический строй речи, способствовать практическому овладению нормами связной речи.

Ход игры: выявляются все связи системы с помощью схемы-телевизора с 9 экранами, которые открываются по очереди.

*Словесное восстановление по стихотворению:*

*Если мы рассмотрим что-то…*

*Это что- то для чего-то…*

*Это что-то из чего-то…*

*Это что-то часть чего-то…*

*Чем-то было это что-то…*

*Что-то будет с этим что-то…*

*Что-то ты сейчас возьми, на экранах рассмотри!*

**«Лимерики»**

(от анг. - вариант сказочной небылицы).

*(метод каталога, с 6-ти лет).*

Цель: учить детей решению сказочных задач, моделированию и инсценированию новых сказок.

Ход игры: сочинение шуточных четверостиший, сохраняя рифму.

Пример: - *первая строка - герой (необходимо выбрать самому ребенку,*

*- вторая строка – характеристика героя или его действие,*

*- третья строка - реализация действия,*

*- четвертая строка - выбор конечного эпитета для героя или свое отношение к герою*.