

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад № 168**

## **Картотека**

### **«ТРИЗ игры для детей в детском саду»**

**Составила:  
воспитатель 1КК  
Войцехович Е.Н.**

**г. Екатеринбург, 2021г.**

## **"Маша-Растеряша"**

**Цель:** тренировать внимание детей. Важно включить в игру элементы ТРИЗ. Перед началом игры, можно спросить у ребенка, указывая на объект: "Для чего этот стул? Для чего нужны чашки? Для чего эта ложка?" Вступление: рассказать ребятам о рассеянном и забывчивом человеке, который все путал и забывал (по окончании рассказа делаем воспитательный вывод). Спрашиваем у детей : кто хочет помочь машам-растеряшам? Далее игру можно проводить двумя способами по желанию. Ведущий будет Машей. Растерянно оглядываясь по сторонам, он говорит: - Ой! - Что случилось? - Я потеряла (называет какой-то предмет, например, ложку). Чем же я теперь буду суп есть (или назвать любое другое действие)? Сочувствующие помощники начинают предлагать свои способы решения проблемы: можно взять чашку и выпить юшку, а потом вилкой съесть все остальное и т. д.

2. Развитие игры происходит так же как и в первом, но роль Маши-Растеряши исполняют разные дети. Например, кто предложил лучшую альтернативу потерянному предмету, тот становится Машей. Таким образом, все дети могут принять участие в данной игре.

Это только два наглядных примера, которые иллюстрируют, насколько эффективны методы ТРИЗ в детском саду. Игры, конечно, могут быть самыми разнообразными, для педагога здесь полная свобода фантазии. Но если вначале что-то получается не очень хорошо, это не повод опускать руки. Игра для развития ребенка в возрасте от 3 до 7 лет имеет колоссальное значение, ведь именно в ней ребенок имитирует окружающие его социальные роли, поэтому следует постараться, чтобы научиться сочетать с игрой ТРИЗ-технологии. В детском саду это особенно важно, поверьте, результат того стоит.

## **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 9дальше 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.**

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

**Ход игры:** У нас есть вот такой чудо- сундучок в котором лежат листочки с устаревшими словами. Детям предлагают карточку с незнакомым словом по звучанию слово из сундучка.

Дети задают вопросы по схеме (аналогично «да-нет » на загаданное слово из сундучка).

Слова: Длань (ладонь), глас (голос), Зеницы (глаза)....

### **Игра «Хорошо-плохо»**

**Цель:** учить выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

**Ход игры:** воспитатель называет любое явление или объект, дети должны выделить положительные и отрицательные стороны.

### **Игра «Образование аналогий»**

**Цель:** развивать логически-понятное решение.

**Ход игры:** нужно на столе разложить парные карточки, игроки сопоставляют принцип связи с одним из образцов на отдельном столе.

Пример: «корова-стадо коров», «капля – дождь», «снежинка-сугроб»

### **«Я еду в деревню»**

Для игры понадобится набор предметных картинок, которые складываются стопкой изображениями вниз. Ребёнок объявляет: «Я еду в деревню и беру с собой...» и вытаскивает из стопки любую картинку. Далее он должен объяснить, зачем ему данный объект в деревне. В игре участвуют 3-4 ребёнка. Конечный пункт путешествия периодически меняется: в деревню, в гости к обезьянкам, на северный полюс, на море отдыхать и т. д.

### **«Неумейка»**

Ведущий начинает игру, называет предмет и несвойственную ему функцию. Следующий ребёнок называет тот объект, который данную функцию выполняет, а затем называет новую, несвойственную уже второму объекту функцию. Например: «Я воробей, я не умею танцевать». «А я балерина, я умею танцевать, но не умею перевозить грузы». И т. д.

**«Салат из сказок»**

Предлагается детям соединить знакомые персонажи из разных сказок в одну и придумать свою – новую сказку. Приключения героев переплетаются, и получается новая сказка. Выбор героев может быть произвольным. Дети выбирают героев по ходу сочинения сказки, перемещаясь по осям таблицы как по лесенке. 2-й вариант: изменить место действия знакомой сказки. Мороз Иванович попал в лето и т. д.; Золушка живёт в наши дни, в д/саду и т. д.

### **«Перевертывание сказки»**

Работа со сказкой на уровне подсистемы, последовательно изменяя один из подсистемных элементов. Например: «Жили – была девочка, звали её Желтая шапочка». Дети: «Не жёлтая, а Красная!». Взрослый: «Ах, да, Красная! Так назвал её папа и назвал...» Дети: «Не папа, а мама!»

1 вариант: после того, как дети Вас исправили, продолжаете рассказывать немного текста реальной сказки, а потом снова меняется, но линию настоящей сказки ведём до конца.

2 вариант: изменяя сказку в самом начале, ведёте её за детьми, совершенно меняя сюжет настоящей сказки, включая в действие новые персонажи.

### **«Что было потом»**

Дети очень любят продолжение сказки, с неохотой расстаются с любимыми героями. Можно в конце сказки предложить детям подумать: «А что было потом?» Или, оттолкнувшись от самого интересного места или вопроса, предложить детям подумать: «А что было потом?» Например: «А что стало с туфелькой Золушки после её замужества?»

### **«Сочиняем сказки по опорным схемам»**

Детям даются карточки с разными схематическими изображениями. Дети, пользуясь ими, могут сочинять рассказ или сказку. Схемы могут быть разными.

### **«Лжезагадки»**

- Кто быстрее плавает – утёнок или цыплёнок?
- Кто быстрее долетит до цветка – бабочка или гусеница?
- На одном берегу цыплята, на другом утята. Посередине островок. Кто быстрее доплывёт до острова?
- Над лесом летели три рыбки. Две приземлились. Сколько улетело?
- Летели два крокодила – один красный, другой – синий. Кто скорее долетит?
- У мамы есть кот Пушок, дочка Даша и собачка Шарик. Сколько детей у мамы?
- Что едят крокодилы на северном полюсе?
- Что является второй подушкой для щеки?
- Кто громче замычит: петух или корова?
- Шёл зимой солдат лесом, полем. Вдруг река. Как перейти реку?
- От чего крокодил зелёный? (от носа до хвоста).
- Как лучше сорвать арбуз с дерева?
- Весной с юга кто раньше прилетает: ласточки или воробьи?
- Когда собака бывает в конуре без головы?
- Сколько ведер соберут две бабочки, если у них по одному ведру?
- Что будет с мухой, если она налетит на сосульку?
- Упали два горшка – железный и глиняный. Каких осколков будет больше?
- На столе лежало 4 яблока. Одно из них разрезали. Сколько стало яблок?

## **«Хорошо – плохо»**

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

Ход игры:

Ведущим называется любой объект или в старшем дошкольном возрасте система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

1 вариант:

В: Съесть конфету — хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Съесть конфету — плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

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

2 вариант:

В: Съесть конфету — хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Сладкая конфета — это плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

В: Зубы заболят — это хорошо. Почему?

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

То есть вопросы идут по цепочке.

*Ознакомление с окружающим миром.*

В: Человек изобрел огонь. Огонь-это хорошо, почему?

Д: От него становится тепло. Папа разведет костер, будет весело.

В: Огонь — это плохо. Почему?

Д: Это опасно, может быть пожар. Если дом сгорит, то людям жить будет негде.

Живая система.

В: Листопад — это хорошо?

Д: Да! Земля становится красивой, листва шелестит под ногами.

В: Листья под ногами — плохо. Почему?

Д: Не всегда можешь увидеть кочку, обувь запылиться или будет мокрая, если после дождя.

## **«Что умеет делать?»**

Цель: на формирование умения выявлять функции объекта

Ход игры: Ведущий 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.

Воспитатель: Телевизор.

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

В: Что может мяч?

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

В: 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.

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

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

В: Еще?

Д: Выручить из беды или трудного положения другого человека.

В: Что может растение?

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

В: Что может слон?

Д: Слон умеет ходить, дышать, расти. Слон добывает себе пищу, перевозит грузы, людей, выступает в цирке. Он помогает людям в хозяйстве: бревна даже таскает.

В: Что может дождь?

Д: Растворить лед.

В: Когда и почему?

Д: Когда ярко светит солнце, тепло.

В: Что еще может лед?

Д: Лед может расколоться, треснуть.

В: А какие полезные функции у льда?

Д: Его нужно прикладывать к шишке (ушибу). Продукты хранятся в холодильнике, а там есть лед.

В: Что можно делать со льдом?

Д: Можно раскрашивать красками, сделать разноцветные льдинки. Можно кататься по льду на коньках и просто на ногах. Льдинками можно украшать всякие снежные постройки.

В: Что может дождь?

Д: Капать, литься как из ведра, создать лужи, поливать растения. Дождь делает воздух свежим, моет дороги, чтобы они были чистыми и красивыми. Дождь может моросить.

### **«Раньше-позже»**

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

Ход игры:

Ведущий 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 вперед или назад.

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

Д: Мы одевались на прогулку.

В: А до этого?

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

В: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?

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

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

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

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

В: Какой сегодня день недели?

Д: Вторник.

В: А какой день недели был вчера?

Д: Понедельник.

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

В: Посмотрите, какое это растение?

Д: Тыква большая.  
В: Она всегда такая была? Что было с ней раньше?  
Д: Была маленькая тыквочка, а до этого растение зацвело.  
В: Правильно, а еще раньше?  
Д: Маленький росточек.  
В: А еще раньше?  
Д: Семечко.  
В: А что было до того, как семечко попало в землю? Покажите мне это!  
В: Это блюдце с водой. Что будет с водой дальше?  
Д: Ее может кто-то выпить. Или вылить.  
В: А дальше?  
Д: Если ее выльют, то она впитается в землю, а если там было какое-нибудь семечко, то оно прорастет, будет дерево...  
В: Вот какую пользу приносит вода. А если она в чашке, ее никто не выливал, что будет дальше?  
Д: Она испариться, превратиться в тучку и в дождик.  
В: Конечно, от небольшого количества воды в чашке дождик не прольет, а влажность в воздухе увеличится. Почему?  
Д: Потому, что жидкие человечки воды встретятся с бегущими человечками воздуха.

### «Где живет?»

Цель: на выявление над-системных связей, развивать речь, мышление.

Ход игры:

Ведущий называет предметы окружающего мира. В младшем дошкольном возрасте — это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. В старшем дошкольном возрасте — это любые предметы и явления реального и фантастического миров (где живет улыбка, огонь). Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.

В: 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 четкая цель: закрепить, например, раздел «Живая и неживая система», то основной набор картинок должен состоять из объектов живой и неживой системы и так далее.

В: Где живет медведь?

Д: В лесу, в зоопарке.

В: А еще?

Д: В мультфильмах, в фантиках конфетных.

В: Где живет собака?

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

В: Где живет подорожник?

Д: На дорожке растет. На лужайке и в поле. А еще 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.

В: Где живет гвоздь?

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

Культура поведения.

В: Где живут вежливые слова?

Д: В книге, в песне. В хорошем человеке.

В: А что значит хороший человек?

Д: Это значит, что он вежливый, опрятно одевается, зубы чистит, помогает людям

Это игра может использоваться как организационный момент в начале занятия — беседы.

В: Где живет радость?

Д: У нас в группе, во мне, в моей любимой кошке, в маме, в телевизоре.

В: Где живет зло?

Д: В сказке про Бабу-Ягу, про мачеху... в милиционере, в человеке — он может быть злым.

В: В каких словах живет буква «А»?

Д: Мама, лиса, азбука, акварель...

В: Где живет звук?

Д: В слове, в инструментах музыкальных, когда человек поет или кричит, в микрофоне. В телевизоре и радио, в пластинке...

В: Где живет слово?

Д: В предложении, в сказке, в человеке!

В: Словом человек обозначает и выражает свои мысли.

### **«Что будет, если...».**

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

Ход игры:

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

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

Воспитатель задаёт вопрос ребёнку «Что будет, если в ванну с водой упадёт бумага »

.Ребенок отвечает бумага намокнет, растает, поплывёт.

### **«Раз, два, три... ко мне беги!»**

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

Ход игры:

Ведущий раздаёт всем играющим картинки с изображением различных объектов. В зависимости от возраста содержание картинок меняется: в младших группах — это объекты ближайшего окружения, животные, а в старших группах — это объекты более сложного содержания, 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 определенной установке воспитателя подбегают нему. В старшем дошкольном возрасте ведущим может быть ребенок. Воспитатель или ведущий ребенок затем анализирует, не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы.

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

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

При обогащении словаря словами, обозначающие части предметов (пуговицы, рукава, воротник — пальто); задания на качество предметов (жесткое — мягкое, металлическое, фактура ткани...)

### **«На что похоже».**

Цель: Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

Ход игры:

Ведущий — воспитатель, а в старшем возрасте — ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.



Примечание: Похожими объекты могут 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 картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

В: На что похож абажур?

Д: На зонт, на Красную Шапочку, на колокол, потому что он большой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге.

В: На что похожа улыбка?

Д: На радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду.

В: Половник.

Д: На ковш у экскаватора, на созвездие «Большая медведица», на зонтик, на лопату, на микрофон, так как микрофон имеет две части: сам микрофон и ручку, а половник тоже состоит из ковша и ручки. Микрофон тоже может быть металлическим как и половник, или в нем могут быть металлические части и так далее.

*Неживая природа.*

В: На что похож дождь?

Д: На лейку, когда из лейки что-то поливают, на душ.

В: А душ какой бывает?

Д: Холодный и теплый. И дождь летом бывает теплым, а осенью холодным. А еще дождь похож на разбрызгиватель, который мама ставит на огороде и поливает ягоды и овощи.

*Развитие речи*

(при расширении словарного запаса, обозначающих названия предметов).

В: На что похожа иголка?

Д: На булавку, на кнопку, на гвоздь, на лезвие ножа, на стержень от ручки.

В: То есть все эти предметы объединяются одним признаком: острые и металлические.

Д: Еще на колючки у ежика и кактуса, на застежку у сережки, которая в ухо вставляется, она тоже острая.

### **«Цепочка»**

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

Ход игры:

Ведущий 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.

Ведущий 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 т.д.

### **«Мои друзья»**

Цель игры: Развиваем системное мышление, учим находить аналогии.

Ход 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.

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.).

### **«Чем был - чем стал»**

Цель: учить 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.

### **«Фантазия»**

Цель: развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие предметы.  
Ход игры: Ребята. Представьте себе, если на земле исчезнут ... - все пуговицы. Чем их можно заменить? (липучками, кнопками, крючками, замками).  
- все учебники  
- все спички  
- ручки  
- ластик.

### **«Волшебные картинки»**

Цель: развивать воображение, мышление, находя в нарисованных самими ребятами линиях образы (рисовать с закрытыми глазами).  
Ход игры: 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.  
Закрасьте и дорисуйте им необходимые части.

### **«Назови часть предмета»**

Цель: учить «разбирать» любой объект на составляющие части.  
Ход игры: Ведущий бросает кому-то из детей мячик и говорит слово (предмет):  
-ДОМ.  
Ребенок, поймав мяч, должен быстро назвать какую-то часть этого объекта:  
- КРЫША (крыльцо, дверь, окно, чердак, подвал...)

### **«Что это такое?»**

Цель: развивать ассоциативное мышление.  
Ход игры: На доске или листе бумаги взрослый рисует любую геометрическую фигуру или схематическое изображение. Задает вопрос детям:  
-Что это такое? Или На что похоже?  
Дети называют предмет, на который похоже это изображение.  
Воспитатель говорит: - Нет! Это не ...  
Затем воспитатель подрисовывает еще какие-либо части и опять спрашивает: «Что это?».  
Дает отрицательный ответ детям и вновь дорисовывает части и т.д.

### **«Гирлянда»**

Цель: Учить строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью вопросов.  
Ход игры: Ведущий предлагает стартовое слово.  
Например, ЛЯГУШКА. И задает детям вопрос о свойствах, действиях этого предмета.  
- Лягушка какая?

Ребенок отвечает: - Зеленая.

От этого слова вновь ставится вопрос. Например:

- Зеленая кто (что)?

Ребенок отвечает: - Трава.

- Трава что делает? (растет)

- Растет что (кто)? (ребенок)

- Ребенок какой? (веселый)

- Веселый кто бывает? (клоун)

- Клоун что делает? (смеется)

### **«Кто кем будет?»**

Цель: учить называть прошлое и будущее предмета.

Ход игры: 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.

### **«Кем был раньше?»**

Цель: учить называть прошлое предмета.

Ход игры: 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).

### **«Изобретатель»**

Цель: учить пользоваться приемом разделения - соединения; придумывать новые предметы из 2-х разных; зарисовать этот предмет.

Ход игры: 10 картинок предметных.

1. рассмотреть каждый предмет и его функцию.
2. «Давайте поиграем в изобретателей. Будем изобретать новые предметы».
3. Ведущий показывает 2 картинки и предлагает нарисовать новый предмет.
4. Например: вилка – нож; табуретка – книжная полка; молоток – клещи.

Затем обсудить функцию нового предмета.

### **«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)

### **«Что в чем?»**

Цель: учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.

Ход: - Ребята, кнопка часть чего? (звонка, куртки, листочка, баяна).

- листочек (дерева, тетради, книги, календаря, папки).

- Лампочка (комнаты, прибора, видеокамеры, столба, настольной лампы).

- экран (телевизора, компьютера, системного оператора, рентген аппарата, окна, зеркала, диафильма).

Дети должны назвать не менее 5 систем.

### **«Шкатулка со сказками»**

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

Ход игры: 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.

### **«Наоборот»**

Цель: учить подбирать антонимы, слова, противоположные по значению.

Ход игры: всем известная и популярная игра на подбор слов, обратных по смыслу (это и свойства предмета, и его признаки, и действия).

Пример: Острый – тупой,

быстрый – медленный,

холодный – горячий,

разъединять - соединять...

Усложнение: к каждой паре найти объект, в котором сочетались бы оба свойства.

### **«Что из чего?»**

Цель: Образование относительных прилагательных

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

### **«Волшебная дорожка»**

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

Ход игры: 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 «Что может быть?»**

Цель: Активизация словаря существительных

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

### **«Все в мире перепуталось»**

Цель: учить детей систематизировать предметы, явления; развивать память, обогащать словарный запас детей.

Ход игры: используется «модель мира». На этапе ознакомления с игрой состоит из двух частей: рука человека (рукотворный мир) и дерево (природный мир). Дети определяют предмет на картинке к той или иной части модели, они должны объяснить, почему сделали такой выбор.

Усложнения: каждая часть модели делится на новые секторы, постепенно с расширением представлений детей об окружающем мире.

Природный мир: воздух, вода, земля.

Рукотворный мир: одежда, обувь, мебель, посуда, транспорт, игрушки, ...

Постепенно «модель мира» можно заменить цветовыми знаками.

Пример: Утка. К какому миру она относится? К природному. Почему?

### **«Один, два, три, ко мне беги»**

Цель: учить детей систематизировать предметы, явления; развивать память, обогащать словарный запас детей.

Ход игры: ведущий – воспитатель раздает играющим детям картинки с изображением различных объектов. Дети находятся на другой стороне зала, группы. Подбегают к воспитателю по определенной установке.

Пример: Один, два, три, у кого есть крылья, ко мне беги!

Усложнение: в старших группах подбираются объекты, более сложные по содержанию, а так же явления природы и объекты неживой природы. Ведущим может быть ребенок, он анализирует, не ошиблись ли играющие, выделяя свойства системы.

### **«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.

### **«Теремок»**

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»

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?

### «Лимерики»

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.

Примерные вопросы для **метода мозгового штурма.**

- Как не ссориться с мамой?
- Как помочь себе фантазировать?
- Как не промокнуть под дождем?
- Как выгнать лису из заюшкиной избушки?
- Как не пустить медведя в Теремок?
- Как спасти собаку, плавающую на льдине в холод?
- Что сделать безудержно веселое?
- Как спасти птиц в невыносимо холодную зиму?
- Чем можно рисовать на бумаге? На асфальте? На снегу?
- На чем еще можно рисовать?
- Чем размешать сахар в стакане, если нет ложки?
- Что будет, если уничтожить всех волков?
- Что будет, если слон увеличится до размеров синего кита? (слон в высоту 4, 5 метра, весом 5 тонн, кит в длину 30 метров, весом более 100 тонн)
- Что будет, если увеличить длину ног зайца в 10 раз?
- Что будет в озерах, если уничтожить всех щук?
- Как сделать необычную льдинку?
- Как курочке спасти своих цыпляток от коршуна?
- Как можно поприветствовать хорошего человека?
- Как помочь черепахе, когда она перевернулась на спинку?
- Как проникнуть в комнату, не открывая дверь?
- Как достать сосульку с крыши?
- Как уберечь прохожих от падающих сосулук?
- Как украсить группу детского сада к Новому году? К другим праздникам?
- Что положить в торт, чтобы он стал вкусным? А в манную кашу?
- Куда в группе можно спрятать куклу?
- Куда я спрятала конфету?

- Какие качества птиц ты хотел бы иметь?
- Как найти самого умного человека в королевстве?
- Чем вреден комар? Чем комар полезен?
- Как можно определить время, если нет часов?
- Что можно сделать, чтоб любимая игрушка никогда не терялась?
- Придумать новое природное явление.
- Как сделать природное явление необычным (усилить, поменять что-то местами, перевернуть)
- Придумать дом будущего. Дом волшебника. Дом мечты.
- Придумать насекомое с необычными свойствами.