**Картотека игр и упражнений**

**(ТРИЗ-технологии)**

***Составила :Юрьева Е.А.***

***Воспитатель МКОУ С-Александровская СОШ***

***2019год***

***«Паровозик»***

(технологическая цепочка) (с 3-х лет)

***Цель:*** Формирование у ребенка представление об изменениях объекта во времени, развитие внимания, наблюдательности и связной речи.

***Правила игры:*** В зависимости от возраста увеличивает длину цепочки – в 2-3 года достаточно двух-трех вариантов, чем старше ребенок, тем более длинной и полной должна быть цепочка. Для демонстрации можно использовать, например, паровозик в вагонами. В окошко вагонов вставляем картинки или схематично рисуем постепенное изменение объекта во времени.

Икра головастик лягушка

Яйцо гусеница куколка бабочка

Семя росток саженец маленькое деревце большое дерево

Если игра проводится в детском саду, или участников – несколько человек, игру можно сделать подвижной. Взрослый заранее готовит карточки или картинки, которые раздаются играющим. Это могут быть картинки изображающие времена года (например: зеленый листик, желтый листик, ветка без листьев, ветка с почками, разные этапы жизни человека (младенец, дошкольник, школьник, взрослый человек, старый человек, история предметов (повозка, карета, старинный автомобиль, современный автомобиль, автомобиль будущего – например, летающий)

Выстраивается «Поезд времени» — первым встает «Паровозик», которого в зависимости от возраста и понимания происходящих процессов или назначает взрослый, или дети выбирают сами. За «Паровозиком» выстраиваются «Вагоны» в соответствии с последовательностью процесса.

***«Что сначала, что потом» (с 3-х лет)***

***Цель:*** формировать умения составлять логическую цепочку действий во времени, закреплять понятия «сначала» - «потом». Развивать речь и память.

***Правила игры:*** Это упражнение может использоваться с детьми 2-3лет, постепенно усложняясь, и помогает закрепить последовательность времен года, частей суток, дней недели и т. п.

- 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.

С детьми 5-6 лет можно использовать многовариативный подход:

- Сначала глина, потом… — ваза, кирпич, скульптура, свистулька, и др.

- Сначала бревно, потом… — дом, шкатулка, бумага, доска, шкаф и др.

- Сначала яйцо, потом… — птенец, черепашка, крокодиленок, гусеница, змея и др.

Если игра проводится в группе детского сада или с несколькими детьми, и принцип упражнения уже освоен, то можно ввести новое правило – кто называет последнее слово из вариантов ответа, тот становится ведущим и предлагает свое первое слово.

***«Парные слова» (с 3-х лет)***

***Цель:*** Формирование умений определять линии развития объекта; закреплять названия животных и их детенышей, процессы взросления человека, изменения в живой и неживой природе.

***Правила игры:*** Этим упражнением можно закреплять названия животных и их детенышей, процессы взросления человека, изменения в живой и неживой природе. Упражнение проводится в прямом (сейчас-потом) и обратном (сейчас-раньше) вариантах парными словами. Игра будет интереснее, если перекидывать друг-другу мячик. В этом случае помимо закрепления знаний, ребенок упражняется в ловле и броске мяча, совершенствуется координация движений, активизируются оба полушария мозга за счет одновременной умственной и двигательной деятельности.

С более маленькими детьми называется тема: например «Как называют детеныша? »

Взрослый называет слово: «Лошади» и кидает ребенку мячик.

Ребенок ловит его, отвечает: «Жеребенок» и бросает мяч обратно взрослому. Взрослый: «Кошки»… «Котенок»; «Свиньи»… «Поросенок»; «Собаки»… «Щенок» и т. д.

С более старшими детьми (от 6-7 лет) конкретную тему можно не обозначать, сообщить только направление «Что было раньше? » или «Что будет? ». Слова берутся из разных тем: например – «Что было раньше? »

«День … утро»; «Овца … ягненок»; «Цветок … семечко»; «Дяденька … мальчик»; «Дождь … туча»; «Окно … стекло» и т. д.

**Игры на определение линии развития объекта**

***«Раньше – позже» (с 3-х лет)***

***Правила 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 у 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 формирование умения выделять функций объекта**

***Что умеет делать? (игра проводится с 3-х лет)***

***Цель:*** формирование умения выявлять функции объекта, развитие речи.

***Правила 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.

***Примечание:*** Можно предлагать различные объекты; в виде явлений и предметов живой и неживой природы, а также базисов личностной культуры. Можно перемещать объект в фантастические, нереальные ситуации и смотреть, какими дополнительными функциями обладает объект.

**Например:**

1). 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?.

2). Базис личностной культуры.

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

Д: Здороваться, 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… .

**Игры на выявление подсистемных связей**

***«Где живет? » (с3-х лет)***

***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 объединение надсистемы и подсистемы объекта.**

***«Хорошо – плохо» (с 3-х лет)***

***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 сравнение систем**

***«На что похоже» (с 3-х лет)***

***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.

**Игра на классификацию объекта**

***«Все в мире перепуталось» (с 3-х лет) .***

***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 принадлежит7

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.