**Картотека игр по ТРИЗ для детей средней группы**

Ремиева С.П

17.10.2023

* **Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ)**24
* [**Развитие речи**9](https://andreeva-dmdou23.edumsko.ru/folders/category/702461)
* [**Проектная деятельность**9](https://andreeva-dmdou23.edumsko.ru/folders/category/676967)
* [**Ознакомление с окружающим**6](https://andreeva-dmdou23.edumsko.ru/folders/category/474194)
* [**Духовно-нравственное воспитание**9](https://andreeva-dmdou23.edumsko.ru/folders/category/457357)
* [**Развлечения и досуги группы**6](https://andreeva-dmdou23.edumsko.ru/folders/category/457355)
* [**Открытые занятия**9](https://andreeva-dmdou23.edumsko.ru/folders/category/166054)
* [**ОБЖ**8](https://andreeva-dmdou23.edumsko.ru/folders/category/678414)
* [**Открытые мероприятия муниципальный уровень**2](https://andreeva-dmdou23.edumsko.ru/folders/category/1971403)

«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)*.

«Дразнилка»

(проводится с середины средней группы)

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

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.).

«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 напольная 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.)*