**Игры ТРИЗ**

**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 «Раньше – позже»**

(со средней группы)

Цель: учить определять временную зависимость объекта и его функцию.

Ход:

Взрослый называет какую-либо ситуацию, а ребенок говорит, что было до этого или, что будет после.

Например:

Взрослый: Мама помыла посуду. А до этого что было? А что будет позже? Ответы могут быть разными. Ведущий выбирает какой-либо ответ ребенка (мама кормила свою дочку).

И вопросы к ребенку по прошлому могут касаться дочки. Затем можно попросить рассказать последовательность событий.

**Игра « Что можно сказать о предмете, если там есть…?»**

(со средней группы)

Цель: учить «разбирать» любой объект на составляющие части и давать характеристику объекту по одной части.

Ход: взрослый называет какую-либо составляющую, а ребенок должен дать характеристику объекту.

Например:

Что можно сказать об объекте, если у него есть глаза, которые видят ночью? (птица, животное или насекомое, днем спит, а днем добывает себе пищу).

Что можно сказать об объекте, частью которого есть ласковые слова? (это может быть добрый человек, книга со стихами, открытка).

Что можно сказать об объекте, в котором есть сор? (это неубранный дом, улица, специальный бак для мусора).

**Игра «Бином фантазии»**

(со средней группы)

Цель: учить комбинировать слова. Устанавливать связи, составлять предложения.

Ход:

Выбираются два объекта, отдаленные друг от друга смысловым значением. Используя предлоги, падежи и союзы нужно установить отношения между этими двумя объектами. Предлоги (в, над, через, около, у).

Например:

* Подушка и крокодил
* подушка под крокодилом;
* крокодил, прыгающий через подушку;
* крокодил в подушке;
* подушка, прыгающая через крокодила;

Вопрос: Как это случилось? (Ребенок придумывает ситуацию, рассказ).

**Игра «Как много всего сделал человек»**

(со средней группы)

Цель: учить классифицировать предметы рукотворные по функции.

Ход: Предложить ребенку объекты рукотворные.

Например: стол, торт, кукла, самолет, тарелка, полка, чашка, мост, пирамидка, пылесос, радио, шарф, носки, ложка, театр.

Спросить у ребенка, для чего сделан каждый предмет?

Ребенок называют сектора:

игрушки

одежда

посуда

здания (сооружения)

транспорт

мебель

бытовая техника.

**Игра "Что будет если..?"**

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

Правила 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?"

**Игра "Хорошо - плохо"**

(младший дошкольный возраст)

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

Правила игры: взрослым: называется любой объект или в старшем возрасте система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

Ход:

*1 вариант*

Взрослый: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Ребенок: Потому, что она сладкая.

Взрослый: Съесть конфету - плохо. Почему?

Ребенок: Могут заболеть зубы.

То есть вопросы задаются по принципу: "что хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?"

*2 вариант*

Взрослый: Съесть конфету - хорошо. Почему?

Ребенок: Потому, что она сладкая.

Взрослый: Сладкая конфета - это плохо. Почему?

Ребенок: Могут заболеть зубы.

Взрослый: Зубы заболят - это хорошо. Почему?

Ребенок:: 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.*

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

Ребенок: От него становиться тепло. Папа разведет костер, будет весело.

Взрослый: Огонь - это плохо. Почему?

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

*Живая система.*

Взрослый: Листопад - это хорошо?

Ребенок:: Да. Земля становится красивой, листва шелестит под ногами.

Взрослый: Листья под ногами - плохо. Почему?

Ребенок: Не всегда можешь увидеть кочку, обувь запылиться или будет мокрой, если после дождя.

**Игра "На что похоже"**

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

Правила игры: ведущий называет объект, а ребенок называет объект, похожий на него.

Взрослый: На что похож абажур?

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

Взрослый: На что похожа улыбка?

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

Взрослый: На что похож половник?

Ребенок: На ковш у экскаватора, на созвездие "Большая медведица", на зонтик, на лопату, на микрофон, т.к. 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.*

Взрослый: На что похож дождь?

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

Взрослый: А душ какой бывает?

Ребенок: 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.

**Игра «Один – много»**

Цель: учить находить в одном предмете множество его составных частей. Закреплять понятие «один – много»

Взрослый: У меня одна расческа. Чего в расческе много? (зубчиков)

Аналогично: - коробка стол

-книга дерево

-ковер дом

-клубок цветок

-морковь дом

**Игра «Цепочки ассоциации»**

Цель: активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.

Ход: Взрослый предлагает ассоциацию из 2, 3-х прилагательных, а ребенок придумывает объект, к которому могли бы подходить данные свойства.

Например: - желтое, мягкое, пушистое (цыпленок, клубок);

- черное, длинное, холодное (металлическая труба, коридор, ночь, взгляд, земля, очередь, подъезд, кошка с улицы);

- круглое и сладкое (печенье, конфета, яблоко, зефир …);

- зеленое и прыгучее…

- холодное, белое …

**Игра «Фантазия»**

Цель: развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие предметы.

Ход: Представь себе, если на земле исчезнут … - все пуговицы. Чем их можно заменить? (липучками, кнопками, крючками, замками).

- все учебники

- все спички

- ручки

- ластики.

**Игра «Назови часть предмета»**

Цель: учить «разбирать» любой объект на составляющие части.

Ход: Взрослый говорит слово (предмет): ДОМ.

Ребенок должен быстро назвать какую-то часть этого объекта:

- КРЫША (крыльцо, дверь, окно, чердак, подвал…)

**Игра «Гирлянда»**

Цель: Учить строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью вопросов.

Ход: Взрослый предлагает стартовое слово.

Например, ЛЯГУШКА. И задает 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)