

Игра «Назови часть целого».

Цель этой игры – научить ребёнка наряду с целым видеть часть целого. Играть можно и дома, и на прогулке. Называем любое слово, а малыш должен назвать его часть. Например, дверь-ручка (замок, стекло), стол-ножка (столешница), телевизор-кнопка (экран, детали и т.п.). Всё это поможет развить мышление, словарный запас ребёнка.

Игра «Один - много»

Цель: учить детей находить в одном предмете множество его составных частей.

Дерево – одно, а чего у дерева много? Цветок – один, а чего у цветка много?

Игра «Превращения».

Взрослый даёт задание: назвать то, во что может превратиться любой объект.

Например:

- кружка без ручки *(в стакан);*
- кепка без козырька *(в шапку);*

- кувшин без горлышка и ручки *(в вазу);*
- диван без спинки *(в кровать);*
- стул без спинки *(в табурет);*
- кресло без подлокотников *(стул).*

Игра “Черное-белое”

Воспитатель поднимает карточку с изображением белого домика, и дети называют положительные качества объекта, затем поднимает карточку с изображением черного домика и дети перечисляют отрицательные качества. (Пример: “Книга”. Хорошо – из книг узнаешь много интересного . . . Плохо – они быстро рвутся . . . и т.д.)

Можно разбирать в качестве объектов: “Гусеница”, “Волк”, “Цветок”, “Стульчик”, “Таблетка”, “Конфетка”, “Мама”, “Птичка”, “Укол”, “Драка”, “Наказание” и т.д.



Муниципальное автономное
дошкольное образовательное
учреждение «Радуга»
(МАДОУ «Радуга»)

*«Игры с элементами
ТРИЗ-технологии»*



Что такое **технология ТРИЗ?**

Всё грандиозное начинается с малого.

ТРИЗ для дошкольников – это система коллективных игр, занятий, призванная не изменять основную программу, а максимально увеличивать ее эффективность.

Одна из самых любимых игр в нашей группе – это игра **«Хорошо-плохо»**.

Она позволяет ребёнку понять, что в любом явлении, объекте есть свои положительные и отрицательные свойства. Ведь по большому счёту – всё в мире относительно! Для наглядности можно использовать какие-либо обозначения – для хорошего и плохого. Мы в группе используем смайлики- веселый и грустный. Выбираем тему. Например, «Дождь». Задаём вопрос: «Дождь – это хорошо или плохо?». Почему хорошо? Дождь поливает растения, можно гулять по лужам в сапогах! Слушать стук дождя по крыше. А еще может появиться радуга! Но помните, версии должен предлагать ваш маленький мыслитель, а вы лишь слегка помогать ему. За каждое «хорошо» выкладываем карточку,

допустим, зеленого цвета. А что в дожде плохого? Мокро, холодно. А ещё можно промочить ноги и заболеть. Нельзя гулять. Выкладываем карточку красного цвета. А в конце подсчитываем, сколько нашли хорошего и плохого в дожде. Поверьте, хорошего будет обязательно больше! И так можно играть на любую тему.

Кто-то подумает: «Зачем это? Может лучше ребёнку не знать о плохом?» Надо знать! Ведь зная плохую сторону явления, можно предотвратить нежелательные последствия.

Игра “Наоборот” или “перевертыши”

(проводится с мячом).

Воспитатель бросает мяч ребенку и называет слово, а ребенок отвечает словом, противоположным по значению и возвращает ведущему мяч (хороший – плохой, строить - разрушать выход – вход).

Игры с использованием Метода фокальных объектов

(МФО) – перенесение свойств одного объекта или нескольких на другой.

Например, мяч. Какой он?

Смеющийся, летающий, вкусный; рассказывающий на ночь сказки . . .

Этот метод позволяет не только развивать воображение, речь, фантазию, но и управлять своим мышлением. Пользуясь методом МФО можно придумать фантастическое животное, придумать ему название, кто его родители, где он будет жить и чем питаться, или предложить картинки “забавные животные”, “пиктограммы”, назвать их и сделать презентацию.

Например “Левообезьян”. Его родители: лев и обезьянка. Живет в жарких странах. Очень быстро бегают по земле и ловко лазают по деревьям. Может быстро убежать от врагов и достать фрукты с высокого дерева . . .