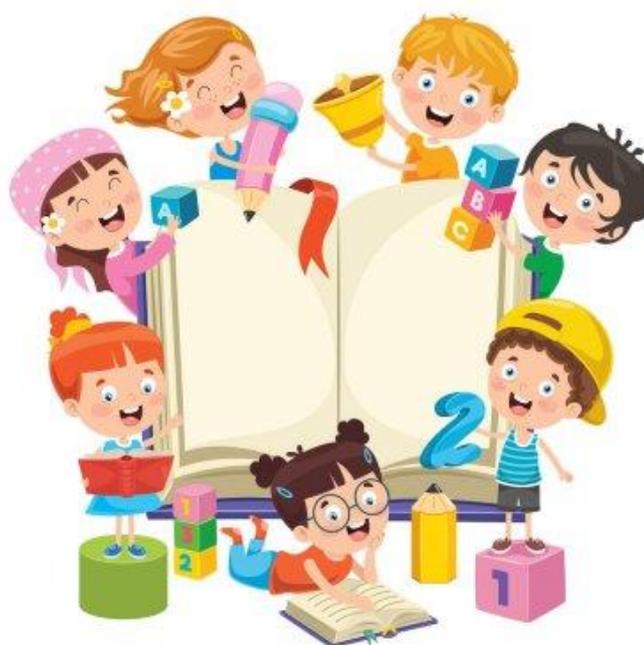


Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«МА ДОУ № 6»

ТРИЗ — игры в работе с дошкольниками



Составитель:
Абубакирова Гулчехра Аблакимовна

Игра «Как спасти колобка?» (Метод мозгового штурма, с 3 лет)

- Каким должен быть колобок, чтобы его не съели животные?
- Какие предметы можно подарить колобку, чтобы его не съели в лесу?
- Как обхитрить лисичку?
- Может ли колобок танцевать и отвлечь зверей?
- Кто может жить в лесу из героев других сказок и спасти колобка?

Игра «Необычные предметы» (Метод фокальных объектов, с 4 лет)

Детям предлагается выбрать окружающие объекты, примерить к ним свойства «Твердый – жидкий – воздушный» и обсудить как это возможно и что получилось. Возьмем то, что видим – стол, куклу, мячик и так далее.

Стол может быть жидкий? На него воду пролили? Он состоит из аквариума?

Кукла может быть воздушная? Резиновая? Из воздушных шариков?

Мячик может быть может быть жидкий? Игрушка – антистресс? Гелевый? Желейный?

Кисель может быть может быть твердый? Замерз? Из твердых орехов?

Цветок может быть может быть воздушный? Это облака? Из пыльцы? А может быть он из сладкой воздушной кукурузы?

Игра «Старые новые сказки» (Метод каталога, с 4 лет)

Детям предлагается выбрать из библиотеки ДОУ несколько книг с любимыми сказками и переселить героев из одной сказки в другую либо поменять их местами. Дошкольники могут предложить развитие сюжетной линии, действия сказочных персонажей. Воспитатель помогает оформить детские предложения в единую новую сказку, быстро и эмоционально

реагируя на детские идеи. Игра отлично стимулирует творческое воображение.

Игра «Задача для фиксиков» (ММЧ, с 5 — 6 лет)

Детям предлагается одна из исходных ситуаций:

— В доме отключили отопление и замерзает вода в аквариуме, надо срочно спасти рыбок, как аккуратно согреть воду?

— На косметической фабрике разлили бочку с пахучими веществами, как остановить запахи?

— В банку с вареньем уронили эскимо в обертке, можно ли спасти продукты?

— Сосульки на крыше надо раскрасить в разные цвета, как лучше это сделать?

— Надо сфотографировать мыльный пузырь на морозе, что для этого потребуется?

С помощью теоретических маленьких человечков дети попытаются перевести состояние предметов из одного в другое или использовать их свойства, а на помощь к МЧ могут прийти еще и мультяшные фиксики с их инструментами – помогаторами и бытовыми приборами.

Подвижная игра «Свойства предметов» (ММЧ, с 3-4 лет)

В ходе игры дети научатся легко понимать физические состояния знакомых предметов и вещей. Воспитатель внушает дошкольникам, что они – маленькие человечки в составе главного предмета, в твердом состоянии этого предмета они стоят плотно друг к другу и при этом держатся за руки или друг за друга, в жидком состоянии просто стоят, немного покачиваясь из стороны в сторону, а в газообразном (воздушном) состоянии бегают по комнате. После этого воспитатель называет предмет, а дети должны

определить какой он – твердый, жидкий или газообразный, и соответственно стоять рядышком, покачиваться или бегать по комнате.

Примеры для определения свойств: шкаф, вода, запах, чай, тарелка, велосипед, дым, молоко, сосулька, карандаш, пар, конфета и другие.

Тот, кто ошибается, выбывает из игры или садится придумывать новые слова – задания и сменяет воспитателя.

ТРИЗ – загадки для детей

Дошкольники обожают засыпать вопросами, загадывать и разгадывать загадки, раскрывать тайны и секреты. Очень много шаблонных головоломок они просто запоминают, порой не вникая в суть вещей, а выучив ответы. Гораздо полезнее научить детей самим сочинять новые загадки при помощи методов ТРИЗ. Для этого современные педагоги разработали несколько простых шаблонов.

Шаблон №1. Выделение свойств.

Выбирать объект – выделить главные свойства – подобрать к каждому свойству похожий объект – сформулировать загадку.

Пример: Сочиняем загадку про радугу.

Она цветная, высокая, красивая.

Цветная — бумага.

Высокая — гора.

Красивая — картинка.

Получаем: Цветная, но не бумага, высокая, но не гора, красивая, но не картинка. Ответ – радуга.

Шаблон № 2. Обозначение действий.

Выбрать объект – обозначить его действия, эффекты – подобрать предметы с аналогичными движениями – сформулировать загадку.

Пример: Возьмем самолет.

Он летает, гудит, перевозит пассажиров, оставляет след.

Ищем аналогичные действия и эффекты:

Летает – птица.

Гудит – паровоз.

Перевозит пассажиров – автобус.

Оставляет след – сапог.

Получаем: Летает, но не птица, гудит, но не паровоз, перевозит пассажиров, но не автобус, оставляет след, но не сапог. Ответ – самолет.

Шаблон № 3. Сходства и различия.

Выбрать объект – придумать похожие на него предметы либо подобрать ассоциативные образы – выделить свойства, сходства и различия – объединить описание, акцентируя различия.

Пример: Белочка.

Подбираем похожие, ассоциативные предметы или понятия:

Лисичка, шишки, запасы.

Выделяем признаки, дополняем образы:

Рыжая шубка, собирает шишки как медведь, делает запасы как маленькие грызуны, которые живут в норках.

Получаем: В рыжей шубке, но не лисичка, собирает шишки, но не косолапый зверь, делает запасы как маленькие грызуны, но прячет не в норку. Ответ – белочка.

На основании вышеперечисленных шаблонов с детьми можно придумать очень простые загадки, новые и хорошо понятные детской логике.