

### **«Хорошо - плохо»**

*(метод мозгового штурма, с 3-х лет)*

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

**Ход игры:** воспитателем или ведущим называется любой объект или явление, у которых определяются положительные и отрицательные стороны.

### **«Что умеет делать?»**

*(метод мозгового штурма, с 3-х лет)*

**Цель:** развивать активный словарь детей, развивать фантазию.

**Ход игры:** объект можно показать на картинке, загадать с помощью загадки или игры «Да-нет», дети должны определить, что умеет делать объект или что можно сделать с его помощью. Дети перемещают объекты в фантастические, нереальные ситуации и определяют, какими дополнительными функциями может обладать объект.

**Пример:** - *Что может мяч?*

- *Давайте пофантазируем: наш мяч попал в сказку «Колобок». Как он может помочь Колобку?*

### **«Все в мире перепуталось»**

*(метод системного анализа, с 3-х лет)*

**Цель:** учить детей систематизировать предметы, явления; развивать память, обогащать словарный запас детей.

**Ход игры:** используется «модель мира». На этапе ознакомления с игрой состоит из двух частей: рука человека (рукотворный мир) и дерево (природный мир). Дети определяют

предмет на картинке к той или иной части модели, они должны объяснить, почему сделали такой выбор.

**Усложнения:** каждая часть модели делится на новые секторы, постепенно с расширением представлений детей об окружающем мире.

**Природный мир:** воздух, вода, земля.

**Рукотворный мир:** одежда, обувь, мебель, посуда, транспорт, игрушки, ...

Постепенно «модель мира» можно заменить цветовыми знаками.

**Пример:** *Утка... К какому миру она относится? К природному. Почему?*

### **«На что похоже»**

*(метод мозгового штурма, с 3-х лет)*

**Цель:** развивать воображение ребенка, его связную и образную речь.

**Ход игры:** ведущий называет объект, а дети называют другие объекты, похожие на него по разным признакам. На этапе обучения игре можно пользоваться предметными картинками.

**Пример:** - *На что похожа улыбка? (на радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду, на маму)*

- *На что похож звук Р? (на шум мотора, на рычание)*

- *Произнесите звук Р. Назовите слова, в которых есть этот звук.*

**Усложнение:** составление мнемотаблиц из 4-х, 9-ти, 16-ти квадратов (общее между предметами, цифрами, буквами, фигурами;

последующая запись вытекает из предыдущей).

### **«Раньше-позже»**

*(метод системного анализа, с 3-х лет)*

**Цель:** учить детей ориентироваться во времени, в пространстве, в действиях; развивать диалогическую речь.

**Ход игры:** ведущий – воспитатель называет какую – либо ситуацию, а играющие говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия).

**Пример:** - *Мы сейчас на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку? - Какой сегодня день недели? А какой день недели был вчера? Какой день недели будет завтра?*

### **«Один, два, три, ко мне беги»**

*(метод системного анализа, с 3-х лет)*

**Цель:** учить детей систематизировать предметы, явления; развивать память, обогащать словарный запас детей.

**Ход игры:** ведущий – воспитатель раздает играющим детям картинки с изображением различных объектов. Дети находятся на другой стороне зала, группы. Подбегают к воспитателю по определенной установке.

**Пример:** *Один, два, три, у кого есть крылья, ко мне беги!*

**Усложнение:** в старших группах подбираются объекты, более сложные по содержанию, а так же явления природы и объекты неживой природы. Ведущим может

быть ребенок, он анализирует, не ошиблись ли играющие, выделяя свойства системы.

### **«Где живет? »**

*(метод системного анализа, с 3-х лет)*

**Цель:** учить детей устанавливать взаимосвязи предметов и материалов, активизация словаря.

**Ход игры:** ведущий называет предметы окружающего мира. Это могут быть неживые объекты из ближайшего окружения, и объекты живой природы, и любые предметы и явления реального и фантастического миров. Дети называют среду обитания живых объектов, место нахождения реальных объектов, вымышленное место размещения фантастических объектов.

**Пример:** *Где живет подорожник? На дорожке, на лужайке, на полянке. Может жить в аптеке.*

*Где живет гвоздь? В столе. На мебельной фабрике. В коробке для инструментов...*

*Желаю успехов*

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
Центр развития ребенка – детский сад первой категории № 60  
«Ягодка»

## **БУКЛЕТ**

***«Игры по технологии  
ТРИЗ для детей  
дошкольного возраста».***



Учитель-логопед:

Горбунова Алина Ивановна