

Игры-тренинги по технологии РТВ-ТРИЗ для детей 5-6 лет

Автор-составитель: воспитатель
МБУ детского сада № 2 «Золотая искорка»
Старикова И. Ю.

Сказки и волшебники

Цель:

Формировать умение подбирать к волшебникам преобразователям сказочных героев, обладающих данным волшебством.

Способствовать формированию умения видеть преобразования в сказках и объяснять, как действует герой с данным преобразованием.

Ход: Игрокам раздаются большие карточки-поля с волшебником(преобразователем) в центре. Ведущий показывает карточку сказочного героя. Игроки забирают карточку себе, если могут объяснить, как действует данный персонаж, согласно действиям его волшебника(преобразователя).

Волшебные шнуры

Цель:

способствовать формированию навыков преобразования признаков объектов с помощью приемов типового фантазирования. Формировать умение находить положительные и отрицательные качества преобразованного объекта. Формировать умение ориентироваться в пространстве.

Материал:

шнуры-4 шт., значки признаков, карточки-волшебники(преобразователи), объекты (картинки, игрушки и т.п.)

Ход игры: На полу располагают шнуры (2-вертикально, 2-горизонтально), в центре пересекающихся шнуров кладут объекты, на концах шнуров располагают, чередуя, волшебников и признаки. Игроки берут по одному объекту и бегут по кругу со словами:

Вокруг шнуров мы побежали,
Раз, два, три и дружно встали.

Игроки занимают места в ячейках, образовавшихся при пересечении шнуров. Каждый игрок рассказывает, какой волшебник заколдовал его объект и по какому признаку.

Потерянное волшебство

Цель игры:

Закреплять знания детей о волшебниках преобразователях и преобразованиях, которые могут осуществить. Упражнять в умении составлять пару: волшебник-волшебство.

Ход:

Детям раздают карточки с волшебниками и объектами, которые они преобразовали.

Дети разбегаются в пространстве, затем, по команде собираются в пары: волшебник-преобразованный объект.

По свету волшебники
Все разбрелись.
И колдовать они принялись.
Раз, два, три,
Волшебнику пару
скорее найди.

Автор-составитель: воспитатель
МБУ детского сада № 2 «Золотая искорка»
Саломатина Т.В.

Где живут маленькие человечки.

Цель:

- 1.Закреплять знания детей об агрегатных состояниях вещества.
- 2.Формировать представление детей о разнообразии неживой природы на Земле.

Ход игры.

В трех обручах-домиках символы твердого, жидкого, газообразного состояния вещества. Детям раздаются карточки с изображением разнообразных веществ. По команде воспитателя дети бегут в свой домик, определив агрегатное состояние вещества на своей картинке.

Смени цвет, форму, размер

Цель:

1. Закреплять умение различать цвет, форму, размер объекта
2. Закреплять знание геометрических фигур.
3. Учить выделять заданный признак и оперировать им.

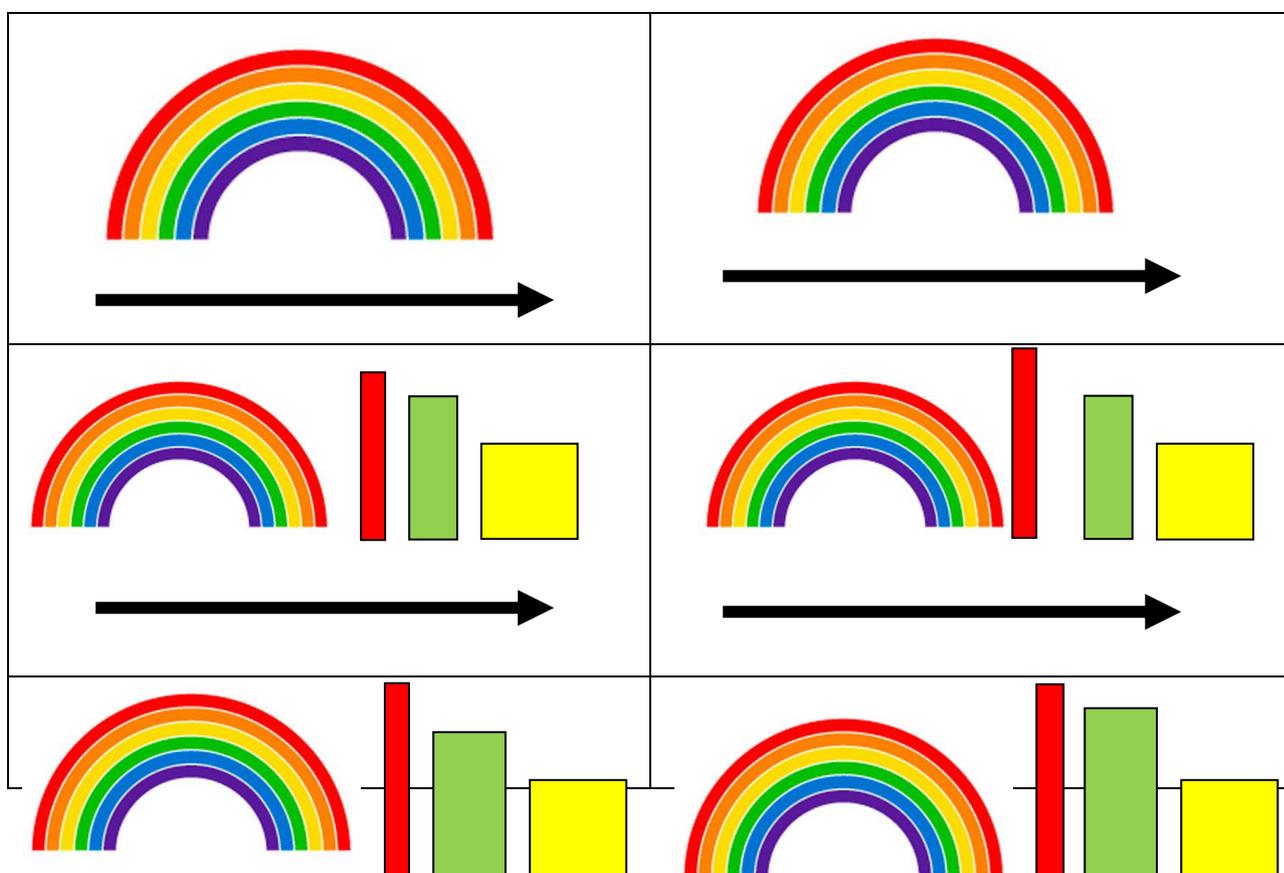
Ход игры.

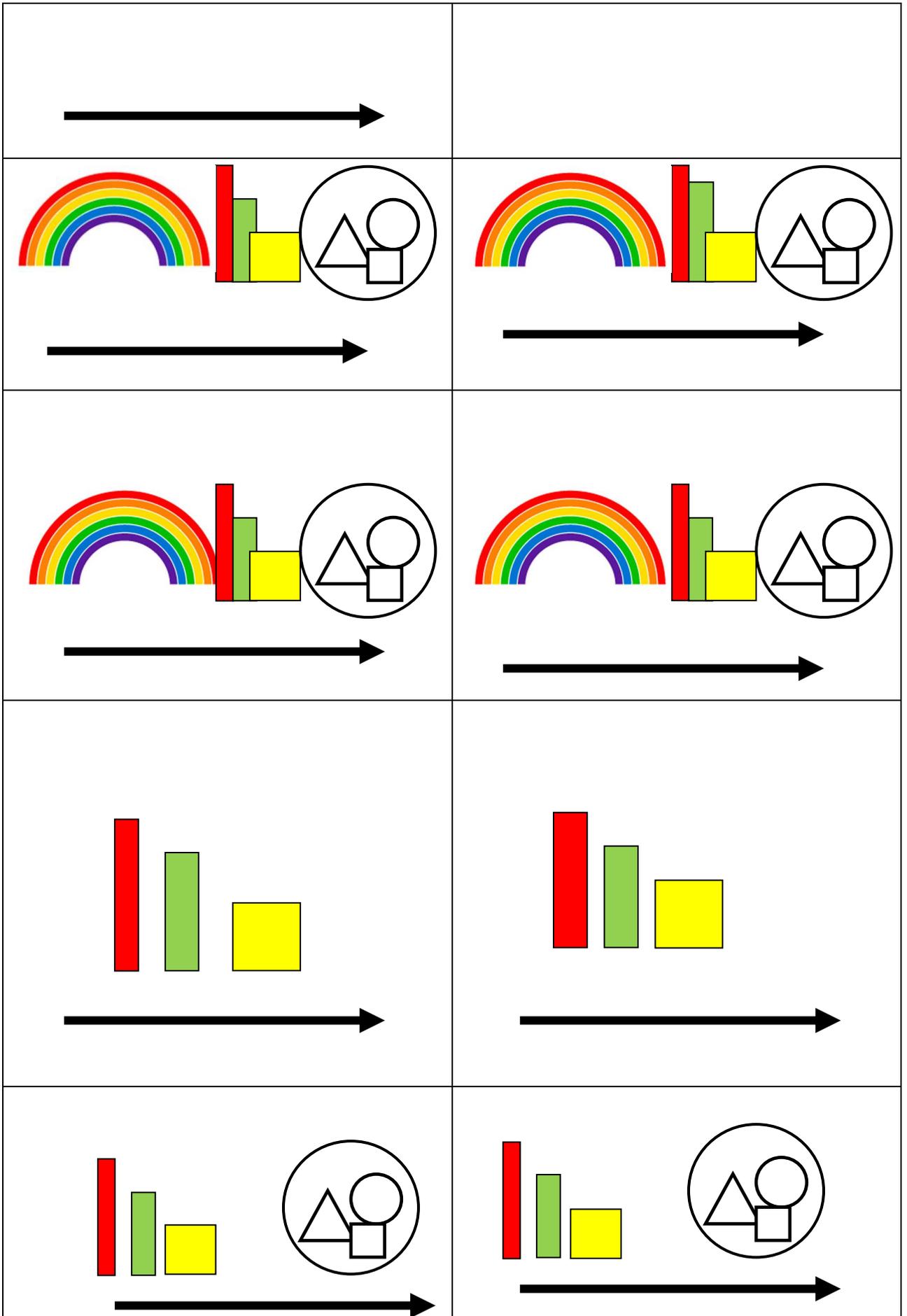
Игровое действие – построить поезд из вагончиков-фигур. Сцеплением вагончиков служат карточки-стрелочки с символами признаков, которые нужно изменить. Например: желтый маленький круг – цвет – красный маленький круг – форма – красный маленький квадрат – размер и цвет – синий большой квадрат – и т.д.

1 вариант. Ребенок выбирает первый вагончик - фигуру, ведущий выкладывает карточку-сцепление. Ребенок подбирает геометрическую фигуру в соответствии с признаком или признаками, которые нужно изменить.

2 вариант. Ведущий строит поезд из геометрических фигур. Ребенок между фигурами-вагончиками расставляет карточки-сцепления в соответствии с изменившимися признаками.

3 вариант. Ведущий раскладывает карточки-сцепления. Ребенок расставляет фигуры-вагончики в соответствии с признаком или признаками, которые меняются.





Автор-составитель: воспитатель
МБУ детского сада № 2 «Золотая искорка»
Зайцева Т.В.

Вырастай-ка

Цель игры:

Закреплять знания биологических связей в природе, направленность развития организмов.

Материал:

Наборы карточек с объектами живой природы, карточки-схемы.

Ход:

Щенок станет взрослым псом,

Это знают все кругом.

Мы дорожку соберем,

Кто кем вырастет, найдем.

Например: котенок-кошка. Из котенка вырастет кошка, а не наоборот. Из косточки вишни вырастает дерево вишня.

Педагог, участвуя в игре, допускает ошибку, давая возможность детям исправить ее и обосновать: Так устроила природа.

Автор-составитель: воспитатель
МБУ детского сада № 2 «Золотая искорка»
Минеева М. В.

Что это такое?

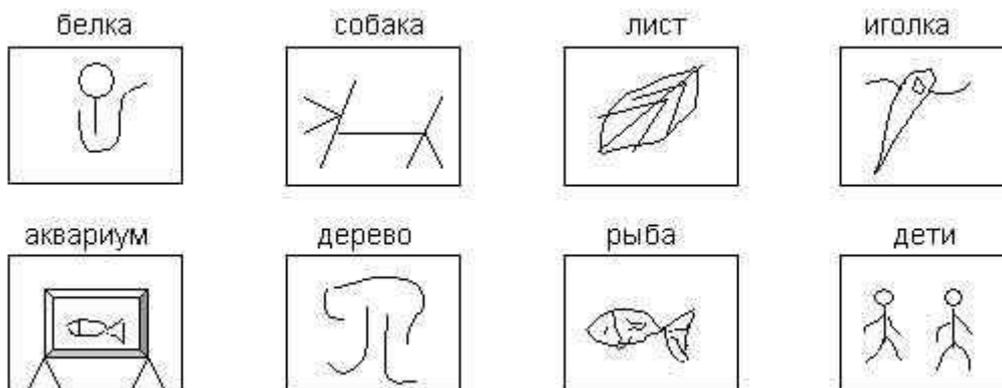
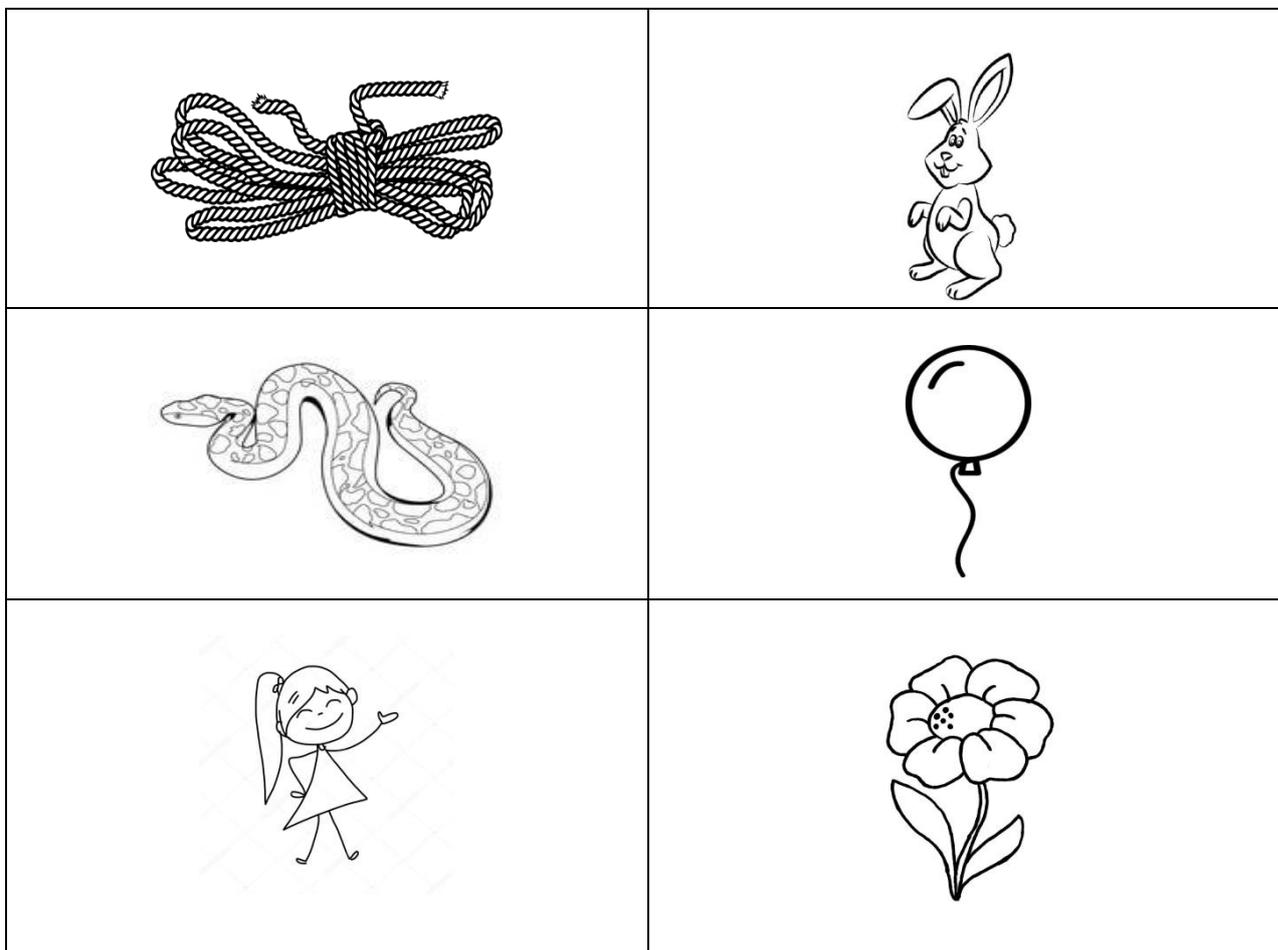
Цель: формировать у детей умение на основе восприятия заместителей предметов и объектов давать в воображении образы, развивать логическое мышление.

Материал: карточки со схематичным изображением предметов и объектов.

Ход игры.

Воспитатель показывает детям карточки со схематичным изображением предметов или объектов, дети называют, что они представляют.

Например: верёвка, заяц, змея, шарик, цветок, девочка и т. д.



Хорошо – плохо

Цель:

учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны, (дети учатся находить противоречия в окружающей жизни, пытаются их понять и правильно сформулировать), развивать у детей творческое воображение.

Правила игры:

Воспитатель называет любой объект, который не вызывает у ребёнка стойких ассоциаций, положительных или отрицательных эмоций. Всем

играющим необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте «плохо» а что «хорошо» что нравится и не нравится, что удобно и неудобно и т. д.

Ход игры.

Вариант 1. Дождь.

«Хорошо»: всё быстрее начинает расти, весело лягушкам, песню хорошо под дождь сочинять, всё чистит и моет, ручьи бегут и прибавляют воды в реках, можно бегать по лужам, на оконном стекле от бегущих капель образуется красивый узор, можно выстирать любую вещь, повесив на бельевую верёвку на улице, можно гулять в резиновых сапогах, можно увидеть на небе красивую радугу и т. д.

«Плохо»: нельзя развести костёр, на дорожках грязь, шумно, когда дождь стучит по крыше, по окнам, может быть наводнение, мама не разрешает гулять, большая влажность, плохая видимость, можно простудиться и т. д.

Вариант 2. Настольная лампа

-Хорошо, что красивая.

--Плохо – неустойчивая.

-Хорошо, что стеклянная, от неё много света.

- Плохо – легко может разбиться.

- Удобно, потому что можно ставить на стол.

- Неудобно – нельзя повесить на стену и т. д.

Вариант 3. Машина

Вариант 4. Арбуз

Вариант 5. Кофта

Вариант 6. Собака

Вариант 7. Мороженное

Вариант 8. Дом





Маленькие человечки

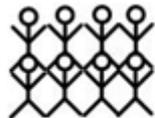
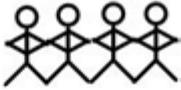
Цель:

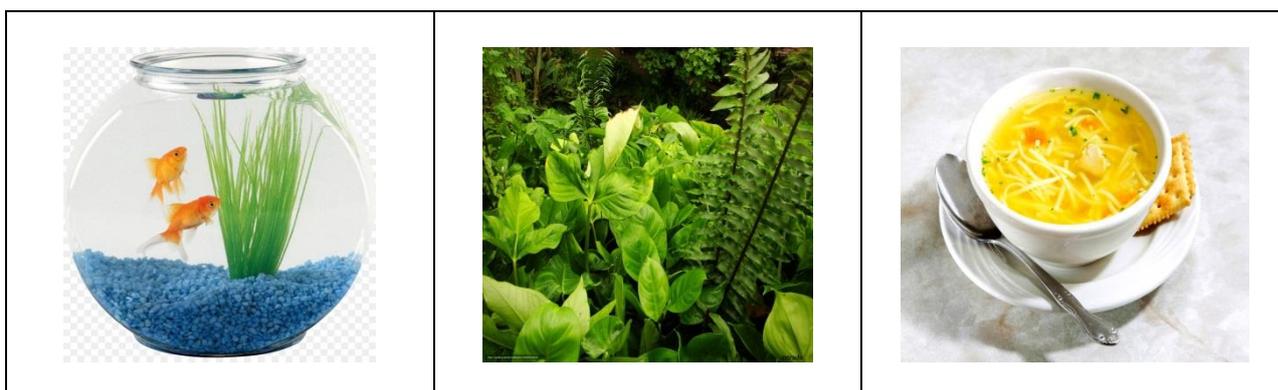
дать детям представление, что все предметы и явления состоят из множества разных маленьких человечков (твёрдых, жидких, газообразных), которые ведут себя по-разному, они могут думать, производить какие – то действия, у них разные характеры, они подчиняются разным командам, человечки твёрдого вещества(предмета) крепко держатся за руки, человечки жидкого вещества стоят рядом и слегка касаются друг друга(эта связь непрочна. Одних человечков легко отделить от других),человечки газообразных веществ неусидчивы, любят прыгать, бегать, скакать и лишь иногда они сталкиваются или задевают один другого.

Материал: карточки с изображением человечков, символизирующих вещество в твёрдом, жидком, газообразном состоянии.

Ход игры.

Воспитатель раздаёт карточки с изображением маленьких человечков и предлагает детям смоделировать то или иное вещество и описать его. Постепенно задания усложняются: построить модель аквариума, растения, супа, то есть таких объектов, которые состоят не из одного вещества, а из двух, трёх и более.

твёрдое	жидкое	газообразное
		



Автор-составитель: воспитатель
МБУ детского сада № 2 «Золотая искорка»
Миникаева Н. Х.

Прятки

Причина и следствие в прятки играли.

Друг друга они постоянно искали.

А мы им поможем скорее найтись

И на дорожке причинной сойтись

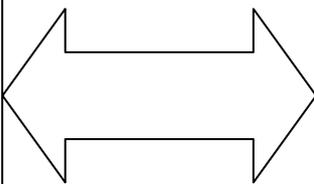
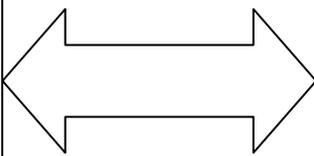
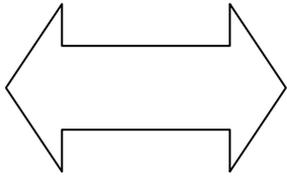
Цель:

упражнять в составлении причинно-следственной цепочки по одному составляющему. Учить определять признак, изменившийся у следствия. Закреплять умение устанавливать открытые причинно-следственные связи.

Ход игры:

детям предлагается дорожка, на которой находится одно из составляющих (причина-следствие). Второй элемент дети подбирают из предложенных карточек. После восстановления причинной дорожки, дети определяют,

какой признак причины повлиял на следствие, а так же какой признак изменился у следствия, и выставляют их на дорожку.

Кто потерялся

Цель:

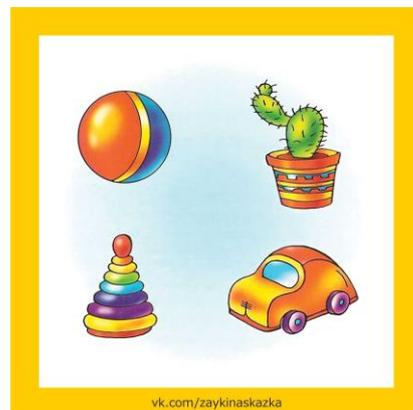
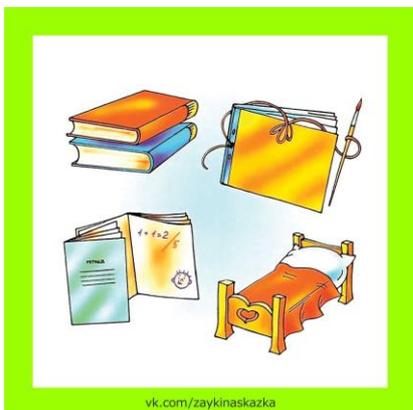
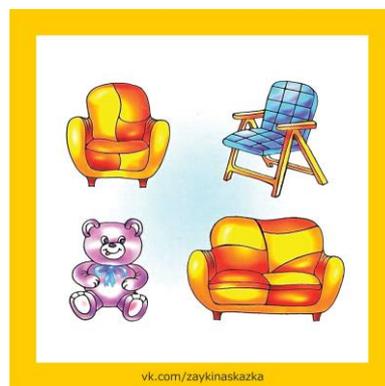
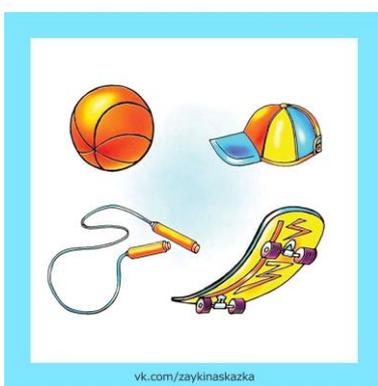
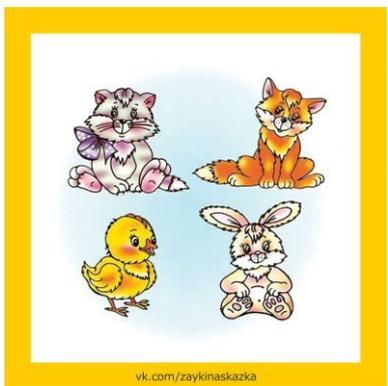
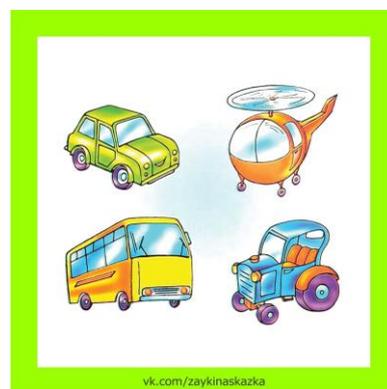
- учить детей выделять характерные и специфичные значения признаков объекта;
- учить детей классифицировать предметы и объекты окружающего его мира;

Оборудование:

карточки, на которых наклеены четыре картинки, три из них подходящих друг другу по смыслу, одна нет;

Ход игры:

Дети выбирают карточки и называют объект, который считают лишним. Затем объясняют свой выбор (по каким признакам они отличаются).



Автор-составитель: воспитатель
МБУ детского сада № 2 «Золотая искорка»
Елисеева Н. Ю.

Игра Кто я?

Цель:

развивать умение по одной части называть как можно больше объектов живой природы.

Правила:

взрослый называет одну часть. Дети – как можно больше объектов, у которых есть эта часть. «У меня есть листок. Кто я?» (дерево, куст, цветок); «У меня есть пуговица. Кто я?»; «У меня есть нос. Кто я?»; «У меня есть хвост. Кто я?»

Ты – моя частичка

Цель:

развивать умение классифицировать объекты живой природы.

Правила:

взрослый называет образ, а ребёнок – его части. Например: «Я – дерево, ты – моя частичка. Кто ты?»; «Я – ромашка, ты – моя частичка. Кто ты?»; «Я – апельсин, ты – моя частичка. Кто ты?»; «Я – гриб, ты – моя частичка. Кто ты?»; «Я – колосок, ты – моя частичка. Кто ты?»

Автор-составитель: воспитатель
МБУ детского сада № 2 «Золотая искорка»
Саныгина О.Ф.

Рыба, птица, зверь

Цель:

Развивать умение классифицировать объекты живой природы.

Правила:

Взрослый говорит: «Дерево» (Ребёнок называет любое дерево). «Птица. Насекомое. Дикое животное» и т. д. по кругу. Название игры можно менять. Например, «Рыбы, птицы, звери», «Деревья, цветы, насекомые».

Автор-составитель: воспитатель
МБУ детского сада № 2 «Золотая искорка»
Легоньякая О. В.

Как поросенок в принцессу превратился

Цель:

закреплять знания о предметах личной гигиены для мытья и умывания, последовательность действий, способствовать формированию привычки к опрятности.

Материал:

изображения различных предметов личной гигиены.

Ход игры:

играют 2 человека и более. Сначала им предлагается бросить кубик с точками, тем самым определив количество шагов по игровому полю. Выпадает какой либо предмет. Дети бросают второй кубик

