***Подборка ТРИЗ-игр по теме «ФЭМП»***

***в старшей группе***

**1. Игры на формирование умения выявлять функции объекта**

**1.1. "Что умеет делать?" (игра для детей с 3-х лет)**

**Правило игры:**

Ведущий называет объект (показывает картинку). Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.   
***Ход игры:***  
В: Что может цифра "5"?  
Д: Обозначить количество предметов, стать другой цифрой.   
В: Что может круг?   
Д: Находиться в другом объекте, например: круглый торт.   
В: Что может знак "+"?  
Д: Прибавить, обозначить положительный результат, находиться в книге, тетради.

**1.2. "Дразнилка" (проводится с 5-лет).**

**Правила игры:**  
Ведущий называет объект. Дети, не называя его функцию вслух, подразнивают его с помощью суффиксов: - лка, -чк, -ще и др. 

***Ход игры:***

В: Квадрат

Д: квадратище, квадратулька…

В: плюс

Д: складывалка, прибавлялка, плюсище…

**1.3. "Мои друзья" (проводится с 4-х лет).**

**Правила игры:**  
Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего-либо или кого либо. Дети определяют кто они (берут роль объекта материального мира). Затем воспитатель выбирает любое свойство и называет его. Дети, объект которых имеет это свойство, подбегают к ведущему. Ведущий ребенок.  
  
***Ход игры***: Дети выбирают объекты геометрические фигуры

*Воспитатель*: Я – квадрат. Мои друзья те, у кого четыре угла (любой четырехугольник)

*Воспитатель:* Я – круг. Мои друзья те, кто может катиться (овал)

**2. Игры на определение линии развития объекта**

**2.1. " Чем был - чем стал" (с 4-х летнего возраста)**

***Ход игры:***  
В: Было числом 4, а стало числом 5.   
Д: 4+1=5  
В: Сколько нужно прибавить, чтобы получилось число 5?   
В: Было число 5, а стало3.   
В: Что нужно сделать, чтобы получилось число 3?   
Д: 5-2=3

**2.2. "Раньше-позже" (с 3-х летнего возраста).**

**Правило игры:**  
  
Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом.

***Ход игры:***  
В: Какая часть суток сейчас?   
Д: День.   
В: А что было раньше?   
Д: Утро.   
В: А раньше?   
Д: Ночь.   
В: А еще раньше?

**При закреплении понятий "сегодня","завтра","вчера"…**  
В: Какой сегодня день недели?   
Д: Среда   
В: А какой день недели был вчера?   
Д: Вторник    
В: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?…

**3. Игры на выявление над-системных связей.**

**3.1. "Где живет?" (с 3-х лет).**

**Правила игры:**  
Ведущий называет предметы окружающего мира. В старшем дошкольном возрасте - это любые предметы и явления реального и фантастического миров (где живет улыбка, огонь). Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.   
  
         **Ход игры:**  
В старшем возрасте объекты заранее загадываются самими детьми или ведущий каждому называет объект от себя.

В: В каких предметах нашей группы живет прямоугольник?   
Д: В столе, в шкафчиках, на моей рубашке, на полу (у линолеума рисунок), в каблуке.   
В: Где живет цифра 3?   
Д: В днях недели, в месяцах года,   
В: Где живет цифра 5?   
Д: В днях рождениях, в номерах наших домов, на пальцах руки.

**4. Игры на определение под-системных связей объекта**

**4.1. "Что можно сказать о предмете, если там есть…" (с 5-летнего возраста).**

**Правила игры:**  
Ведущий называет части объекта или предмета, а ребенок должен назвать, что это за объект и дать ему характеристику.   
  
         **Ход игры:**  
В: Что можно сказать об объекте, который имеет углы и стороны?   
Д: Это геометрическая фигура   
В: Что можно сказать о системе, в которой есть много фигур?   
Д: Это может быть страна фигур.

В: Что можно сказать об объекте, частью которого являются «+»?   
Д: Это пример, сложение.

**5. Игры на объединение над- и под- системы объекта**

**5.1. "Волшебный светофор" (с 4- летнего возраста).**

**Цель:**  
Учить детей выделять систему, подсистему и надсистему объекта.   
  
         **Правила игры:**  
У "Волшебного светофора" красный цвет означает подсистему объекта, желтый - систему, зеленый - надсистему. Таким образом, рассматривается любой объект. Рассматриваемый предмет может висеть (лежать) перед ребенком, а может после показа убираться.   
  
         **Ход игры:**  
Данная игра может использоваться при рассмотрении картины.   
  
В: Если я подниму круг красного цвета - вы будете называть те объекты, которые вы видите на картине. Если я покажу вам круг желтого цвета, вы скажите, как эту картину можно назвать. А если я подниму зеленый круг - определите, частью чего является сюжет картины (природный мир, транспорт, домашние животные).   
  
В: Цифра 6. Поднимает желтый кружок.   
Д: Эта цифра нужна, чтобы решать задачки, что-то сосчитать.   
Воспитатель обобщает: Число 6 служит единицей измерения.   
Воспитатель поднимает красный кружок.   
В: Число 6 живет в математике среди других чисел. В задачках, в примерах.   
Воспитатель обобщает: Число 6 действительно живет в современной арифметике.   
Воспитатель поднимает зеленый кружок.   
Воспитатель просит изобразить каждого ребенка свой пример или если это начало года, то разбирает примеры вместе с детьми: 1+1+1+1+1+1; 2+2+2; 3+3; 5+1; 10-4. 

**5.2. "Хорошо-плохо" (игра с младшего дошкольного возраста).**

**Цель:**  
Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.   
  
         **Правила игры:**  
Ведущим называется любой объект или в старшем дошкольном возрасте система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.  
  
         **Ход игры.**  
В: Сегодня пятница - хорошо. Почему?   
Д: Потому, что завтра выходной.   
В: Сегодня пятница - плохо. Почему?   
Д: Конец еще одной недели.  
То есть вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?". 

**6. Игры на умение выявлять ресурсы объекта**

**6.1."Аукцион" (со старшего дошкольного возраста).**

**Цель:**  
Учить детей выделять дополнительные ресурсы предмета. 

**Правила игры:**  
На аукцион выставляются разнообразные предметы. Дети по очереди называют все ресурсы ее использования. Выигрывает тот, кто последним предложит возможное его применение.   
  
         **Ход игры:**  
В: Для чего нужна линейка?   
Д: Для того, чтобы измерять чего-то.   
В: А как еще можно использовать линейку?   
Д: Вместо указки, помешать ею что -то, спину почесать. В цель метать.   
В: А как?   
Д: На кончик линейки положить что-то легкое и стрельнуть, а на стене мишень нарисовать. 

***При обучении измерению и сравнению величины предметов с помощью условной мерки.***  
В: Как можно использовать веревочку?   
Д: Ей можно измерить все.   
В: Например?   
Д: Комнату, высоту дома, свой рост.   
  
***При закреплении геометрических форм.***  
  
В: Поиграем в игру. Я показываю фигуру геометрическую, а вы называете предметы, в которых есть такие формы, или которые состоят из этих форм. Кто последний назовет - тот и выигрывает. Прямоугольник.   
Д: Стол, окно, коробка из - под карандашей…  
В: А у стола что прямоугольное?   
Д: Крышка стола, дно ящика, боковые…  
  
**7. Игры на сравнение систем**

**7.1."Раз, два, три… ко мне беги!" (с 3 - летнего возраста).**

**Правила игры:**  
  
Ведущий раздает всем играющим картинки с изображением различных объектов. В зависимости от возраста содержание картинок меняется: в старших группах - это объекты более сложного содержания (картинки составленные из определенных геометрических фигур). Дети встают на другом конце зала и по определенной установке воспитателя подбегают нему. Ведущий ребенок. Воспитатель или ведущий ребенок затем анализирует не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы.   
  
         **Ход игры:**  
При ознакомлении с геометрическими фигурами. На картинках у детей изображены предметы круглой, треугольной и других формы.

"Раз, два, три, все, у кого есть три угла ко мне беги" (Подбегают дети, у которых на картинке изображения треугольной формы…) Остальные дети стоят на месте.   
Далее могут выбираться любые составляющие подсистемы. Ведущий спрашивает у играющих, где у их объектов эти части.

**7.2."На что похоже" (с 3-летнего возраста).**

**Цель:**  
Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.   
  
         **Правила игры:**  
Ведущий - воспитатель, а в старшем возрасте - ребенок называет объект, а дети называют объекты, похожие на него.   
  
**Примечание:**Похожими объекты могут по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать картинки предметные, особенно на этапе ознакомления с игрой. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.   
  
***Ход игры:***  
  
В: На что похожа цифра 8?   
Д: На снеговика без головы, на матрешку…

В: А если перевернуть 8 в горизонтальное положение?

Д: на очки…  
В: На что похож ромб?   
Д: На воздушный змей.

**7.3."Теремок" (с 4-х лет).**

**Правила игры:**  
  
Детям раздаются различные предметные картинки. Один ребенок (или воспитатель в младшей группе) выполняет роль ведущего. Сидит в "теремке". Каждый приходящий в "теремок" сможет попасть туда только в том случае, если скажет, чем его предмет похож на предмет ведущего или отличается от него. Ключевыми словами являются слова: "Тук - тук. Кто в теремочке живет?"

***(при закреплении геометрических фигур).***  
  
Д: Тук-тук. Я треугольник. Кто в теремочке живет? Пустите меня к себе.   
В: Пущу тебя, если скажешь, чем ты, треугольник похож на меня, квадрат.   
Д: Мы геометрические фигуры. У нас есть углы, стороны. Мы делаем мир разнообразным.   
Д: Тук - тук. Я круг. Пустите меня к себе.   
В: Пустим, если скажешь, чем ты, круг отличаешься от нас (треугольника и квадрата).   
Д: У меня нет сторон и углов. Зато я могу катиться, а вы нет.   
  
**Примечание:** Игра может усложняться. Можно взять объекты разнообразных форм и детям придется сказать еще и о похожестях и различиях объектов.   
  
В игре "Теремок" могут принимать участие от 2 до 10 человек. Чтобы игроки, находящиеся в теремке, не скучали, работу можно строить по цепочке. Тот, кого уже впустили в теремок, спрашивает следующего игрока, который просится в теремок и так далее. В течение игры задания можно менять: задавать то на похожести, то на различия. Картинки обязательно использовать только на первом этапе, затем дети могут "держать" объект в голове.   
  
Игру можно посвящать только одной какой-то теме. Например, только фигурам или цифрам. Тогда перед игрой воспитатель сообщает об этом детям. Или если берутся картинки - подбирает соответствующие.   
  
Сам "теремок", конечно же, условный. Это может быть просто угол в комнате, а могут- поставленные стульчики, за которые все объекты в итоге собираются. 

**7.4."Найди друзей" (с 5 - летнего возраста).**

**Правила игры:**  
Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а дети говорят, кто или что выполняет эту же функцию.   
  
**Примечание:** В данную игру можно играть подгруппой, а можно и группой при фронтальных формах работы (на занятии). Игру рекомендуется использовать после того, как дети ознакомятся с понятием "функция", после использования игры "Что может?". Игру можно сделать подвижной, с помощью набора предметных картинок, находящихся на некотором расстоянии от играющих. Детям надо будет добежать и выбрать правильную картинку, а может и несколько картинок, выполняющих названную ведущим функцию.   
Другой вариант с использованием моделирования. Ведущий называет объект, а дети, находящиеся за столами, рисуют схемой объект (или объекты), выполняющие функцию заданного объекта.   
  
         **Ход игры:**  
В: У меня в руках шар. Он может катиться. А какие еще предметы могут выполнять эту функцию (то есть закрепить у детей понятие о том, что катятся только предметы, у которых нет углов.)