**Картотека интеллектуально-речевых игр с элементами технологии ТРИЗ и РТВ**

**для детей старшего дошкольного возраста**

**2015 год**

**г. Калининград**

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

**Ознакомление с окружающим.**

**Игра: «Поиграй - ка »** (для детей с 3 – лет). видео

Материал: Игрушка мячик, картинки: зайчик, птичка, шарик, резиновые игрушки.

Цель: Продолжать знакомить со свойствами и качеством предметов (цвет, форма, величина); их назначением, из чего сделаны. Вводить в словарь детей глаголы, характеризующие движение. Закреплять умение находить ассоциативные связи. Развить воображение.

Правила игры: Ведущий называет объект (Объект можно показать или загадать с помощью игры « Да – Нет» или загадки). Дети должны найти этот предмет, назвать его свойства и качества, определить, что делать объект, на что похож.

Воспитатель Что это?

Дети: Мячик.

Воспитатель: Какой мячик? (потрогай).

Дети: Мягкий, круглый, гладенький, резиновый, разноцветный.

Воспитатель: Что бывает еще круглым?

Дети. Солнышко, апельсин, шарик…

Воспитатель. Из чего он сделан?

Дети. Резиновый.

Воспитатель. Что еще бывает резиновым?

Воспитатель: Что может делать мяч?

Дети: Прыгать, катиться, подпрыгивать, лежать.

Воспитатель: Покажите, как мячики прыгают, катятся, подпрыгивают, лежат.

Воспитатель: Посмотрите, какой у меня веселый мячик, с ручками, ножками, и говорит: «Я круглый, резиновый, гладкий, умею прыгать, катиться, подпрыгивать, со мной любят играть дети»

**Природное окружение**.

**Игра** «Теремок » (проводится с 4-х лет).

**Цель.** Формировать умение функцию предмета «что умеет делать?». Развивать умение находить сходство в действиях объектов живой природы: растет, дышит, размножается,

**Правила игры**: Воспитатель раздает детям картинки и дает задание: найти сходство действий своего предмета с действиями заданного предмета. Ключевыми словами являются слова: «Пущу тебя в теремок, если скажешь, что ты умеешь делать, как я » «Тук –тук. Кто в теремочке живет?».

Ход игры.

Воспитатель. «Я – дерево. Пущу в теремок того, кто скажет, что он умеет делать, как я»

Дети. Я цветок, цвету как ты. Я куст, я отдыхаю зимой как ты. Я гриб, расту из земли, как ты. Я трава, дышу листочками как ты. Я подсолнух, размножаюсь семечком, как ты»

**Игра «Я ищу друзей»**

**Цель**. Закрепить знание детьми свойств живых объектов природного мира: дышат, растут, самостоятельно двигаются, размножаются.

**Правила игры**: Воспитатель, раскладывает на столе картинки с объектами живой и неживой природы ( птицы, камни, рябы, песка, цветка, земли, самолет, перышко). Предлагает детям взять понравившуюся карточку и превратиться в тот объект, который они выбрали.

Воспитатель: Я ищу друзей тех, кто умеет дышать.

К ведущему подходят (подбегают или показывают карточку) дети и показывают мимикой образ того, чью карточку они взял: образ птицы, рыбы, то есть объектов живого мира.

Воспитатель: Мои друзья – это то, что умеет цвести и размножаться.

К ведущему побегают дети, взявшие образ птицы, рыбы, цветка.

Воспитатель: Мои друзья – это то, что умеет самостоятельно передвигаться.

К ведущему побегают дети птицы, рыбы, река.

Воспитатель: Мои друзья это то, что может расцветать и качаться от ветра.

К ведущему побегают дети, взявшие образ цветка.

В старшем дошкольном возрасте можно брать «сложные « объекты по функции. В 5-6 лет возрасте роль ведущего может выполнять ребенок

Усложнение:

Воспитатель. Мои друзья – это то, что умеет летать.

К ведущему побегают дети, взявшие на себя образ самолета, птицы, перышка.

**Развитие речи.**

**Игра «Дразнилка»** (старший дошкольный возраст)

**Цель.** Закреплять умение образовывать слова с помощью суффиксов: -лка, -чка, - ище и др. Поощрять желание детей придумывать функцию нового объекта (что он делает или что делается с его помощью).

**Правила игры**: Воспитатель называет объект. Дети образовывают дразнилку с помощью суффиксов: -лка, -чка, - ище и др и называют функцию нового предмета.

**Ход игры.**

Воспитатель: Кошка.

Дети: Мяукалка -кошка, которая все время мяукает;

- мяучище-большая кошка, которая громко мяукает;

- бегалка- быстро бегает;

- кусалище – больно кусается;

- сонечка- любит спать…

Воспитатель: Пылесос.

Дети: Шумелочка, всасывалка, выдувалочка, убиралка, тарахтелочка, громыхалище.

Воспитатель: Кинотеатр.

Дети: Смотрилище, показывалка.

Воспитатель: Знаки дорожные.

Дети: Указывалка, предупреждалки, запрещалочки…

Воспитатель: Мяч.

Дети: Прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка…

Воспитатель: Снег:

Дети: Укрывалка, покрывалище, утеплялочка, согревалка.

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

**Живая и неживая природа**

**Игра «Где живет?»**

Материал: картинка медведя, лес, берлога, облака, дупло, дом, гнездо, цветок.

**Цель:** Формировать умение определять среду обитания живых объектов и место нахождения реальных предметов.

В младшем возрасте - это неживые предметы из ближайшего окружения и объекты живой природы.

В старшем дошкольном возрасте – это любые предметы и явления реального и фантастического миров. Дети называют среду обитания живых объектов и место нахождения реальных и фантастических объектов.

Ход игры.

Воспитатель. Воспитатель. В лесу все перепуталось. Звери перепутали свои дома: медведь живет в дупле, заяц в гнезде, белка в норе, лиса в берлоге. Надо зверей вернуть в свои дома. Дети расселяют зверей по своим домам: медведя в берлогу, белку в дупло, птиц в гнездо, зайца и лису в норки.

**Вариант игры**

Воспитатель. Где живет медведь?

Дети: В зоопарке, в лесу, в мультфильмах, в фантиках конфетных.

Воспитатель: Где живет собака?

Дети: В конуре, в доме, в квартире, есть бродячие собаки.

Воспитатель: Где живет подорожник?

Дети. У дороги живет, на лужайке, в поле, в аптеке.

**Игра «Где находится?»**

**Цель**. Продолжать формировать умение выявлять над – системные связи. Упражнять детей разными способами образовывать слова.

 **Правила игры.**

 Воспитатель называет слова (сахар, хлеб, соль, масло, чай, кофе, конфеты, салат, селедка), а дети должны образовать новые слова, определить их место нахождения (сахарница, хлебница, солонка, масленка, чайник, кофейник, конфетница, салатница, селедочница)

**Развитие речи**

**Игра «Послушай и скажи»**

**Цель.** Развивать умение выявлять над – системные связи. Закреплять умение находить место нахождения, звуков, букв, слов, предложений ?

Воспитатель: В каких словах живет буква «А»?

Дети: Мама, лиса, азбука….

Воспитатель: Где живет звук?

Дети: В слове, в музыкальных инструментах, когда человек поет или кричит, в микрофоне. В телевизоре, радио,..

Воспитатель: Где живет слово?

Дети: В предложении, в сказке, в человеке.

**Игры на определение под – системных связей объекта**

**Окружающий мир**

 **Игра «. Объединял - ка» (части – целое»» (с 3- лет)**

Цель. Упражнять в усвоении понятия: целое (система) – части (подсистема), узнавать предмет по внешнему виду, называть его действия (прыгает, плавает..) .

**Правила игры.**

Воспитатель предлагает детям помочь объединить в целое части объектов: собачку, цветок, дерево, рыба…Назвать предмет и его действия.

Воспитатель. Нужно соединить предметы из частей, назвать, что это за предмет и его действия.

Играем

**Игра « Путаница»**

**Цель.** Закреплять понятие системного видения окружающего мира: понятия – целое -части (система – подсистема). Формировать умение группировать и классифицировать предметы: посуда (система) – тарелка, чашка, кастрюля (подсистема).

**Правила игры.**

Воспитатель разложил разрезные карточки с изображением посуды, транспорта, одежды и просит их сгруппировать по назначению.

 Воспитатель просит детей просит детей помочь Незнайке собраться в поход и не знает, что нужно взять из посуды. Дети группируют предметы.

Усложнение: Разбилась чашка (система), отлетело донышко, стенки, ручка (подсистема). Нужно собрать чашку из частей.

**Игры для объединения над- и под- системы объекта.**

 **Игра «Волшебный светофор» (с 4-х летнего возраста)**

**Цель.**  Закреплять умение различать транспорт по назначению и внешнему виду. Формировать у детей системный взгляд на окружающий мир: каждый предмет является частью чего – то и сам предмет состоит из частей. Учить детей выделять систему, подсистему и надсистему объекта.

**Правила игры.**

У «Волшебного светофора» красный цвет означает, из чего состоит предмет (подсистему объекта), желтый - систему, для чего нужен предмет, зеленый – место нахождения реальных предметов ( надсистему).

 Таким образом, рассматривается любой объект. Рассматриваемый предмет может висеть, лежать перед ребенком, а может после показа убираться.

Ход игры.

Воспитатель вывешивает предметную картинку машины (в старшем возрасте - схему машины).

Воспитатель: Если я подниму кружок красного цвета – вы мне скажите, из чего состоит машина. Если я подниму зеленый цвет, вы мне скажите, частью чего является машина. А если я подниму круг желтого цвета, вы мне скажите, для чего нужен этот предмет. Нарисуете в воздухе этот предмет, изобразите этот предмет. (метод эмпатии для старшего дошкольного возраста)

 Используя данную систему, можно рассмотреть круговорот воды в природе. На этом при­мере можно рассмотреть закон диа­лектики: переход коли­чества в качество и др.: лужа умирает — образу­ется туча — туча выпа­дает дождем и становится новой лужей.

**Игра «Дождь»**

Цель. Расширять знания об окружающем мире. Познакомить детей с круговоротом воды в природе. Продолжать учить видеть систему, подсистему, надсистему,

**Правила игры.**

 Если я подниму красный цвет, то нужно сказать, из чего состоит предмет (подсистема объекта), желтый цвет – для чего он нужен (систему), зеленый – надсистему. Таким образом рассмотрим дождь.

**Ход игры.**

Воспитатель вывешивает картинку с изображением дождя

Воспитатель: Если я подниму кружок красного цвета – вы мне скажите, из чего состоит дождь. Если я подниму зеленый цвет, вы мне скажите, частью чего является дождь. А если я подниму круг желтого цвета, вы мне скажите, для чего нужен дождь**.**

Воспитатель поднимает желтый кружок. Для чего он нужен дождь?

Дети. Дождь – это много, много капелек воды.

Воспитатель поднимает зеленый кружок.

Дети. Дождь живет на улице, а облаках, образуется в атмосфере.

Воспитатель поднимает красный кружок.

Дети. Дождь очень нужен. Он поливает землю, дает ей влагу и из земли растут деревья, цветы, разные растения. После дождя свежий и чистый воздух.

Воспитатель. После дождя образовалась лужа на асфальте. Изобразите ее. Капелька попала на листочек. Изобразите ее.

**Развитие речи. Грамматический строй речи. Подготовка к обучению грамоте.** ( со среднего возраста)

**Игра «Поиграем в слова»**

**Цель.** Закреплять умение согласовывать существительные с прилагательными. Упражнять детей в умении различать и правильно понимать термины «Слово», «Звук», «Предложение». Продолжать учить:

- производить звуковой анализ слов: различать гласные, согласные звуки, твердые и мягкие согласные;

-составлять предложение .

 Продолжать учить детей видеть систему, подсистему, надсистему. Развивать фантазию при вхождении в образ.

Правила игры:

Воспитатель называет слова (дом, мак, лук). Необходимо назвать что обозначает это слово, каким может быть, частью чего это слово является, составить предложение с этим словом, назвать, из чего оно состоит (слоги, звуки: гласные, твердые, мягкие согласные)

**Игры на определение линии развития объекта. Закрепление понятий: сейчас, в будущем, в прошлом (раньше).**

**Ознакомление с окружающим миром.**

Начинаем знакомство с линией развития объекта с понятия «сначала» - «потом»

**Игра. «Я расту. Чем был – чем стал»** (с 4-х летнего возраста)

Цель. Формировать представление об основных этапах жизненного цикла живых организмов, умение определять линию развития объекта: сейчас, в прошлом, в будущем.

 **Правила игры.** Воспитатель готовит несколько вариантов изображения объекта живой природы в разные временные периоды.

**Игра « Машина времени» играем**

Цель. Формировать системное мышление. Познакомить детей с этапами развития бытовых предметов: что есть сейчас, что было раньше, что будет потом. Развивать творчество, фантазию. Закреплять умение образовывать однокоренные слова (по образцу).

Правила игры. Карточки (игрушки) раздаются детям и выкладываются на столе в соответствии а линией развития объекта. Необходимо назвать предметы прошлого и подобрать образовать однокоренные слова по образцу: печь- печурка; утюг – утюжок, скалка- скалочка. Придумать бытовые предметы будущего: как будут называться, какую функцию выполнять (назначение). Развивать воображение, фантазию.

**Игра «По дорожкам хожу, о себе все расскажу»**

Цель: Формировать у детей системное представление об окружающем мире:

* Умение определять функции предмета.
* Определять основные составляющие этого объекта, способствующие выполнению функции: надсистема, подсистема.
* Рассматривать функции объекта в прошлом, будущем.

Правили игры: Предложить ребенку выбрать объект для игры и рассказать о нем по волшебному экрану, выложенному на полу

**Математическое развитие** ☹
«Поможем мышке найти домик»

Цель: Совершенствовать умение сравнивать предметы по величине.

* Формировать понимание относительности размера.
* Активизировать мышление.

Вывод: Одно и тоже может быть большим и маленьким.

**Игра «Катя заболела»**

* Цель: Приобщение детей к здоровому образу жизни.
* Способствовать развитию познавательной активности детей, учить выделять некоторые особенности состояния здоровья на основе способов сравнения, элементарного анализа.

Способствовать развитию воображения.

* Выводы: Хотя в болезни есть и

 хорошее и плохое, лучше все - таки не болеть.

**Природное окружение.** Игра «Зима - лето »

* Цель: Систематизировать знания о характерных особенностях времен года (зима – лето).
* Продолжать учить определять и называть состояние погоды.
* Активизировать использование в речи антонимов – слов с противоположным значением.
* Вывод: У каждого времени года есть что – то хорошее и что – то плохое, в зависимости от конкретной ситуации.

**Игра**«Посещение детского сада»

* Если я буду ходить в детский сад, это хорошо, так как я смогу поиграть с друзьями, но плохо, потому что я скучаю без мамы.
* Если я не буду ходить в детский сад, это хорошо, потому что я все время буду с мамой, но плохо, т.к. я буду скучать по товарищам.

Решения:

………..

**Природный мир.**
Игра «Волшебный лес»

Цель. Систематизировать знания детей о месте нахождении объектов живой природы. Способствовать расширению и углублению знаний о том, на каких растениях какие растут плоды.

 Развивать фантазию, воображение.

Правила игры. Воспитатель предлагает совершить путешествие в волшебный лес, где все перемешалось: на елке растут хлебобулочные продукты… и детям необходимо определить, бывает ли так и что должно расти на этих деревьях.

**Природный мир.**Игра«Сказочный лес»

Цель.

* Систематизировать знания детей о том, что деревья могут расти в разных местах: в лесу, в саду, в парке…
* Закрепить знание о деревьях ближайшего окружения.
* Развивать фантазию, воображение.
* Расширять словарный запас детей.

**Сидорчук Т.А., Хоменко Н.Н.**

**«Методическое пособие развития для педагогов дошкольных учреждений»**