

Каталог игр с использованием элементов ОТСМ-РТВ-ТРИЗ-технологии.

Подготовили воспитатели группы №12

Герасимова Т.А.

Борисова Л.А.

1. Игра «Подари вопрос объекту»

Цель: формирование умения формулировать вопросы по значению имени признака объекта, развитие памяти, связной речи.

Оборудование и материалы: 1 кубик, на сторонах которого изображены значения вопросов; 2 кубика, на сторонах которых схематичные изображения имён признаков; карточки с изображением объектов. Количество игроков может быть ограничено количеством карточек.

Ход игры: дети выбирают картинки с изображением объектов. Ведущий бросает кубик с вопросами, затем бросает кубик с именами признаков. Важно какой вопрос и какое имя признака выпали на верхних гранях кубиков. Согласно выпавшему вопросу и имени признака ребёнок формулирует



вопрос и задаёт его объекту имеющемуся на карточке, и отвечает на него, возможно с помощью других огроков. Одному объекту можно задавать несколько вопросов по нескольким признакам для более полного его описания, затем карточка с объектом меняется на другую.

2. Игра «Путешествие с волшебником»

Цель – формирование у детей представления о различных природных зонах (экосистемах), способствовать расширению кругозора детей, развитию диалектического мышления, умению анализировать.

Задачи:

1. Расширять и закреплять знания о природном и растительном мире.
2. Способствовать развитию умения находить причинно- следственные связи в явлениях природы, в среде обитания, в растительном и животном мире.
3. Формировать умение видеть положительные и отрицательные качества объектов, природных и других явлений; находить описательные прилагательные, противоположные по значению.
4. Развивать умение описывать объект с помощью различных имен признаков, находить объекты по методу сужения поиска.


Оборудование и материалы:

картинки природных экосистем: арктическа, тундра, степь, смешанный лес, тайга, пустыня, тропический лес, океан;
круг со стрелкой «Уголки природы» с различными уголками природы;
кубик «Схемы игр» с обозначением игр.



Количество игроков: от 2-х до 9 человек (8 секторов с экосистемами и ведущий)

Ход игры: Ребенок раскручивает стрелку на круге «Природные зоны» и выбирает бросая кубик «Схемы игр». Играет в выпавшую игру в выпавшей природной зоне.

ДА-НЕТ ПМ 	Ж Р	Угадай загаданный объект (карточки природного уголка) Назови животных и растения природной зоны
П ↔ С		Найди причину и следствие в данном природном уголке
SOS + –		Расскажи о «плюсах» и «минусах» природного уголка. Опиши опасность природного уголка и расскажи, как можно ее избежать.
Выбери карточку и опиши объект по признакам		Выбери карточку и опиши объект по признакам
«Волшебники-преобразователи»		Придумай фантастический рассказ с появлением волшебника.

Расскажи, что ты можешь привезти в подарок из этой природной экосистемы



3. Игра «Данетка»-вариант линейной дихотомии. **(«Угадай, что я загадаю!»)**

Цель: закрепление умения ориентироваться в пространстве, сужать поле поиска путём исключения лишних объектов, задавая вопросы продуктивно-поискового типа.

Задачи:

- научить детей задавать сильные вопросы, , т.е. такие вопросы, благодаря которым человек открывает новые возможности, находит альтернативные решения
- углублять знания ребенка об окружающем мире, расширяет словарный запас
- учить слушать и быть внимательным
- научить отыскивать критерии классификации любых объектов окружающего мира, научиться слушать других, быть внимательным (не повторять вопросы).
- укреплять дружеские отношения в группе.

Оборудование и материалы: демонстрационная лента с нечетным количеством прозрачных кармашков, вертикального или горизонтального



положения, карточки с изображением объектов, карточки с цифрами. Количество игроков не ограничено.

Ход игры: на демонстрационной ленте расположены карточки с изображением объектов, ведущий загадывает объект, дети пытаются отгадать его поочередно задавая вопросы ведущему, тем самым сужая поле поиска по принципу: «Найди середину, убери половину!». Ведущий при этом отвечая на вопросы игроков «Да» или «Нет», поэтапно убирает исключённые объекты, сворачивая ленту. Игра окончена, когда отгадан задуманный объект.

4. Игра «Какой бывает вода».

Цель: закрепление понятия об агрегатном состоянии вещества (вода), активизация и пополнение словаря детей, развитие познавательной активности, внимания.

Оборудование и материалы: три карточки-поля соответственно состоянию воды (твёрдое, жидкое, газообразное), карточки с изображением природных объектов, явлений, этих состояний, схемы Модели Маленьких Человечков (ММЧ)

Количество игроков может быть ограничено количеством карточек с природными явлениями.

Ход игры: Игроки делятся на три команды, получают схему-код ММЧ, с заданием, какое агрегатное состояние воды они должны найти и разместить на карточке-поле. Команда, наиболее быстро собравшая свое поле, называют своё агрегатное состояние, и какие явления в



природе соответствуют ему. А так же моделируют это состояние по схеме (ММЧ). Побеждает команда, безошибочно собравшая все карточки и аргументировавшая свой выбор.

5. Игра «Волшебные кубики»

Цель: Освоение детьми базовой модели ТРИЗ «Объект – Имя признака – Значение имени признака»

Задачи:

- закреплять значение имён признаков с их графическими обозначениями.
- формировать умение выделять главный (основной) признак, по которому различаются объекты в конкретной ситуации.
- развивать представления о признаках объектов у детей дошкольного возраста.
- развивать мышление, внимание и память.
- развивать речь.
- воспитывать любознательность, стремление участвовать в играх, давать полный ответ на поставленный вопрос.

Оборудование и материалы: пять кубиков с карточками с изображением объектов, кубик с изображением именами признаков. Количество игроков=количеству кубиков с объектами+ ведущий.



Ход игры: игроки берут маленькие кубики с объектами, выбирают объект на верхней грани, ведущий выбирает имя объекта, согласно которому игроки по очереди описывают свой объект. Возможен вариант, когда несколько раз меняется только имя признака, а не объект, но возможно сразу менять и объекты на кубиках игроков.

6. Игра «Фоторобот»

Цель: закрепление знания детей о составных частях объекта и их пространственном местонахождении. Развитие зрительного восприятия, мелкой моторики, воображения, связной речи.

Оборудование и материалы: игральный кубик (6 граней). много чистых листов, таблица с элементами рисунка.

Кол-во игроков: любое



Ход игры: Игрок бросает ПЕРВЫЙ РАЗ кубик - номер, который выпал на кубике от 1 до 6, указывает под каким номером нужно рисовать первый вариант элемента.

Игрок ВТОРОЙ РАЗ бросает кубик, номер, который выпал, указывает, какой вариант второго элемента нужно нарисовать...

Игрок бросает кубик дальше, пока не нарисует весь объект.

Можно каждому игроку выдать свой кубик, а можно кубик бросать по очереди.

Вариант усложнения игры- «Сочини сказку с новым героем»