

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №85»**

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



**Подготовила воспитатель:
Белоносова Наталия Вячеславовна**

Екатеринбург

Картотека «Игр по технологии ТРИЗ для детей дошкольного возраста»

ТРИЗ - *«теория решения изобретательских задач»*

Цель ТРИЗ: не просто развивать фантазию детей, а научить мыслить системно, нестандартно и находить собственные решения.

Задачи ТРИЗ:

- развивать гибкость, подвижность мышления, поисковую активность, творческое воображение;
- учит связной, логически правильной, аргументированной речи;
- формирует навык содержательной оценки и самооценки.

Суть ТРИЗ для дошкольников заключается в том, что ребенок, искатель от природы, нацеливается воспитателем на поиск альтернативных и эффективных решений любой проблемной ситуации, что, в свою очередь, развивает эвристические навыки поиска, гибкость ума и творческие способности. Как правило, это происходит в ходе коллективных игр, занятий, конструирования, моделирования, но может применяться и в режимных моментах деятельности группы детского сада.

ИГРЫ

«Хорошо – плохо».

Цель: Учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Ход игры:

Ведущим называется любой объект или в старшем дошкольном возрасте система, явление, у которых определяются положительные и отрицательные свойства.

1 вариант:

В: Съесть конфету — хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Съесть конфету — плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

То есть вопросы задаются по принципу: «что-то хорошо — почему?», «что-то плохо — почему?».

2 вариант:

В: Съесть конфету — хорошо. Почему?

Д: Потому, что она сладкая.

В: Сладкая конфета — это плохо. Почему?

Д: Могут заболеть зубы.

В: Зубы заболят — это хорошо. Почему?

Д: Вовремя обратишься к врачу. А вдруг бы у тебя болели бы зубы, а ты не заметил.

То есть вопросы идут по цепочке.

Ознакомление с окружающим миром.

В: Человек изобрел огонь. Огонь-это хорошо, почему?

Д: От него становится тепло. Папа разведет костер, будет весело.

В: Огонь — это плохо. Почему?

Д: Это опасно, может быть пожар. Если дом сгорит, то людям жить будет нигде.

Живая система.

В: Листопад — это хорошо?

Д: Да! Земля становится красивой, листва шелестит под ногами.

В: Листья под ногами — плохо. Почему?

Д: Не всегда можешь увидеть кочку, обувь запылиться или будет мокрая, если после дождя.

«Что умеет делать?»

Цель: на формирование умения выявлять функции объекта

Ход игры: Ведущий называет объект. (Объект можно показать или загадать с помощью игры «Да-Нет» или загадки). Дети должны определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

Воспитатель: Телевизор.

Дети: Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться.

В: Что может мяч?

Д: Прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать.

В: Давайте пофантазируем. Наш мяч попал в сказку » Колобок». Как он может помочь Колобку?

Примечание: Можно перемещать объект в фантастические, нереальные ситуации и смотреть, какими дополнительными функциями обладает объект.

Базис личностной культуры.

В: Вежливый человек — это какой и что умеет делать?

Д: Здраваться, вежливо провожать гостей, заботиться о больном человеке или собаке, он может уступать место в автобусе или трамвае старушке, а еще сумку донести.

В: Еще?

Д: Выручить из беды или трудного положения другого человека.

В: Что может растение?

Д: Расти, пить воду, расцветать, закрываться, может качаться от ветра, может погибнуть, может вкусно пахнуть, а может и невкусно, может колоться.

В: Что может слон?

Д: Слон умеет ходить, дышать, расти. Слон добывает себе пищу, перевозит грузы, людей, выступает в цирке. Он помогает людям в хозяйстве: бревна даже таскает.

В: Что может дождь?

Д: Растворить лед.

В: Когда и почему?

Д: Когда ярко светит солнце, тепло.

В: Что еще может лед?

Д: Лед может расколоться, треснуть.

В: А какие полезные функции у льда?

Д: Его нужно прикладывать к шишке (ушибу). Продукты хранятся в холодильнике, а там есть лед.

В: Что можно делать со льдом?

Д: Можно раскрашивать красками, сделать разноцветные льдинки. Можно кататься по льду на коньках и просто на ногах. Льдинками можно украшать всякие снежные постройки.

В: Что может дождь?

Д: Капать, литься как из ведра, создать лужи, поливать растения. Дождь делает воздух свежим, моет дороги, чтобы они были чистыми и красивыми. Дождь может моросить.

«Раньше-позже»

Цель: учить детей составлять логическую цепочку действий, закреплять понятия «сегодня», «завтра», «вчера»... развивать речь, память.

Ход игры:

Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия). Для наглядности можно использовать ось времени, где будет видна пошаговая последовательность событий вперед или назад.

В: Мы сейчас с вами на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?

Д: Мы одевались на прогулку.

В: А до этого?

Д: Перед тем как одеться, мы складывали игрушки, а до этого мы играли в строителей, а еще раньше завтракали...

В: Мы пришли с прогулки. Что будет дальше?

Д: Мы разденемся, помоем руки, дежурные накроют столы....

В: Я сшила платье. А что я сделала раньше? Покажите мне!

Д: Вы пошли в магазин, купили ткань (ребенок молча показывает действиями), взяли ножницы, раскроили ткань....

При закреплении понятий «сегодня», «завтра», «вчера»...

В: Какой сегодня день недели?

Д: Вторник.

В: А какой день недели был вчера?

Д: Понедельник.

В: Какой день недели будет завтра? А послезавтра?...

В: Посмотрите, какое это растение?

Д: Тыква большая.

В: Она всегда такая была? Что было с ней раньше?

Д: Была маленькая тыквочка, а до этого растение зацвело.

В: Правильно, а еще раньше?

Д: Маленький росточек.

В: А еще раньше?

Д: Семечко.

В: А что было до того, как семечко попало в землю? Покажите мне это!

В: Это блюдце с водой. Что будет с водой дальше?

Д: Ее может кто-то выпить. Или вылить.

В: А дальше?

Д: Если ее выльют, то она впитается в землю, а если там было какое-нибудь семечко, то оно прорастет, будет дерево...

В: Вот какую пользу приносит вода. А если она в чашке, ее никто не выливал, что будет дальше?

Д: Она испариться, превратиться в тучку и в дождик.

В: Конечно, от небольшого количества воды в чашке дождик не прольет, а влажность в воздухе увеличиться. Почему?

Д: Потому, что жидкие человечки воды встретятся с бегущими человечками воздуха.

«Где живет?»

Цель: на выявление над-системных связей, развивать речь, мышление.

Ход игры:

Ведущий называет предметы окружающего мира. В младшем дошкольном возрасте — это неживые объекты из ближайшего окружения и объекты живой природы. 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.

В: Посмотрите, сколько здесь картинок! Выбирайте себе любую!

В более старшем возрасте объекты могут заранее загадываться самими детьми или ведущий каждому называет объект от себя. Если у воспитателя четкая цель: закрепить, например, раздел «Живая и неживая система», то основной набор картинок должен состоять из объектов живой и неживой системы и так далее.

В: Где живет медведь?

Д: В лесу, в зоопарке.

В: А еще?

Д: В мультфильмах, в фантиках конфетных.

В: Где живет собака?

Д: В конуре, если она дом охраняет. В доме, прямо в квартире. А есть собаки, живущие на улице — бродячие.

В: Где живет подорожник?

Д: На дорожке растет. На лужайке и в поле. А еще в аптеке. А когда я к ране прикладывал, то он на ноге у меня жил. А я пила его, значит, он в животике у меня был.

В: Где живет гвоздь?

Д: В столе, на фабрике, у папы в гараже. В ящике для инструментов. На стене. В стуле. В моем ботинке!

Культура поведения.

В: Где живут вежливые слова?

Д: В книге, в песне. В хорошем человеке.

В: А что значит хороший человек?

Д: Это значит, что он вежливый, опрятно одевается, зубы чистит, помогает людям

Это игра может использоваться как организационный момент в начале занятия — беседы.

В: Где живет радость?

Д: У нас в группе, во мне, в моей любимой кошке, в маме, в телевизоре.

В: Где живет зло?

Д: В сказке про Бабу-Ягу, про мачеху... в милиционере, в человеке — он может быть злым.

В: В каких словах живет буква «А»?

Д: Мама, лиса, азбука, акварель...

В: Где живет звук?

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

В: Где живет слово?

Д: В предложении, в сказке, в человеке!

В: Словом человек обозначает и выражает свои мысли.

«Что будет, если...».

Цель: на развитие мышления, речи, гибкость ума, воображения, знакомят со свойствами предметов, окружающим миром.

Ход игры:

Эта игра построена на вопросах и ответах. «Что будет, если в ванну с водой упадет бумага, камень, жук?», «Что будет, если летом пойдет снег?»

Вопросы могут быть разными — как житейские, так и «фантазийные», например: «Что будет, если ты окажешься на Марсе?»

Воспитатель задаёт вопрос ребёнку «Что будет, если в ванну с водой упадёт бумага » .Ребенок отвечает бумага намокнет, растает, поплывёт.

«Раз, два, три... ко мне беги!»

Цель: на сравнение систем, учить выделять главный признак, развивать внимание, мышление.

Ход игры:

Ведущий раздает всем играющим картинки с изображением различных объектов. В зависимости от возраста содержание картинок меняется: в младших группах — это объекты ближайшего окружения, животные, а в старших группах — это объекты более сложного содержания, а также явления природы и объекты неживой природы. Дети могут просто загадать какой-либо предмет без использования картинки. Дети встают на другом конце зала и по определенной установке воспитателя подбегают ему. В старшем дошкольном возрасте ведущим может быть ребенок. Воспитатель или ведущий ребенок затем анализирует, не ошибся ли играющий, выделяя какие-либо свойства системы.

«Раз, два, три, все, у кого есть крылья ко мне беги!» (Подбегают дети, у которых на картинке изображения самолета, птицы...) Остальные дети стоят на месте.

Далее могут выбираться любые составляющие подсистемы (глаза, угол, колеса, запах, звук...). Ведущий спрашивает у играющих, где у их объектов эти части.

При обогащении словаря словами, обозначающие части предметов (пуговицы, рукава, воротник — пальто); задания на качество предметов (жесткое — мягкое, металлическое, фактура ткани...)

«На что похоже».

Цель: Развитие ассоциативности мышления, обучение детей сравнениям разнообразных систем.

Ход 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.

В: На что похож абажур?

Д: На зонт, на Красную Шапочку, на колокол, потому что он большой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге.

В: На что похожа улыбка?

Д: На радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду.

В: Половник.

Д: На ковш у экскаватора, на созвездие «Большая медведица», на зонтик, на лопату, на микрофон, так как микрофон имеет две части: сам микрофон и ручку, а половник тоже состоит из ковша и ручки. Микрофон тоже может быть металлическим как и половник, или в нем могут быть металлические части и так далее.

Неживая природа.

В: На что похож дождь?

Д: На лейку, когда из лейки что-то поливают, на душ.

В: А душ какой бывает?

Д: Холодный и теплый. И дождь летом бывает теплым, а осенью холодным. А еще дождь похож на разбрызгиватель, который мама ставит на огороде и поливает ягоды и овощи.

Развитие речи

(при расширении словарного запаса, обозначающих названия предметов).

В: На что похожа иголка?

Д: На булавку, на кнопку, на гвоздь, на лезвие ножа, на стержень от ручки.

В: То есть все эти предметы объединяются одним признаком: острые и металлические.

Д: Еще на колючки у ежика и кактуса, на застежку у сережки, которая в ухо вставляется, она тоже острая.

«Цепочка»

Цель: учить детей выделять признаки объектов, развивать мышление, речь детей.

Ход игры:

Ведущий показывает ребёнку картинку с изображением объекта, он называет его. Затем картинка передаётся другому ребёнку. Он должен назвать один из признаков объекта и передать картинку следующему. Нужно назвать, как

можно больше признаков и не повториться.

Ведущий показывает картинку с изображением очков, ребёнок, увидев картинку, говорит очки круглые и передаёт картинку следующему игроку. Следующий игрок говорит очки солнечные и передаёт следующему игроку картинку т.д.

«Дразнилка»

Цель: расширять словарный запас детей малышей, учить слушать друг друга, высказывая свое мнение.

Ход игры: дети с помощью суффиксов -лка, -чк-, -ще образуют новые слова-названия.

Пример: Кошка: мяукалка, бегалка, кусаще, драчище, сонечка.

Мяч: прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.

Лопата: разбивалка, копалка, игралочка, рылочка, жележище, копалище.

Заяц: прыгалка, белячок, трусище.

Птичка: махалка, леталочка, свистелочка, прыгалище.

«Мои друзья»

Цель игры: Развиваем системное мышление, учим находить аналогии.

Ход 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, подходят к ведущему.

Ведущий ребенок.

Дети выбирают объекты природного мира.

Воспитатель: Я – кабан. Мои друзья – это те, кто живет в лесу и умеет быстро бегать (животные: лиса, волк).

Воспитатель: Я – лось. Мои друзья – это то, что умеет дышать (птицы, животные и др.).

Воспитатель: Я – медведь. Мои друзья – это то, что умеет издавать звуки (животные, птицы, ветер и т.д.).

«Чем был - чем стал»

Цель: учить детей устанавливать взаимосвязи предметов и материалов во времени.

Ход игры: ведущий называет материал, а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют. Затем, ведущий

называет предметы рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при их изготовлении.

Пример: Было раньше тканью, а стало... платьем, одеждой, занавесками, скатертью.

Сейчас это картина, а было... красками, пустым холстом. А что еще стало из красок? Пятно, клякса, грязная вода.

«Фантазия»

Цель: развивать умение находить ресурсы предметов, заменять их на другие предметы.

Ход игры: Ребята. Представьте себе, если на земле исчезнут ... - все пуговицы. Чем их можно заменить? (липучками, кнопками, крючками, замками).

- все учебники
- все спички
- ручки
- ластики.

«Волшебные картинки»

Цель: развивать воображение, мышление, находя в нарисованных самими ребятами линиях образы (рисовать с закрытыми глазами).

Ход игры: Ребята, сейчас закройте глаза. Будет звучать приятная музыка. Под эту музыку вы будете рисовать на листе бумаги фломастером любые линии. Когда музыка закончится, посмотрите на свой рисунок и найдите в нем знакомые вам предметы, образы животных, людей.

Закрасьте и дорисуйте им необходимые части.

«Назови часть предмета»

Цель: учить «разбирать» любой объект на составляющие части.

Ход игры: Ведущий бросает кому-то из детей мячик и говорит слово (предмет): -ДОМ.

Ребенок, поймав мяч, должен быстро назвать какую-то часть этого объекта:

- КРЫША (крыльцо, дверь, окно, чердак, подвал...)

«Что это такое?»

Цель: развивать ассоциативное мышление.

Ход игры: На доске или листе бумаги взрослый рисует любую геометрическую фигуру или схематическое изображение. Задает вопрос детям:

-Что это такое? Или На что похоже?

Дети называют предмет, на который похоже это изображение.

Воспитатель говорит: - Нет! Это не ...

Затем воспитатель подрисовывает еще какие-либо части и опять спрашивает: «Что это?». Дает отрицательный ответ детям и вновь дорисовывает части и т.д.

«Гирлянда»

Цель: Учить строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью вопросов.

Ход игры: Ведущий предлагает стартовое слово.

Например, ЛЯГУШКА. И задает детям вопрос о свойствах , действиях этого предмета.

- Лягушка какая?

Ребенок отвечает: - Зеленая.

От этого слова вновь ставится вопрос. Например:

- Зеленая кто (что)?

Ребенок отвечает: - Трава.

- Трава что делает? (растет)

- Растет что (кто)? (ребенок)

- Ребенок какой? (веселый)

- Веселый кто бывает? (клоун)

- Клоун что делает? (смеется)

«Кто кем будет?»

Цель: учить называть прошлое и будущее предмета.

Ход игры: Ребенок отвечает на вопрос взрослого:

- кем (чем) будет ... яйцо, цыпленок, кирпич, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, больной, слабый и т.д.»

При обсуждении ответов важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например:

- Из яйца может быть птенец, крокодил, черепаха, змея, яичница.

За одну игру можно разобрать 6-7 слов.

«Кем был раньше?»

Цель: учить называть прошлое предмета.

Ход игры: Цыпленок (яйцом), лошадь (жеребенком), корова (теленком), дуб (желудем), рыба (Икринкой), яблоня (семечком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), хлеб (мукой), шкаф (доской), велосипед (железом), рубашка (тканью), ботинки (кожей), дом (кирпичиком) сильный (слабым).

«Изобретатель»

Цель: учить пользоваться приемом разделения - соединения; придумывать новые предметы из 2-х разных; зарисовать этот предмет.

Ход игры: 10 картинок предметных.

- рассмотреть каждый предмет и его функцию.
- «Давайте поиграем в изобретателей. Будем изобретать новые предметы».
- Ведущий показывает 2 картинки и предлагает нарисовать новый предмет.
- Например: вилка – нож; табуретка – книжная полка; молоток – клещи;

Затем обсудить функцию нового предмета.

«Путаница»

Цель: учить детей подбирать по смыслу слова в предложении, убирать лишнее слово и подбирать на его место другое.

Ход игры:

- Ребята, однажды Дели-Давай перепутал все слова в предложениях. Сначала он разобрал предложения на слова, а когда решил составить предложения из слов, то у него получилось что-то необычное. Помогите найти лишнее слово в предложении, убрать его, а на его место поставить другое.

Например:

Летит колючий крокодил. (снег)

Висит зеленая собака. (слива)

Самолет ползет по рельсам. (поезд)

Мальчик ест скакалку. (конфету)

Летит воздушный диван. (шар)

Рычит лохматый слон. (пес)

Смотрю в прозрачное дерево. (стекло)

Дверь открывают вилкой. (ключом)

Бабушка связала мягкие подушки. (варежки)

Мама сварила вкусный стол. (суп)

«Что в чем?»

Цель: учить детей по определению подсистемы выстраивать систему.

Ход: - Ребята, кнопка часть чего? (звонка, куртки, листочка, баяна).

- листочек (дерева, тетради, книги, календаря, папки).

- Лампочка (комнаты, прибора, видеокамеры, столба, настольной лампы).

- экран (телевизора, компьютера, системного оператора, рентген аппарата, окна, зеркала, диафильма).

Дети должны назвать не менее 5 систем.

«Шкатулка со сказками»

Цель: Развивать речь, мышление, воображение, обогащать словарный запас детей.

Ход игры: На столе находится коробка с 8-10 любыми игрушками.

Воспитатель предлагает взять любую игрушку из коробки. Надо придумать, кем или чем будет этот предмет в сказке. После того, как первый играющий сказал несколько предложений, следующий вынимает другой предмет и продолжает рассказ. Когда история закончена, предметы собирают вместе и начинают придумывать новую историю. Важно, чтобы каждый раз получалась законченная история, а ребенок в разных ситуациях придумывал разные варианты действий с одним и тем же объектом.

«Наоборот»

Цель: учить подбирать антонимы, слова, противоположные по значению.

Ход игры: всем известная и популярная игра на подбор слов, обратных по смыслу (это и свойства предмета, и его признаки, и действия).

Пример: Острый – тупой,

быстрый – медленный,

холодный – горячий,

разъединять - соединять...

Усложнение: к каждой паре найти объект, в котором сочетались бы оба свойства.

«Что из чего?»

Цель: Образование относительных прилагательных

Ход игры: дети по очереди выбирают какой-либо объект, подбирают материал, из которого он изготовлен. Образовывают прилагательные. (Мяч из кожи - кожаный мяч.)

«Волшебная дорожка»

Цель: Активизация словаря прилагательных, согласование существительных с прилагательными в роде, числе

Ход игры: Данная игра эффективна при изучении лексических тем: «Овощи», «Фрукты», «Продукты питания», «Ягоды», «Предметы гигиены», «Цветы». Например:

- Ребята, отправилось наше яблоко путешествовать по волшебной дорожке. Что могут узнать о яблоке глаза? (Яблоко румяное, круглое, большое,)
- Что может узнать о яблоке нос? (Яблоко ароматное, душистое,)
- Что может узнать о яблоке рука? (Яблоко твёрдое, гладкое, лёгкое или тяжёлое.)
- Что может узнать о яблоке ухо? (Яблоко хрустящее.)
- Что может узнать о яблоке язык? (Яблоко вкусное, сладкое, сочное, ...)

Данную игру можно видоизменить:

- провести в форме загадки (Ведущий (сначала это педагог, потом ребёнок) предлагает отгадать загадку: «Это предмет. Он (называет признак цвета, формы, размера, вкуса и т.д.)». Дети отгадывают, что за предмет скрыт);
- в виде игры «Путешествие по волшебной дорожке» (Дети делятся на две команды. Каждая команда «катает» по дорожке анализаторов (глаза, руки, уши, нос, язык) предложенный предмет (апельсин и огурец). Команда должна как можно полнее рассказать о предмете. Каждый ребёнок в команде рассказывает о свойствах предмета, которые можно узнать с помощью конкретного анализатора.).

Игра «Что может быть?»

Цель: Активизация словаря существительных

Ход игры: Педагог спрашивает у детей : «Что может быть по цвету таким же, как красный листочек? (Помидор, машинка, карандаш) Как зелёный листочек? (Трава, платье, чашка)»

«Все в мире перепуталось»

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?

«Один, два, три, ко мне беги»

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.

«Фоторобот»

Цель: развивать монологическую речь детей, память, внимание, фантазию.

Ход игры: дети составляют героя из частей других объектов, героев других сказок.

Усложнение: придуманного героя зарисовать и «отправить» его в новую сказку.

«Теремок»

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

Ход игры: гостями «Теремка» становятся предметы, связанные между собой какой-либо системой. Для определения объектов используются медальки с изображением объектов. В «Теремок» попадают только те «объекты», которые назвали, чем они походят на ведущего.

Усложнение: в «Теремок» могут попасть только те объекты, которые

отличаются от ведущего; от других жителей «Теремка». Объяснить, чем.

«Помоги герою»

Цель: развивать фантазирование детей, способствовать свободному общению малышей друг с другом и с воспитателем, формировать коммуникативные способности.

Ход игры: дети размышляют, как помочь герою выйти из сказочной или придуманной ситуации.

Пример: Железное яичко упало на хвостик мышке и придавило его. Как помочь мышке?

«Лимерики»

Цель: учить детей решению сказочных задач, моделированию и инсценированию новых сказок.

Ход игры: сочинение шуточных четверостиший, сохраняя рифму.

Пример: - первая строка - герой (необходимо выбрать самому ребенку,

- вторая строка – характеристика героя или его действие,
- третья строка - реализация действия,
- четвертая строка - выбор конечного эпитета для героя или свое отношение к герою.

Примерные вопросы для метода мозгового штурма.

- Как не ссориться с мамой?
- Как помочь себе фантазировать?
- Как не промокнуть под дождем?
- Как выгнать лису из заюшкиной избушки?
- Как не пустить медведя в Теремок?
- Как спасти собаку, плавающую на льдине в холод?
- Что сделать безудержно веселое?
- Как спасти птиц в невыносимо холодную зиму?
- Чем можно рисовать на бумаге? На асфальте? На снегу?
- На чем еще можно рисовать?
- Чем размешать сахар в стакане, если нет ложки?
- Что будет, если уничтожить всех волков?
- Что будет, если слон увеличится до размеров синего кита? (слон в высоту 4, 5 метра, весом 5 тонн, кит в длину 30 метров, весом более 100 тонн)

- Что будет, если увеличить длину ног зайца в 10 раз?
- Что будет в озерах, если уничтожить всех щук?
- Как сделать необычную льдинку?
- Как курочке спасти своих цыпляток от коршуна?
- Как можно поприветствовать хорошего человека?
- Как помочь черепахе, когда она перевернулась на спинку?
- Как проникнуть в комнату, не открывая дверь?
- Как достать сосульку с крыши?
- Как уберечь прохожих от падающих сосулек?
- Как украсить группу детского сада к Новому году? К другим праздникам?
- Что положить в торт, чтобы он стал вкусным? А в манную кашу?
- Куда в группе можно спрятать куклу?
- Куда я спрятала конфету?
- Какие качества птиц ты хотел бы иметь?
- Как найти самого умного человека в королевстве?
- Чем вреден комар? Чем комар полезен?
- Как можно определить время, если нет часов?
- Что можно сделать, чтоб любимая игрушка никогда не терялась?
- Придумать новое природное явление.
- Как сделать природное явление необычным (усилить, поменять что-то местами, перевернуть)
- Придумать дом будущего. Дом волшебника. Дом мечты.
- Придумать насекомое с необычными свойствами.