**Игры с использованием ТРИЗ-технологии для подготовительной группы**

**Игра « Как это раньше делалось?»**

***Цель:*** Учить определять временную зависимость объекта и его функции.

***Ход:*** Ведущий называет современный объект, изготовленный человеком. Спрашивает детей, зачем это придумано и как раньше данная функция выполнялась.

Например: - Настольная лампа. Для чего она придумана?

( чтобы человеку было светло, когда он пишет)

- Как освещался стол тогда, когда человек еще не изобрел лампу? (свечей, лучинкой)

- Зачем человек придумал грузовую машину? (перевозить грузы).

- как это раньше делалось? (на телеге, верблюде)

**Игра «Кто? С кем? Где? Когда?»**

***Цель:*** учить по условной схеме составлять смешные истории.

***Ход:*** Детям предлагается объединиться в группы по 4 человека. У каждого маленький листочек бумаги и ручка.

На каждый вопрос из схемы дети пишут на листке одно слово – ответ. Заворачивают верхний край листа «от себя» так, чтобы написанное не было видно, и передают лист другому ребенку.

Ведущий называет следующий вопрос. Опять дети отвечают, загибают край листа и передают другому.

Вопросы:

-Кто?

-С кем?

-Где?

-Когда?

-Что делали?

-Кто пришел?

-Что сказал?

По окончании игры воспитатель собирает все листы, разворачивает и зачитывает полученные рассказы.

Например: Крокодил с бабой Ягой на крыше ночью танцевали. Пришел милиционер и сказал: «Здравствуйте!»

**Игра «Перевирание сказки»**

***Цель:*** учить детей заменять сюжет сказки, что позволит по-новому взглянуть на привычные сюжеты; разрушить стереотипы.

***Ход:*** Воспитатель рассказывает детям знакомую сказку правильно, а дети по ходу ее «перевирают».

Например: Сказка «Царевна-лягушка».

-Было у отца 3 сына. (не 3 ,а 20)

-Однажды собрал их царь и говорит: «Пора вам жениться!» (В лес по грибы идти.)

-Сыновья отвечают: «А где нам жен искать?» (грибы искать)

-Возьмите по стреле, выйдите в чисто поле. Куда стрела упадет, там и судьба ваша. (не по стреле, а по валенку)

-У старшего сына упала стрела на боярский двор. (на елку, по шишке)

-У среднего сына – на купеческий двор. Подняла его купеческая дочь.

(в магазин, попала в бутылку молока)

-У младшего сына в болото, к лягушке. (в цирк, попала в укротителя тигров)

Примечание: Всю сказку рассказывать не надо.

Сказки «Репка», «Теремок», «Колобок», «Курочка Ряба».

**Игра «Префиксы»**

***Цель:*** учить комбинировать слова с префиксами получая интересные слова, придумывая рассказы.

***Ход:*** На доске пишутся с левой стороны префиксы, а с правой любые объекты. Затем присоединить префикс к слову. Обсудить интересные слова.

Например:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **префиксы** | **слова** | **Новые слова** |
| Анти аэроСупер антиМотто астроЗоо археоАвто мелоНедо моноАвиа мультиПсихо тетраСамо акваполу | ПоездЖирафГвоздикаСтулМолотокДиванкомар | АвиастулПолужирафАвтомолотокМотодивансуперкомар |

Отметить с детьми, что (+) и (-) в новых предметах (объектах).

Аэро – воздушный

Анти – против

Зоо – о животных

Мото – приводящий в движение

Астро – звездный

Видео – видеть

 Архео – древний

Мело – музыкальный

Моно – единственный

Мульти – множество

Тетра –четыре

Аква – водяной

Аэровокзал, антимоль, зоопарк, астронавт, видеомагнитофон, МЕЛОМАН, мультипликация, тетрадь, аквариум.

Например:

Мелостул – музыкальный стул, когда садишься звучит музыка

Монотелевизор – единственный на земле телевизор

Аквазаяц – водяной заяц

Видеокарандаш – превращает в картинку написанное

Минислон – слон размером со спичечный коробок.

**Игра «Именной шифр»**

***Цель:*** закреплять буквы, цифры, учить зашифровывать их в рисунки.

***Ход:*** предложить написать свое имя на листке. Затем зашифровывать по составу букв.

*Например:* Света -количество букв в слове

 -сколько одинаковых букв в слове.

Затем предложить составить рисунок по формуле. Предмет должен состоять из стольких частей, сколько букв в слове, причем, если есть одинаковые буквы, то и части рисуются одинаковые.

*Например:* Света Анна Алиса

**Игра «Имя признака – значение имени признака».**

**Цель:** развитие связной речи с опорой на модели имен признаков.

**Ход игры**: Игра начинается со слов:

«В супермаркет мы идём,

Всё, что нужно, приобретём.

В отдел посуды мы идём,

Всё, что нужно, купим в нём!»

Мы идем в супермаркет, нам нужно купить посуду. Чтобы купить посуду, надо описать её с опорой на пособие «Имя признака – значение имени признака»:

**Например:** Я хочу купить кастрюлю. Она серебристого цвета. Большая, вместительная по размеру. По весу она легче, чем сковорода, но тяжелее чем чашка. У неё есть крышка, 2 ручки, стенки, донышко. Она металлическая. На ощупь она твердая и гладкая. Она нужна для того, чтобы варить суп.