

## **Картотека дидактических игр с элементами ТРИЗ и РТВ.**

*Игра: «Цепочка слов».*

Суть игры заключается в подборе слов - существительных и прилагательных, характеризующих в своём объединении какой-либо объект сходными качественными признаками (холодный – ветер, мороженное, вода, батарея; мокрый – одежда, волосы, бумага, асфальт и т.п.). То есть дети составляют своеобразный «поезд» из слов, где слова – вагончики соединены между собой. Например, исходное слово «зима», – какая?

Снежная, холодная, морозная, серебряная (ставят четыре кружочка).

А что ещё бывает серебряным?

Кольцо, цепочка, часы ... (ставят три кружочка)

А какие бывают часы?

Наручные, напольные, ходики ... и т.п.

*Игра «Наоборот».*

Суть игры заключается в том, что дети подбирают противоположные по значению слова. Это могут быть существительные, прилагательные, глаголы и наречия. Эту игру можно усложнить, подбирая слова противоположные по функции. Например, волк «злой» – бабушка «добрая», карандаш (пишет) – резинка (стирает). Ещё один вариант игры заключается в том, что к паре слов – антонимов подбирается третье, которое несло бы в себе смысл первых двух слов. Например, горячий – холодный: утюг, ребёнок, солнце.

*Игра «Иносказание».*

Игроки загадывают слово, к которому можно подобрать несколько синонимов. Каждый игрок предлагает водящему свой вариант предложений, в котором вместо задуманного слова используется его синоним. По этим предложениям нужно догадаться, какое слово загадано. Например, задумано слово «холодный». Варианты предложений: «Сегодня прохладный день». В стакане ледяной сок. Если водящий затрудняется назвать исходное слова, оно

либо называется и совместно обсуждаются причины, приводящие к неудаче, либо слово меняется и загадывается другое.

*Игра «Эхо».*

Детям напоминает, что такое эхо, что оно в точности повторяет то, что слышит. Детям предлагается сыграть роль эха, но повторить не всё слово, а лишь его концовку. Например, машина – шина, олень – лень и т.д.

*Игра «Подбор прилагательных».*

Ведущий показывает игрушку, картинку или называет слово, а участники по очереди называют как можно больше признаков. Выигрывает тот, кто назовет как можно больше признаков и ни разу не повторится. Можно передавать по кругу предмет, игрушку, картинку.

*Игра «Что бывает?»*

К слову-признаку подбирают существительное (передавать можно фигуру и т.д.) Можно использовать стихи или придумывать свои. (Зеленые стихи, Кислые стихи, Простое слово, Слова, Сумбурный день, Невероятный случай) Какие бывают слова: Есть сладкое слово – конфета. Есть быстрое слово – ракета. Есть кислое слово – лимон. Есть слово с окошком – вагон. Есть слово колючее – ежик. Есть слово промокшее – дождик. Есть слово упрямое – цель. Есть слово зеленое – ель. Есть книжное слово – страница. Есть слово лесное – синица. Есть слово пушистое – снег. Есть слово веселое – смех..

Предложить детям назвать, что бывает веселым, грустным, злым, добрым, тихим, громким, спокойным, торжественным, удивленным, таинственным, шаловливым и т.д. При этом необходимо удостовериться, что смысл слова понимается и ребенком, и взрослым идентично.

*Игра «Кто что делает?» -*

Подбор слов-действий. Проводится аналогично.

1 вариант: набор предметных картинок, показывают по одной и задают соответствующий вопрос (со старшими детьми слово). Можно передавать мяч. Первый называет слово, второй – действие и следующее слово. А можно к одному слову подбирать несколько глаголов.

2 вариант: использование невербальных средств: жестов, мимики, пантомимики. По одному действию придумать несколько глаголов (чтение книги, просмотр плакатов) «Где мы были не скажем, а ,что видели покажем».

3 вариант – совмещение словесных описаний и неречевых средств выразительности (можно использовать мягкие игрушки)

Характер предлагаемых заданий и вопросов может расширяться, а в последующем и придумываться самими детьми.

*Игра «Распространение предложений».*

Детям предлагают закончить начатое предложение. Каждый следующий ребенок добавляет новое слово. На первом этапе по наводящим вопросам, затем самостоятельно.

*Игра «Синонимические ряды».*

Чем похожи и отличаются слова: бор – лес – роща; дом – терем – дворец. После этого вместе придумайте и назовите слова, обозначающие разные названия леса, жилищ, величины, и объясните их содержание. Так в словарный запас ребят войдут слова, имеющие тонкие оттенки значений. Шорох – лепет – шелест – шум. Какое слово лучше передает тревогу человека, вслушивающегося в тишину ночного леса, а какое – разговор листьев утром, а какое тихий печальный вечер. Выяснить значение приставок и суффиксов: борода – бородушка – бородка – бородача. Как можно назвать бороду Деда Мороза, Карабаса-Барабаса, Лешего, доктора Айболита и т.д.

*Игра «Пропавшее слово».*

Взрослый говорит какую-либо фразу или предложение, пропуская слово, но обозначая его либо интонацией, либо слогами (та-та-та, ля-ля-ля), а дети отыскивают из предложенных вариантов пропавшее слово и «возвращают» его на место.

*Игра «Дробление».*

Научить детей вычленять части объекта, элементы (системный оператор). Стихи юмористического характера «У кого что внутри? У одуванчиков белых – взлеталка: взлет-взлет-взлет! А у часов спешилка: спех-спех-спех! А у девчонок смешилка: смех-смех-смех! А у солнца светилка: свет-свет-свет!»

*Игра «Что от чего».*

По названию одной из частей отыскивают предметы: стрелка – часы, компас, знак дорожный. Затем листок – у книги, дерева, тетрадки (многозначность слова). Усложнение правил: пары слов (дом-крыша, лес-магазин, роза-шипы) дети устанавливают между ними связь. Является ли один из названных объектов частью другого или нет? Далее называется один предмет, а дети предлагают возможные взаимосвязи для него, частью чего он может быть. (Ботинок – часть лужи, шкафа, ноги, магазина и т.д.)

*Игра «Слияние».*

Книга «Зоологическое лото». Можно картинки с изображением животных разрезать пополам и соединить части разных животных, например, лисы и бегемота, получится «лигемот» и т.д. Также можно соединять части посуды, мебели, овощей, фруктов и т.д.

*Игра «Цепочка ассоциаций»*

Педагог показывает детям предметную картинку или называет слово, дети должны назвать слово-ассоциацию, например, «желтый» - «лист», следующий ребенок называет слово-ассоциацию на слово «лист»: осенний и т.д.

*Игра «Подбор антонимов»*

Суть игры заключается в том, что дети подбирают противоположные по значению слова. Это могут быть существительные, прилагательные, глаголы и наречия. Игру можно провести как организационный момент или физкультминутку.

«Ребята! Нам пришел черед сыграть в игру «Наоборот».

Кто слово быстро назовет, на место сразу же пойдет.

Скажу я слово «медленно», а ты ответишь – «быстро»,  
Потом я «весело» скажу, а ты ответишь – «грустно».  
Скажу тебе я слово «враг», а ты мне скажешь – «друг»,  
Затем скажу тебе «квадрат», а ты ответишь - «круг».  
А если я скажу «больной», ты скажешь мне - «здоровый»,  
Когда скажу тебе я «бык», ты отвечай – «корова».  
Затем тебе скажу я «трус», ты отвечай – «храбрец».  
Теперь «начало» я скажу, ты отвечай – «конец».

Эту игру можно усложнить, подбирая слова противоположные по функции. Например, волк «злой» – бабушка «добрая», карандаш (пишет) – резинка (стирает). Ещё один вариант игры заключается в том, что к паре слов – антонимов подбирается третье, которое несло бы в себе смысл первых двух слов. Например, горячий – холодный: уют, ребёнок, солнце.

#### *Игра «Что может быть одновременно»*

Горячим и холодным, сухим и мокрым, веселым и грустным, добрым и злым, твердым и мягким и т.д.

#### *Игра «Фантастический префикс»*

(Приставки: анти-, супер-, макси-, мини-, полу-, сверх-, не-.  
Существительные: сосед, бумага, глаз, фотография, зеркало, вред, кошка, разговор, суп, рисунок, клубника, дом). Соединяем: антивред-что это такое? Суперзеркало, минисосед, неглаз, суперкошка, антисуп, полуразговор, микродом)

#### *Игра «Фантастические гипотезы».*

Техника этой игры выражена в форме вопроса: Что было бы, если? Для постановки вопроса берутся два первые попавшиеся слова, подлежащее и сказуемое, их сочетание и даёт гипотезу, на основании которой можно работать. Предлагаю детям поразмышлять: Что было бы, если бы... дальше называется любой предмет и действие. Например. Что было бы, если бы внезапно исчезло солнце? Что бы было, если бы исчезли все взрослые? ... если бы к нам пришёл крокодил? И т.д.

*Игра "Переверание сказки".*

Цель: обучение ребенка одновременно операции декомпозиции и композиции.

Рассмотрим в качестве примера всем известную сказку:

- Жила-была девочка, которую звали Желтая Шапочка:

- Не Желтая, а Красная

- Ах да, Красная. Так вот, позвал ее папа и :

- Да нет же, не папа, а мама.

- Правильно. Позвала ее мама и говорит: сходи-ка к тете Марине и отнеси ей:

- К бабушке она велела ей сходить, а не к тете: И так далее.

*Игра «Снежный ком».*

Водящий наугад называет 2 слова (сейф-апельсин). Один из участников игры придумывает предложение-ассоциацию, возникшую на эти слова (из открытого сейфа выкатывается апельсин). Следующий называет свое слово: яйцо. Третий участник связывает второе слово с вновь придуманным: под кожурой апельсина оказалось яйцо и задает следующее слово. По окончании игры можно предложить детям нарисовать то, что запомнилось им больше всего или рассмешило.

*Игра «Раньше, позже»*

Ведущий называет какую-либо ситуацию, а дети говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия).

Ход игры:

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....

*Игра «Правильно или нет?»*

Цель: учить находить грамматические ошибки.

Ход игры. «Как вы думаете, можно ли так сказать?»

1. Мама ставит вазу с цветами в стол.
2. Когда хотят что-то купить теряют деньги.
3. Под домиком на опушке живут бабушка и дедушка.
4. В полу лежит красивый ковер.

*Игра «Путаница»*

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

- 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)

Бабушка связала мягкие подушки. (варежки)

Мама сварила вкусный стол. (суп)

*Игра «Узнай меня»*

Цель: учить описывать предмет, не называя его.

Ребенку предлагают описать какой-нибудь предмет, а все дети отгадывают.

Например: - Я большой, с теплой шерстью, живу на Севере, люблю рыбу. (белый медведь)

- Я холодная голубая и зеленая, меня много, а бывает мало. Во мне разные живут. Меня люди любят. (Речка).

- Я круглый, большой, сверху зеленый, а внутри красный, бываю сладким и сочным. (Арбуз)

#### *Игра «По кругу»*

Цель: обогащать словарный запас детей, развивать речь, память, внимание, мышление.

Дети сидят вокруг стола. На столе стопка перевернутых карточек. Ребёнок вынимает из этой стопки любую картинку, например «шуба», и придумывает какое-нибудь словосочетание, «шуба пушистая». Картинка передвигается к следующему игроку. Каждый игрок повторяет словосочетание предыдущего игрока и добавляет своё и передаёт картинку следующему игроку. Игрок, назвавший последнее словосочетание, оставляет картинку у себя и получает право вынуть из стопки следующую картинку. Победителем становится обладатель наибольшего количества картинок.

#### *Игра «Я еду в деревню»*

Цель: развитие речи

Для игры понадобится набор предметных картинок, которые складываются стопкой изображением вниз. Ребёнок объявляет: «Я еду в деревню и беру с собой...» и вытаскивает из стопки любую картинку. Далее он должен объяснить, зачем ему данный объект в деревне. В игре участвуют 3 – 4 ребёнка. Конечный пункт путешествия периодически меняется: в деревню, в гости к обезьянкам, на северный полюс, на море и т.д.

#### *Игра «Назови три предмета»*

Цель: Упражнять детей в классификации предметов.

Игровые правила. Назвать три предмета одним общим словом. Кто ошибется, платит фант.

Дети, говорит воспитатель, мы уже играли в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например, мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом мебель? - Стол, стул, кровать.

-«Цветы»- произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».

*Игра «Почему так произошло?»*

Цель: учить устанавливать причинные связи между событиями.

Ведущий называет 2 события, на первый взгляд, не связанные между собой и задает вопрос: «Объясни, почему так произошло?» Например:

1. Белка сидела на дереве и упустила шишку.
2. Самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

Ответ: Белка, сидя на дереве, упустила шишку. Шишка, падая, спугнула зайца. Заяц выскочил на дорогу. Шофер самосвала увидел зайца, остановил машину и побежал за ним. Шофер заблудился в лесу и самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

*Игра «"Раз, два, три... ко мне беги!"»*

Цель: выделение свойств объекта, 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.

*Подвижная игра «Что ни шаг, то птица»*

Все играющие встают в линию и начинают по одному, по порядку называть птиц, делая одновременно с этим один шаг вперед. Названия птиц не должны повторяться. Тот, кто не может больше назвать птицу, выбывает из

игры. Выигрывает тот, кто вспомнит больше названий птиц и сделает больше шагов, чем все остальные.

### *Игра «Отвечай быстро»*

Дидактическая задача. Закреплять умение детей классифицировать предметы (по цвету, форме, качеству); приучать их быстро думать и отвечать.

Игровые правила. Подбирать только те слова, которые можно назвать одним обобщающим словом; бросать мяч обратно только после того, как сказал нужное слово.

Ход игры. Воспитатель, держа в руках мяч, становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры:

-Сейчас я назову какой – либо цвет и брошу кому –нибудь мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать предмет этого цвета, потом он сам называет любой цвет и перебрасывает мяч следующему. Тот тоже ловит мяч, называет предмет, свой цвет и т. д.

«Зелёный» - говорит воспитатель (делает маленькую паузу, давая детям возможность вспомнить предметы зеленого цвета) и бросает мяч Вале. «Лист»,- отвечает Валя и, сказав «голубой», бросает мяч Вите. «Небо»,- отвечает Витя и говорит «жёлтый», бросая мяч следующему. Один и тот же цвет можно повторять несколько раз, так как предметов одинакового цвета много.

Основным признаком для классификации предметов может быть не цвет, а качество предмета. Начинаящий говорит, например: «Деревянный»,- и бросает мяч. «Стол»,- отвечает ребёнок, поймавший мяч, и предлагает своё слово: «Каменный». «Дом»,- отвечает следующий играющий и говорит «Стальной».- «Ложка». И т. д.

В следующий раз за основной признак берётся форма. Воспитатель говорит слово «круглый» и бросает мяч любому играющему. «Солнце»,- отвечает тот и называет другую форму, например «квадратный», бросая мяч следующему игроку. Тот называет предмет квадратной формы (окно, книга, платок) и предлагает какую – либо форму. Одну и ту же форму можно

повторять несколько раз, поскольку многие предметы имеют одинаковую формы.

*Сочинение загадок о диких животных.*

Последовательность сочинения.

Ответить, на что похож белый медведь (3-4 названия). Например, на сугроб, на гору, на ковер.

Ответить, чем медведь отличается от этих объектов. Например, от сугроба -- тем, что медведь не тает; от горы - тем, что на него нельзя залезать; от ковра — тем, что на нем шерсть растет.

Составить загадку, используя слова-связки «как», «но не». Например: «Как сугроб, но не тает; как гора, но нельзя залезть; как ковер, но на нем шерсть растет. Что это такое?».

*Игра «Был. Есть. Будет»*

Воспитатель называет объект. Дети перечисляют его свойства в прошлом, настоящем, будущем. Например, яблоко сейчас – гладкое, сочное, красное...; было – зелёное, кислое, терпкое...; будет – сухое, сморщенное, червивое.

*Игра «Придумай предложение»*

Цель: Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Передавать фишку другому играющему можно только после того, как придумал предложение с названным ведущим словом.

Дети и Воспитатель садятся в круг. Воспитатель объясняет правила игры:

- Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу какое-либо слово, а вы быстро придумаете с этим словом предложение. Например, я скажу слово «близко» и передам Даше камешек. Она возьмет камешек и быстро ответит «Я живу близко от детского сада». Затем она назовёт свое слово и передает камешек рядом сидящему. Слово в предложении должно употребляться в той форме, в какой его предлагает загадывающий. Так по

очереди по кругу камешек переходит от одного играющего к другому. Если дети затрудняются при ответе, воспитатель помогает им.

*Игра «Исправь ошибку»*

Цель: научить устанавливать правильную последовательность действия.

Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

*Игра «Один и много»*

Цель: учить изменять слова по числам.

«Сейчас мы будем играть в такую игру: я назову словом один предмет, а ты назовешь слово так, чтобы получилось много предметов. Например, я скажу «лист», а ты должен сказать «листья».

*Игра «Посмотри и назови»*

Ребенка просят осмотреть комнату и назвать как можно больше имеющихся предметов, начинающихся на букву "К", "Т", "С", все стеклянные или металлические, все круглые, или все белые предметы.

*Игра «Распутай слова»*

Цель: учить составлять предложения, используя данные слова.

Слова в предложении перепутались. Попробуйте расставить их на свои места. Что получится?

Предложения для игры: 1. Дымок, идёт, трубы, из. 2. Любит, медвежонок, мёд. 3. Стоят, вазе, цветы, в. 4. Орехи, в, белка, дупло, прячет.

*Игра «Найди лишнее слово»*

Цель: упражнять на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.

Ход игры. Предложите ребёнку определить слово, которое является лишним. Читайте ребёнку серию слов. Каждая серия состоит из 4 слов. 3 слова в каждой серии являются однородными и могут быть объединены по общему для них признаку, а 1 слово отличается от них и должно быть исключено.

1. Старый, дряхлый, маленький, ветхий.
2. Храбрый, злой, смелый, отважный.
3. Яблоко, слива, огурец, груша.
4. Молоко, творог, сметана, хлеб.
5. Час, минута, лето, секунда.
6. Ложка, тарелка, кастрюля, сумка.
7. Платье, свитер, шапка, рубашка.
8. Мыло, метла, паста зубная, шампунь.
9. Береза, дуб, сосна, земляника.
10. Книга, телевизор, радио, магнитофон.

Игра Противоречия в объекте «самолет».

Обсуждение: зачем нужен такой вид транспорта, как самолет, что хорошего и что плохого в самолетах. Воспитатель предлагает вспомнить, какие еще летательные аппараты дети знают (вертолет, воздушный шар, ракета); совместно придумывается, как их можно показать (самолет — руки в стороны, вертолет — руки вращаются над головой (пропеллер), воздушный шар — руки соединены в круг над головой, ракета — руки вытянуты над головой или др.).

Далее воспитатель называет эти слова в произвольном порядке, дети должны соответственно реагировать.

В игру можно вставлять без предварительного обсуждения названия сказочных «летательных аппаратов» (ступа, ковер-самолет и др.), чтобы оценить быстроту реакции детей.

*Игра «Хорошо — плохо»*

Воспитатель. Чем хорош грузовик? (Можно перевозить разные грузы и людей. Можно быстро доехать. Можно наблюдать из окна за красивым изменяющимся пейзажем.)

Воспитатель. Чем плох грузовик? (Требует много денег на ремонт и бензин. Долго приходится чинить, если он старый. От него много шума —

тарахтит. Портит воздух газами. Не умеет ездить по рельсам. Кабина маленькая, поэтому можно перевезти мало людей.)

*Подвижная игра «Страна "Наоборот»».*

Цель: Учить детей выполнять действия противоположные по смыслу указаниям водящего (поднять правую руку - поднять левую руку, поднять левую ногу, опустить правое плечо) Развивать творчество в двигательной деятельности, воображение.

