***ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ***

***С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЭЛЕМЕНТОВ ТРИЗ***

**ПРЯМАЯ АНАЛОГИЯ**

ИГРА «ПРЯМАЯ АНАЛОГИЯ»

ДЕТЯМ ДАЕТСЯ ПАРА СЛОВ, КАРТИНОК. ПРЕДЛАГАЕТСЯ НАЙТИ ТАКУЮ ЦЕПОЧКУ АССОЦИАЦИИ ДЛЯ КАЖДОЙ ПАРЫ, КОТОРАЯ НАЧИНАЛАСЬ БЫ ПЕРВЫМ ИЗ СЛОВ, А ЗАКАНЧИВАЛАСЬ ПОСЛЕДНИМ.

НАПРИМЕР: КНИГА-УТЮГ: КНИГА - КАРТИНКА -

КРАСКИ - МАГАЗИН - МАМА - ПЛАТЬЕ - СТИРКА - УТЮГ.

НЕБО - ЧАЙ, ОЧКИ - ДЕРЕВО, ЛЮСТРА - ДРОВА, ПАЛЬТО -

ВЕЛОСИПЕД, МОРОЗ - МАГНИТ, СЕРЕР - ШКАФ.

**ИГРА «НАЙДИ ПАРУ»**

ЦЕЛЬ: УЧИТЬ БЫСТРО НАХОДИТЬ БЛИЗКИЕ АССОЦИАЦИИ К ЗАДАННОМУ СЛОВУ. ВОСПИТЫВАТЬ ТЕРПЕНИЕ.

УЧИТЬ, НЕ ПЕРЕБИВАЯ ТОВАРИЩЕЙ, БЫТЬ ВСЕГДА ГОТОВЫМ К ОТВЕТУ. ПОБУЖДАТЬ ВЫРАБАТЫВАТЬ СВОИ СИМВОЛЫ, КОТОРЫЕ ПОМОГАЮТ ВОСПИТАТЕЛЮ ИЛИ ВЕДУЩЕМУ РЕБЕНКУ, ЧТО ТЫ ЗНАЕШЬ НУЖНУЮ

АССОЦИАЦИЮ.

ХОД:

ДЕТИ СИДЯТ ИЛИ ЛЕЖАТ ПО КРУГУ.

ВЕДУЩИЙ ПРЕДЛАГАЕТ НАЙТИ ПАРУ – ПЕРВОЕ ПРИШЕДШЕЕ В ГОЛОВУ СЛОВО - СЛОВУ, КОТОРОЕ СКАЖЕТ ОН.

НАПРИМЕР:

ВОСПИТАТЕЛЬ - ДЕТИ;

НОЖНИЦЫ - БУМАГА ИТ.Д.

**ИГРА «НАЙДИ ЦЕЛОЕ И ЧАСТИ»**

ЦЕЛЬ: УЧИТЬ ДЕТЕЙ ОПРЕДЕЛЯТЬ ПО

АНОЛОГИИ ЗАДАНИЕ, КОТОРОЕ НЕОБХОДИМО ВЫПОЛНИТЬ. ПО ОБРАЗЦУ ПЕРВОЙ ПАРЕ СЛОВ, УЧИТЬ ОПРЕДЕЛЯТЬ КАКОЕ ПРАВИЛО ИМЕЕТ ЗДЕСЬ МЕСТО: ЦЕЛОЕ^ЧАСТЬ ИЛИ ЧАСТЬ-ЦЕЛОЕ. ХОД:

1. В: АВТОМОБИЛЬ - КОЛЕСО;

Д: САМОЛЕТ - .. .(КРЫЛЬЯ, НЕБО).

ДЕТЯМ ПРЕДЛАГАЕТСЯ

НАЗВАТЬ СООТВЕТСТВУЮЩИЙ ОТВЕТ.

1. В: ВИШНЯ - КОСТОЧКА; Д: РАК- ... (КЛЕШНЯ, РЫБА).
2. В: КОШКА-УСЫ;

Д: ДЕРЕВО - ...(ЛЕС, СТВОЛ).

**ИГРА «НАЙДИ ГЛАВНОЕ»**

ПРЕДЛАГАЕТСЯ СИСТЕМА, К НЕЙ НЕСКОЛЬКО ПОДСИСТЕМ, ИЗ КОТОРЫХ НЕОБХОДИМО ВЫБРАТЬ ДВЕ ПОДСИСТЕМЫ, КОТОРЫЕ ЯВЛЯЮТСЯ ОБЯЗАТЕЛЬНО ЧАСТЯМИ ДАННОЙ СИСТЕМЫ.

ПРИМЕР: ЛЕС - ОХОТНИК, ВОЛК, ДЕРЕВЬЯ,

ТРОПИНКА, КУСТЫ, БОЛОТО.

САД - РАСТЕНИЯ, САДОВНИК, СОБАКА, ЗАБОР,

ЗЕМЛЯ.

РЕКА - БЕРЕГ, РЫБА, РЫБОЛОВ, ТИНА, ВОДА.

ГОРОД - АВТОМОБИЛИ, ЗДАНИЯ, ТОЛПА,

УЛИЦА, ВЕЛОСИПЕД.

КНИГА - РИСУНКИ, ПРИКЛЮЧЕНИЯ, БУМАГА,

ЗАКЛАДКА, ТЕКСТ.

БОЛЬНИЦА - ПАЛАТЫ, ВРАЧ, ХАЛАТЫ,

БОЛЬНЫЕ, УКОЛ, РЕНГЕН.

**ИГРА «ПОСУДА»**

ЦЕЛЬ: УЧИТЬ ПРИНИМАТЬ НА СЕБЯ ОБРАЗЫ РУКОТВОРНОГО МИРА; ОБОГАШАТЬ СЛОВАРЬ ДЕТЕЙ ОЦЕНОЧНОЙ ЛЕКСИКОЙ.

ХОД: ПРЕДСТАВЬТЕ СЕБЯ КАСТРЮЛЕЙ. ИЗОБРАЗИТЕ ТАКУЮ КАСТРЮЛЮ, ПРО КОТОРУЮ Я ГОВОРЮ.

1. КАСТРЮЛЮ ЗАБЫЛИ ПОМЫТЬ, ОСТАВИЛИ В РАКОВИНЕ ГРЯЗНУЮ ЧТО ЧУВСТВУЕТ КАСТРЮЛЯ? (ЕЙ НЕПРИЯТНО, ОНА ЛИПКАЯ, НЕПРИЯТНО ПАХНЕТ).

2. КАСТРЮЛЮ ПОМЫЛИ, СВАРИЛИ В НЕЙ ВКУСНЫЕ АППЕТИТНЫЕ ЩИ. ЧТО ЧУВСТВУЕТ КАСТРЮЛЯ? (ОНА ДОВОЛЬНА, ЕЙ ПРИЯТНО ЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ НУЖНОЙ, ПОЛЕЗНОЙ).

3. КАСТРЮЛЮ ЗАБЫЛИ УБРАТЬ С ОГНЯ, ОНА ПРИГОРЕЛА, У НЕЁ СГОРЕЛО ДНО. (ЕЙ БОЛЬНО, НЕПРИЯТНО…)

**СУЖЕНИЕ ПОЛЯ ПОИСКА ИГРА «ДА-НЕТ»**

ЦЕЛЬ: ЗАКРЕПЛЕНИЕ НАЗВАНИЙ ЖИВОТНЫХ ЖАРКИХ СТРАН, РАЗВИТИЕ ПРОСТРАНСТВЕННОЙ ОРИЕНТИРОВКИ (ВЫШЕ-НИЖЕ); УПОТРЕБЛЕНИЕ ПРЕДЛОГОВ «НАД», «ПОД», РАЗВИТИЕ УМЕНИЯ ЗАДАВАТЬ ВОПРОСЫ.

**ХОД:** ЗАГАДЫВАЕТСЯ ОДНО ЖИВОТНОЕ. ДЕТИ ОТГАДЫВАЮТ НАЗВАНИЕ ЖИВОТНОГО, ВЫЯСНЯЯ С ПОМОЩЬЮ ВОПРОСОВ, С КАКОЙ СТОРОНЫ ОТ СРЕДНЕГО ЖИВОТНОГО ОНО НАХОДИТСЯ; ВЗРОСЛЫЙ ОТВЕЧАЕТ ТОЛЬКО «ДА» И «НЕТ».

**СИСТЕМНЫЙ ОПЕРАТОР**

ИГРА «НАЗОВИ ПРЕДМЕТ **ПО** СВОЙСТВАМ»

ЦЕЛЬ:

ЗАКРЕПЛЯТЬ ЗНАНИЯ ОБ ОКРУЖАЮЩЕМ МИРЕ, АНАЛИЗИРУЯ ЗНАКОМЫЕ ПРЕДМЕТЫ И ВЫДЕЛЯЯ ИХ СВОЙСТВА.

АКТИВИЗИРОВАТЬ В РЕЧИ ДЕТЕЙ ПОНЯТИЯ О СВОЙСТВАХ ПРЕДМЕТОВ.

ФОРМИРОВАТЬ ПОНЯТИЕ О ТОМ, ЧТО ОДИН И ТОТ ЖЕ ПРЕДМЕТ МОЖЕТ СОЧЕТАТЬ В СЕБЕ НЕСКОЛЬКО ПРИЗНАКОВ.

НАПРИМЕР:

СИЛЬНЫЙ + ДОБРЫЙ=

ЗВОНКИЙ+ГРОМКИЙ=

ПУШИСТЫЙ+СЕРЫЙ=

УСЛОЖНЕННЫЙ ВАРИАНТ:

ГЛАДКИЙ+СЕРЫЙ+ТИХИЙ=

БЕЛЫЙ+СЪЕДОБНЫЙ+МЯГКИЙ=

КРАСНЫЙ+ЛЕГКИЙ+БЛЕСТЯЩИЙ=

**ИГРА «ЧТО ИЗ ЧЕГО»**

ЦЕЛЬ: УЧИТЬ ДЕТЕЙ РАЗБИРАТЬ ЛЮБОЙ ОБЪЕКТ НА ЧАСТИ. НАЗЫВАТЬ ЭТИ ЧАСТИ, ПОСЧИТАТЬ ИХ КОЛИЧЕСТВО.

ХОД:

ВОСПИТАТЕЛЬ ИЛИ РЕБЕНОК БЫСТРО НАЗЫВАЕТ ПРЕДМЕТ (ОБЪЕКТ), ДЕТИ ДОЛЖНЫ НАЗВАТЬ ИЗ ЧЕГО ОН СОСТОИТ.

УСЛОЖНЕННЫЙ ВАРИАНТ:

ДЕТЯМ ПРЕДЛАГАЕТСЯ СРАЗУ НАЗЫВАТЬ КОЛИЧЕСТВО ЧАСТЕЙ.

НАПРИМЕР: МАШИНА - ОДИН КУЗОВ - ОДИН РУЛЬ -

ЧЕТЫРЕ КОЛЕСА, ДВЕ БОЛЬШИЕ **ФАРЫ ИТ.Д.**