Примеры игр с использованием ТРИЗ элементов.

1. Дидактическая игра «Подзорная труба».

Цель: подготовить словарный запас, составить тематический словарь.

Методические рекомендации: побуждать детей к выделению и называнию объектов на картине.

Правило игры: из альбомного листа делаем имитацию подзорной трубы, наводить глазок подзорной трубы на один объект и называем его. Выигрывает тот, кто перечислит больше объектов на картине.

1. Развивающая игра «Охота за подробностями».

Цель: определение деталей одного объекта.

Методические рекомендации: научить детей классифицировать объекты на картине по определенному признаку: рукотворности, природности, функциональность, присутствия определенного цвета, формы и д.р..Классификационная группа обозначается обобщающим словом, затем проводим моделирование выявленных объектов схемами, буквами, картинками, цветом и другими средствами.

Правило игры: на доске или большом листке бумаги располагаем модели аналогично композиции картины.

1. Дидактическая игра «Веселые человечки».

Цель: учить детей составлять рассказы – описания на основе восприятия картины через разные органы чувств.

Методические рекомендации: дети должны описать объекты на картине, используя прием «Вхождения в картину». Словесная зарисовка на основе ощущений дает представление о температуре, влажности, материале, форме объекта и т.д.. Задача воспитателя активизировать в речи ребенка слова, характеризующие вкусы, звуки, запахи, тактильные ощущения.

Правило игры: В гости пришли веселые человечки: «Носастик», « Ушастик», «Языкастик», «Рукастик». Один любит все понюхать, другой послушать, третий попробовать, а четвертый потрогать. Они предлагают «попутешествовать» с ребятами по картине. Воспитатель призывает обратиться к помощи человечков и «прислушаться повнимательней», «вдохнуть запах», «дотронуться рукой», «попробовать на вкус». Веселые человечки должены начать речевую зарисовку со слов «Я чувствую запах…», «я слышу..», «когда я трогаю руками…», а дети продолжают.

4.Развивающая игра «Шерлок Холмс».

Цель: продолжить развивать у детей умение ориентироваться в пространстве; закрепить в речи слова, обозначающие ориентировку в пространстве; продолжить развивать связную речь, составляя рассказ – описание.

Методические рекомендации: воспитатель загадывает объект на картине, а дети с помощью вопросов устанавливают его местонахождение, употребляя слова, обозначающие пространственную ориентировку.

Однако, вовремя поиска необходимо использовать прием отсечения, таким образом сужать поля поиска. Ориентирами сужения могут служить: мел, палочки, веревка.

Очень важно проводить занятие в быстром режиме, чтобы вызвать эффект соревнования у детей «Кто быстрее отгадает, где преступники спрятали клад?»

Правило игры: В гости к детям пришел известный сыщик Шерлок – Холмс, чтобы ребята помогли ему отыскать злостных преступников и сокровища, которые они спрятали в одном из объектов на картине. Сыщик примерно знает, где они находятся, но может отвечать только «да» и «нет», поэтому поисками должны заняться ребята. В конце поиска объект с преступники найден на картине, и их нужно оживить и перенести на сцену (можно использовать маленький сюрпризный момент в виде клада).

Постепенно выстраивается композиционная модель картине на сцене.

1. Сюжетно – ролевая игра «Мастерская душ».

Цель: обобщить знания детей о признаках проявления разных эмоциональных состояний; уточнить знания детей о разных поведенческих реакциях в зависимости от черт характера объекта; учить детей перевоплощаться, составлять связный творческий рассказ от первого лица.

Методические рекомендации: воспитатель помогает детям с помощью эмпатии (вхождение в эмоциональное состояние объекта) составить связный творческий рассказа от первого лица, используя знания детей о разнообразных эмоциональных состояниях, настроениях и разнообразные средства интонационной выразительности речи ( темп, ритм, сила голоса и т.д.). С целью предания образу ребенка реальные черты, воспитатель может использовать маски, схематичные картинки, изображенного на картине объекта.

Правила игры: Воспитатель загадывает объект на картине и описывает его внешние признаки. Отгадавший ребенок получает картинку (маску) данного объекта и описывает свое эмоциональное состояние, настроение, характер, т.о. составляя связный творческий рассказ с использованием словосочетаний, средств интонационной выразительности речи.

6. Дидактическая игра «Волшебная палочка».

Цель: учить детей преобразовывать содержание картины с помощью типовых приемов фантазирования; учить детей составлять рассказы фантастического содержания.

Методические рекомендации: воспитатель учит детей составлять рассказы – фантазии, используя основные приемы фантазирования:

"Увеличение - уменьшение" (преобразование размера, формы, цвета, изменение степени проявления какого-либо свойства объекта);

"Деление-объединение" (деление объектов на части, объединение их в другой последовательности или взаимообмен объектами своими частями);

"Оживление-окаменение" (объект наделяется свойствами динамики или статики);

"Специализация - универсализация" (расширение либо ограничение ресурсов объекта);

"Наоборот" (приобретение объектом инверсных свойств);

"Ускорение - замедление" (остановка тех или иных процессов, увеличение их скорости, перемещение объекта во времени и др.).

Используя данные приемы, можно преобразовать какой-либо объект на картине, либо изменить его часть, поменять место нахождения. Составляется рассказ, в котором главной идеей является согласование необычного (фантастического) объекта с окружающим миром.

Для преобразования объектов на картине воспитателю понадобиться предмет, напоминающий волшебную палочку.

Примечание: волшебная палочка может один объект преобразовывать разными приемами фантазирования. Можно составить коллективный рассказ – фантазию, используя прием «волшебный клубочек»(поочередно каждый ребенок, как по цепочке повторяет сказанное, а затем добавляет, используя волшебную палочку что – то свое). В конце рассказа - фантазии необходимо придумать название. Можно из придуманного рассказа – фантазии сыграть сценку, или зарисовать несколько сюжетов (кинолента).

Правило игры: воспитатель достает из волшебного сундучка волшебную палочку, которая обладает свойством «преобразования».

Воспитатель предлагает детям попробовать самим дотронуться до объекта на картине и увеличить его часть или:

- уменьшить;

- поделить (выбранный объект дробится на части и перепутывается по структуре);

- объединить( меняется своими частями с другими объектами);

- оживить (выбранный объект, либо его часть становятся подвижными);

-обездвижить (лишить объект возможности перемещаться в пространстве);

- наделить объект неограниченными возможностями;

- ограничить объект в своих свойствах;

- выявить у объекта какое-либо свойство и поменять на противоположное;

«Преобразование» сопровождается вопросами:

- Что происходит с этим объектом?

- Какие ощущения он испытывает?

- Как он теперь воспринимает окружающий мир?

- Как окружающий мир относится к преобразованному объекту?

- Каковы положительные и отрицательные последствия преобразований?

- Какие проблемы возникают у объекта с окружающим миром?

- Как фантастический объект может помочь решить проблемы окружающих объектов?

- Как окружение может согласоваться с измененным объектом? Предложить детям составить рассказ по результатам обсуждения. Озаглавить его.