

## Копилка игр и тренингов с использованием элементов ТРИЗ и РТВ

### 1. Игра «Называем по очереди»

По такому принципу устроена игра "Города": Вы называете город (например, Москва), второй игрок - город, название которого начинается с буквы, которой заканчивается название "Вашего" города (например, Алма-Ата), затем - снова Вы и т. д.

А ТЕПЕРЬ - ВНИМАНИЕ! **Называть по очереди можно все, что угодно.** Например, хвойные растения или все, что сделано из камня, или все, что имеет натуральный красный цвет, или все глаголы на букву "Г", или все числа, которые делятся на 3... Главное - называть по очереди, тогда получится игра. И еще очень важно **каждый раз менять признак, по которому Вы называете объекты** (сегодня - красный цвет, завтра - все стеклянное, послезавтра - все глаголы на букву "В"...). **Что это дает?** Как минимум - это поможет ребенку сделать шаг к умению классифицировать, без которого сегодня не может быть учебы. А по пути Вы просто подбросите ему полезную информацию - ведь значение названных Вами слов придется объяснять.

### 2. Игра «Свита короля»

Следующая игра позволит потренировать ребенка в очень важной мыслительной операции - сравнении.

Суть игры заключается в том, чтобы собрать для объекта, выбранного королем, свиту из других объектов. Объект попадает в свиту, если он хоть чем-нибудь похож на "короля".

Договариваемся с ребенком о том, какой объект будет "королем" (это может быть предмет, живое существо или даже музыкальное произведение, например, песенка). Строим такой диалог: один называет объект, который видит, другой говорит, чем этот объект похож на "короля". Потом "игроки" меняются местами.

**Можно вводить ограничения:**

1) не повторять одни и те же признаки;

2)сравнивать только по свойствам, только по действиям или только по частям (искать общие части).

*Вот вариант такой игры. "Королем" выбрали ежика.*

*Ребенок: - Балкон.*

*Взрослый: - Ежик серый, и этот балкон серый. Они похожи по цвету... Машина.*

*Ребенок: - У машины колеса серые, а у ежика спинка серая.*

*Взрослый: - Это снова цвет, а мы договорились признаки не повторять.*

*Ребенок: - Ладно. Машина фыркает, и ежик фыркает. Похожи по звуку.*

*Взрослый: - По звучанию. Называй предмет.*

*Ребенок: - Ларек.*

*Взрослый: - У ларька торчат сосульки, а у ежика торчат иголки. Есть части, похожие по форме.*

*И т. д.*

### **3. Игра «Наоборотки»**

Можно, придумывать "наоборотные" загадки. "Черный, горячий, летом поднимается в небо" - это наоборотная загадка про снег. Разгадывая такую загадку, нужно сделать в уме, как минимум, два шага: сперва развернуть признаки "задом наперед" (заменить "черный" - на "белый", "горячий" - на "холодный", "летом" - на "зимой"..., а потом найти объект, подходящий под все эти "перевернутые" характеристики.

Играть можно по-разному.

1) Можно просто придумывать и "дарить" друг другу забавные наоборотки (бутылка в лимонаде, часы в стрелках (что-то в чем-то наоборот); заяц охотится на лису, ребенок учит учителей, суп готовит повара (действия, точнее - функции - наоборот); зеленое небо, тяжелый пух, жидкий камень (свойства наоборот). Такие сочетания противоречивых понятий предложила использовать ТРИЗ-педагог Л.И. Шрагина.

2) Можно придумывать "перевернутые" загадки. "Черный и горячий - наоборот" (снег), "черный и горький - наоборот" (сахар); "твердая, пресная - наоборот" (вода в море); "без колес, без руля, останавливает людей и грузы - наоборот"

(автомобиль).

3) Можно рассказывать "перевернутые" истории и просить ребенка их расшифровать. "Я стоял в доме" ("Я шел по улице"). "Вдруг от меня неожиданно побежал Чебурашка" ("Мне навстречу вышел крокодил Гена"). И т.д.

4) Наконец, можно перейти от "наоборотиков" к "объяснялкам", т.е. попробовать объяснить, в каком случае "наоборотик" может осуществиться: когда и где встречается черный снег, или тормозящий транспорт, или грустный клоун.

#### **4. Учимся сочинять загадки**

**"Тонкая, а не березка, тает, а не снег, капает, а не дождь, греет, а не солнце" (Свечка).**

Опыт показывает, что научить детей делать такие загадки легко, к обоюдному удовольствию и с большой пользой для развития ребенка.

<b>КАКОЕ? (ЧТО ДЕЛАЕТ?)...</b>		<b>ЧТО ТАКОЕ ЖЕ?</b>
ТОНКАЯ	А НЕ	БЕРЕЗКА
ТАЕТ	А НЕ	СНЕГ
КАПАЕТ	А НЕ	ДОЖДЬ
ГРЕЕТ	А НЕ	СОЛНЦЕ

Между делом можно научить ребенка загадывать загадки с помощью двух вопросов: КАКОЕ? (ЧТО ТАКОЕ ЖЕ?)

Логика составления такой загадки проста. Важно научить ребенка строить точные сравнения, сравнивать по существенным признакам. Это тоже несложно сделать. Допустим, глядя на конкретную свечку, он предлагает: "Свечка желтая, а не цыпленок". В этом случае задаем вопрос: "А разве любая свечка желтая? Разве не бывает свечек другого цвета?" А ведь мы делаем загадку, которая подходила бы для любой свечки, поэтому цвет в данном случае не очень уместен.

Играть в загадки просто. Можно загадывать их друг другу по очереди. А можно записывать самые интересные загадки и потом оформить книжку.

#### **5. Игра «Хорошо – плохо»**

Называют по – очереди положительные и отрицательные качества объекта. Пример: "Книга". ( Хорошо, что из книг узнаешь много интересного. Плохо – они быстро рвутся и т.д.)

Если усложнить правила игры, то можно научить внимательно выслушивать ответы друг друга: отвечать можно, после того как повторите ответ предыдущего игрока. (Хорошо, что из книг узнаешь много интересного, но плохо – они быстро рвутся. Плохо, что книги быстро рвутся, но хорошо, что в них есть красивые картинки и т.д.)

Можно разбирать в качестве объектов: «Конфета», «Гусеница», «Волк», «Цветок», «Стульчик», «Таблетка», «Конфетка», «Мама», «Птичка», «Укол», «Драка», «Наказание» и т.д.

## **6. Игра «Теремок»**

Каждый игрок задумывает слово - предмет. Один из игроков назначается хозяином условного теремка (коврик или кресло), а другие (или другой) подходят к теремку и просят к нему в домик (на примере сказки):

- Тук, тук, кто в теремочке живет?
- Я, Гитара. А ты кто?
- А я - удочка. Пусти меня в теремок?
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

## **7. Игра «Маша-Растеряша»**

Один из игроков назначается Машей-Растеряшей. Ведется диалог Маши с другими участниками игры:

- Ой!
- Что с тобой?
- Я потеряла Нож (называется любой предмет либо изображение на детской карточке). Чем я теперь буду хлеб резать (здесь обозначается функция предмета)?

Другой игрок или игроки должны предложить альтернативные варианты нарезки хлеба, например: пилой, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша выбирает лучший ответ и выдает за него награду (фишку).

## **8. Игра «Логический поезд»**

Дети составляют логическую цепочку из слов, объясняя, чем они связаны.

Пример: книга – дерево – липа – чай – стакан – вода – река – камень – башня – принцесса и т.д.

## **9. Игра «Веревочка»**

Называем три предмета, не связанные между собой (например: озеро, карандаш, медведь)

Задание: составить как можно больше предложений, обязательно используя все названные слова.

## **10. Игра «Да – Нет»**

Суть игры сводится к разгадке некоторой тайны, заданной ведущим (роль ведущего могут играть и один или несколько учащихся). Для этого участники игры могут задавать ведущему вопросы. Единственное ограничение: вопрос должен быть поставлен в такой форме, чтобы ведущий мог ответить "Да" или "Нет". Отсюда и название игры.

На первых порах игрокам (независимо от возраста) бывает трудно ставить вопросы в таком виде, но само это уже часть упражнения на умение задавать **«умные вопросы»**, с тем, чтобы «отсечь» большинство вариантов вопросов для получения нужной для решения информации. Можно определять победителя по минимуму заданных вопросов.

Ведущему разрешается давать следующие ответы на поставленные вопросы:

- "Да"
- "Нет"
- "И да, и нет" ответы такого рода - благо, потому, что они выявляют противоречие, а это эффективный ключ к решению задачи.
- "Это не существенно". Этот вариант ответа преподаватель может использовать для управления процессом решения задачи. Иногда он может дать несущественную информацию и тем самым затруднить решение задачи. В других случаях он может сократить слушателям работу, указав этим вопросом на бесполезность продолжения анализа в данном направлении.

## **10. Игра «Красная Шапочка»**

*Цель:* развитие творческого воображения.

*Реквизит:* бумага и фломастеры.

*Ввод в игру:* напомнить сказку "Красная Шапочка", в частности эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Предложение сыграть эпизод в измененном виде: бабушка, узнав о коварстве волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи.

*Ход игры:*

Ведущий предлагает детям предмет, в который превратилась бабушка (например: часы, стакан, душ, окно, сапог, гитара, свечка и др.) и просит назвать свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой). Затем ведущий рисует бабушку, связывая ее части тела с предметом превращения и используя названные свойства (например, бабушка-стакан: вместо туловища стакан, над ним

голова в косынке, внизу и по бокам - руки и ноги). Кого-то из девочек ведущий назначает Красной Шапочкой. Она подходит к "бабушке" и спрашивает:

- Бабушка, бабушка, почему ты такая (называет одно из свойств, например, прозрачная)? Остальные дети должны ответить от имени бабушки (например, чтобы видеть, сколько я съела). И так, пока будут обоснованы все странности бабушки. Потом можно обсудить, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или втянуть руки, ноги, голову в стакан, обвязать его косынкой и спрятаться).

## **11. Тренинг «Тренажер ума»**

### **Тренажер 1.**

1. Повтори слова в том же порядке (не больше 6 слов)

Окно, корабль, ручка, пальто, часы.

2. Вспомни, как выглядит твоя кухня. Не заходя туда, перечисли 10-15 предметов, которые находятся на виду (при этом можно уточнить детали: цвет, размер, форму, особые приметы).

3. Одно из этих слов лишнее. Какое? - Хлеб, кофе, утюг, мясо. Почему?

### **Тренажер 2. (Упражнения с числами)**

1. Как получить числа: 0, 2, 5 ..., пользуясь числами и математическими знаками.

2. Продолжи последовательность 2, 4, 6, ...

### **Тренажер 3. (Упражнения со словами)**

1. Составь рекламное объявление для газеты так, чтобы слова начинались на одну букву.

Пример: продается певчий пушистый попугай Паинька, пятилетний, полужелтый. Предпочитает питаться печеньем, пить пепси-колу.

Пожалуйста, приходите посмотреть.

2. Составь текст телеграммы с тем же условием: Срочное сообщение:

“Сбежала собака Сушка, светло-коричневая, среднерослая. Срочно сообщите. Скучаю”

### **Тренажер 4.**

Задания на проверку инерции мышления

Требуется быстро отвечать на вопросы заданий. Подумать при этом можно, но не долго.

1. Сколько пальцев на 2-х руках, а на 4-х?

2. На болоте сидит по-французски говорит. Кто это? (объясни с каких пор лягушки стали говорить, да еще и по-французски).

3. К реке подошли два человека. Как им переправиться на противоположный берег. Если имеется одна одноместная лодка. На улице довольно холодно, но еще не совсем зима — речка не замерзла (подошли с противоположных берегов).

4. Как глухонемой в хозяйственном магазине объяснит продавцу, что ему нужен молоток? А как слепому попросить ножницы? (слепой умеет говорить).