

Российская Федерация  
Красноярский край  
Управление образования администрации г. Минусинска  
Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение  
«Детский сад № 19 «Хрусталик» комбинированного вида»  
662606, г. Минусинск, ул. Тимирязева, 3А

## **«Картотека игр ТРИЗ»**

**для детей старшей и подготовительной к  
школе группы компенсирующей  
направленности  
(речевые нарушения)**

**Подготовила:**

учитель-логопед

Казакова

Светлана Викторовна

## 1. Увеличение - уменьшение.

Этот самый простой прием, он широко используется в сказках, былинах, в фантастике. Например, Дюймовочка, Мальчик-с-пальчик, Гулливер, лилипуты, Гаргантюа и Пантагрюэль. Увеличивать и уменьшать можно практически все: геометрические размеры, вес, рост, громкость, богатство, расстояния, скорости.

Увеличивать можно неограниченно от действительных размеров до бесконечно больших и уменьшать можно от действительных до нулевых, то есть до полного уничтожения.

Приведем игры-беседы для освоения приема "увеличение - уменьшение".

1.1. Ребенку говорят: "Вот тебе волшебная палочка, она может увеличивать или уменьшать все, что ты захочешь. Что бы ты хотел увеличить, а что уменьшить?"

- Хочу увеличить конфету до размера холодильника, чтобы можно было отрезать куски ножом.

- Хочу увеличить капли дождя до размеров арбуза.

1.2. Усложните эту игру дополнительными вопросами: "И что из этого получится? К чему это приведет? Зачем ты хочешь увеличивать или уменьшать?"

- Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, или поздороваться через форточку, или достать с крыши мячик, или, не вставая из-за стола, выключить телевизор.

- Если деревья в лесу уменьшатся до размеров травы, а трава до размеров спички, тогда легко будет искать грибы.

- Если ребенку трудно дается самостоятельное фантазирование, предложите пофантазировать совместно, задайте ему вспомогательные вопросы.

1.3. Что будет, если у нас удлинится на время нос?

- Можно будет понюхать цветы на клумбе, не выходя из дома; можно будет определить, что вкусенького готовят соседи;

- Это хорошо, а что в этом плохого?

- Некуда будет такой длинный нос деть, он будет мешать ходить, ездить в транспорте, даже спать будет неудобно, а зимой он будет мерзнуть. Нет, не надо мне такого носа.

Предложите ребенку сказать, что произойдет хорошего, а что плохого, если мы что-то будем увеличивать или уменьшать. Кому будет хорошо, а кому плохо? Это уже нравственный анализ ситуации.

1.4. Скажи, что будет хорошего и что плохого тебе лично и другим, если волшебник увеличит тебя в 10 раз?

Если ребенку будет трудно догадаться, помогите ему дополнительными вопросами.

- Какого тогда ты будешь размера?

- А сколько килограмм ты будешь весить?

И так далее. Обязательно сделайте расчеты, хоть самые простые.

- А что будет, если твой рост уменьшится в 10 раз?

- Согласись, было бы здорово, если можно было менять свой рост по своему желанию. Например, надо перейти через реку, а моста поблизости нет. Нет проблем!

- Я буду высотой 15 м! Это высота пятиэтажного дома!

Относительно веса - это каверзный вопрос. Обычно отвечают: в 10 раз больше. На самом деле, если сохранить все пропорции организма, то вес возрастет в 1000 раз! Если человек весил 50 кг, то будет весить 50 тонн! Я буду бегать быстрее автомобиля. Я буду сильным, и никто не посмеет меня обидеть, и я смогу защитить любого. Я смогу переносить огромные тяжести. Интересно, какие? Обычно человек может поднять половину своего веса. Тогда я смогу поднять 25 тонн! Это хорошо. А что будет плохого?

Я не помещусь в классе. Придется шить огромную одежду и обувь. Будет очень трудно меня прокормить. Если считать, что человек в день съедает 2 % от своего веса, то мне потребуется еды весом в 1 тонну. Я не помещусь ни в какой автобус. Даже по улице мне придется ходить, пригибаясь под проводами. Мне негде будет жить.

**2. Добавление одного или нескольких фантастических свойств одному человеку или многим людям (как фрагменты или заготовки будущих фантастических произведений).**

Методика этого вида фантазирования похожа на метод фокальных объектов:  
а) выбирают несколько произвольных объектов живой и/или неживой природы;

б) формулируют их свойства, качества, особенности или черты характера.

Можно придумывать и новые свойства "из головы";

в) сформулированными свойствами и качествами наделяют человека.

Например, в качестве объекта ("донора свойств") выбрали орла. Качества орла: летает, прекрасное зрение, питается грызунами, живет в горах.

- Человек может летать, как орел. Можно дополнить: может летать в стратосфере, в ближнем и в дальнем космосе.

- Человек имеет сверхострое орлиное зрение, например видит без микроскопа клетки живых тканей, кристаллические решетки металлов, даже атомы, видит без телескопа и лучше, чем в телескоп, поверхность звезд и планет.

Видит сквозь стены, идет по улице и видит, что происходит в домах, и даже сам проникает сквозь стены, как рентгеновский луч.

- Человек питается орлиной пищей - грызунами, птицами.

- Человек покрыт перьями.

Продолжите фантазирование этим методом, взяв в качестве исходного объекта: электрическую лампочку, рыбу (вспомните человека-амфибию), часы, очки, спичку, анабиоз (резкое замедление жизненных процессов очень удобно: денег на еду нет или жить негде - впадаешь в анабиоз) или обратное анабиозу (резкое усиление жизненных процессов, человек не ведает усталости, с невероятной скоростью двигается, из такого человека получится замечательный иллюзионист, или бегун, или непобедимый борец).

**Задания.**

2.1. Придумайте органы чувств, которых нет у человека, но могли бы быть. Не плохо бы чувствовать, когда делаешь ошибку и когда надвигается опасность (фигурально говоря - красная бы лампочка загоралась в этом случае).

2.2. Придет время и можно будет менять внутренние органы. Как бы это могло выглядеть?

2.3. Сделайте "разметку" людей цветом по их нравственным качествам. Например, все честные люди стали розовыми, все бесчестные фиолетовыми, а злые синими. Чем больше человек сделал подлостей, тем темнее цвет. Опишите, что будет с миром? Многие, наверно, из дома бы не вышли.

### 3. **Оживший рисунок.**

Вы получили замечательный дар, все что вы нарисуете - оживает! Что бы вы нарисовали?

Великих людей? Вымирающих животных?

Новых животных и растений?

### 4. **Исключение некоторых качеств человека.**

Перечислите свойства и качества человека, а потом одно-два свойства исключите и посмотрите, что получилось.

- Человек не спит.

- Человек не чувствует боли.

- Человек потерял вес, обоняние.

### **Задание.**

Назовите не менее 10 жизненно важных качеств и свойств человека и подумайте к каким последствиям приведет их потеря.

### 5. **Превращение человека в любой объект.**

Человек превращается в другого человека, в животных (птиц, зверей, насекомых, рыб), в растения (в дуб, розу, баобаб), в объекты неживой природы (камень, ветер, карандаш). Это богатейший материал для новых сказок.

Но самое главное в этом приеме - это воспитание эмпатии - умения перевоплотиться в другой образ и посмотреть на мир его глазами.

### **Задание.**

Предложите не менее 10 примеров превращения человека, например в сказках.

### 6. **Антропоморфизм.**

Антропоморфизм - это уподобление человеку, наделение человеческими свойствами (речью, мышлением, способностью чувствовать) любых объектов - одушевленных и неодушевленных: животных, растений, небесных тел, мифических существ.

Не видал ли где на свете

Ты царевны молодой?

Я жених ей. - Братец мой,

- Отвечает месяц ясный, -

Не видал я девы красной...

Здесь Пушкин наделил месяц умением видеть, узнавать, соболезновать и говорить.

### **Задание.**

Вспомните 10 примеров антропоморфизма из известных вам сказок, мифов и басен и сами придумайте не менее 10 примеров возможного антропоморфизма.

### **7. Придание объектам неживой природы способностей и качеств живых существ.**

А именно: способности двигаться, думать, чувствовать, дышать, расти, радоваться, размножаться, шутить, улыбаться.

- Мальчик сидит верхом на палочке и воображает ее лошадью, а себя всадником.

- В какое живое существо ты бы превратил воздушный шарик?

### **Задание.**

Придумайте не менее 10 примеров подобных превращений.

### **8. Придание объектам неживой природы необычайных свойств.**

Например, камень. Он светится, всегда теплый (никогда не остывает!), можно руки греть в мороз, делает воду сладкой и целебной, а сам не растворяется.

Камень впитывает болезни. Камень дает бессмертие. Созерцание камня вдохновляет писать стихи и рисовать и т. д.

Вот хорошая игра для развития фантазии. Дети (или взрослые) встают в круг.

Одному дают в руки мягкую игрушку или мячик и просят бросить ее кому-либо с теплыми словами: "Я дарю вам зайчонка", или "Юрочка, я дарю тебе козленка, рожки у него еще не выросли", или "Держи, Маша, большую конфету", или "Дарю тебе часть своего сердца", "Я дарю тебе бельчонка", "Это стеклянный шарик, не разбей его", "Это кактус, не уколись".

### **Задание.**

Предложите 10 вариантов такой игры.

### **9. Оживление умерших людей, животных, растений.**

Например:

- Что было бы, если бы воскресли бронтозавры?

- Что бы создал еще Пушкин, если бы не ушел из жизни так рано?

Можно оживить все виды вымерших животных и всех людей!

### **Задание.**

Предложите 10 вариантов такой игры.

### **10. Оживление умерших героев литературных произведений, в частности, героев сказок.**

- Погиб персонаж сказки? Не беда, надо его нарисовать и он оживет.

### **Задание.**

Придумайте продолжения сказок, при условии, что герои сказки не погибли.

Лиса колобка не съела, Руслан не отрубил бороду Черномору, Оловянный солдатик не расплавился, Предложите 10 вариантов такой игры.

### **11. Оживление героев художественных картин и скульптур.**

### **Задание.**

Назовите 10 картин известных художников и предложите продолжение сюжета при условии, что персонажи ожили.

### **12. Изменение привычных отношений между героями сказок.**

Напомним такие ситуации: щука поет колыбельную ("Открывает Щука рот"); "Серый Волк ей верно служит"; храбрый заяц; трусливый лев.

### **Задание.**

Придумайте сказку с таким невероятным сюжетом: Лисица стала самой простоватой в лесу, и ее все звери обманывают.

### **13.**

### **Метафора.**

Метафора - это перенесение свойств одного предмета (явления) на другой на основании признака, общего для обоих предметов. Например, "говор волн", "холодный взгляд". Вот отрывок, составленный из одних метафор:

### **Задание.**

Назовите метафоры и попросите детей объяснить, какие свойства и кому перенесены.

Мягкий характер. Щеки горят. Утонул в двойках. Держать в ежовых рукавицах. Позеленел от злости. Стальные мускулы. Железный характер. Бронзовое тело.

### **14. Дайте новое название картине.**

Ребенку показывают много сюжетных картинок, открыток или репродукций известных художников и просят дать им новые названия. Сравните, кто назвал лучше: ребенок или художник. Основанием для названия может быть сюжет, настроение, глубинный смысл и т. д.

### **Задание.**

Приведите 10 новых названий старых известных картин.

### **15.**

### **Фантастическое**

### **объединение.**

Фантастическую идею можно получить сочетанием свойств или частей двух, трех объектов. Например, рыба + человек = русалка, лошадь + человек = кентавр. Кто такие сирены? Одна и та же пара объектов может дать различные идеи в зависимости от сочетаемых качеств.

### **Задание.**

Предложите 10 примеров сочетания неожиданных качеств различных реальных существ.

### **16.**

### **Фантастическое**

### **дробление.**

### **Задание.**

Придумайте и вы сказку на подобный сюжет. Например, апельсин разлетелся на дольки, гранат рассыпался на 365 зернышек (именно 365 зернышек в любом гранате, проверьте), судьба сестер-горошин из одного стручка.

### **17.**

### **"Как**

### **мне**

### **повезло".**

Как мне повезло, - говорит подсолнух, - я похож на солнце. Как мне повезло, - говорит картошка, - я кормлю людей. Как мне повезло, - говорит береза, - из меня делают ароматные веники.

### **Задание.**

Придумайте 10 вариантов такой игры.

**18. Прием ускорение - замедление.**

Ускорять или замедлять можно скорость протекания любых процессов. Чтобы направить фантазию в этом направлении, задают вопросы типа: "Что будет, если", "Что произойдет, если".

- Что будет, если Земля станет вращаться в 24 раза быстрее? Сутки будут длиться 1 час. За 1 час надо успеть поспать, позавтракать, сходить в школу (на 15 мин), пообедать, сделать уроки (за 3-4 мин), погулять, поужинать.

- Что будет, если времена года будут длиться по 100 лет? (Тогда бы люди, родившиеся в начале зимы, никогда бы не увидели зеленой травы, цветов, разлива рек)

Задание. Предложите три-четыре сюжета, связанные с указанным приемом.

**19. Машина времени.**

У вас появилась машина времени! Вы в нее садитесь и можете путешествовать в ближнее и в дальнее прошлое любой страны, в ближнее и в дальнее будущее любой страны и быть там любое время. Но менять там ничего нельзя, можно только смотреть. Пока вы находитесь в прошлом или в будущем, жизнь на Земле протекает по своим обычным законам.

"Домашний вариант": сидя дома, вы смотрите в "Зеркало времени" или мысленно делаете снимки "Фотоаппаратом времени" или "Кинокамерой времени" или "Волшебным глазом". Называете место и время и, пожалуйста, изображение готово.

- Что бы вы хотели посмотреть в прошлом?

- Какими были мама и бабушка, когда им было столько же лет, сколько мне сейчас?

- Как жили динозавры?

- Я бы хотел познакомиться и поговорить с Пушкиным, с Наполеоном, с Сократом, с Магелланом.

- Что бы вы хотели посмотреть в будущем?

- Кем я буду? Сколько у меня будет детей?

- Поговорить со своим будущим сыном.

Вот невероятная ситуация. С Земли послали сообщение на далекую звезду. На этой звезде живут разумные существа, у них есть машина времени. Они послали ответ, но ошиблись, и ответ пришел на Землю раньше, чем было послано сообщение.

Задание. Предложите 10 сюжетов, связанных с эффектом машины времени.

**20. Метод Л. Н. Толстого.**

Пишут, что Л. Н. Толстой регулярно пользовался каждое утро в качестве утренней гимнастики ума следующим методом.

Взять самый обычный предмет: стул, стол, подушку, книгу. Описать этот предмет словами человека, который никогда его раньше не видел и не знает, что это такое и зачем.

Например, что бы сказал о часах австралийский абориген?

Задание. Составьте несколько описаний предметов для аборигена.

**21. Свободное фантазирование.**

Детям предлагают безудержно пофантазировать на заданную тему, используя любые приемы фантазирования и любые их сочетания. В отличие от решения какой-нибудь серьезной задачи, можно предлагать любые идеи, даже самые бредовые.

Придумайте фантастическое растение.

- На одном растении одновременно растут все известные фрукты: яблоки, груши, апельсины, авокадо, ананасы, манго, кокосы.
- На одном растении растут все известные фрукты и овощи (помидоры и картофель, из листьев можно сделать табак, получить болеутоляющее лекарство и "средство красоты". В принципе, это возможно, так как помидоры, картофель, табак, белладонна (по-итальянски - "прекрасная дама") принадлежат к одному семейству - пасленовым.
- На одном растении растут известные и неизвестные фрукты, овощи и орехи.
- Удивительный арбуз: внутри мармелад, а вместо семечек - леденцы. Это тоже возможно, только поливать его надо сладкой водой и медом.
- На одном дереве растут объекты живой и неживой природы.
- Цветок сделан из шоколада и никогда не отцветает, сколько его не ешь.

**22. Придумайте фантастическое сооружение.**

Здание будущего: изнутри наружу все видно, а снаружи внутрь ничего не видно. В здание не может проникнуть существо (человек, собака..) с вредными для хозяина дома намерениями. Какими качествами должен обладать дом, если вес и размер хозяина меняется 10 раз каждый час?

23. Придумайте новый вид транспорта.

Идеи изобретений:

- Синтетический транспорт, соединивший в себе преимущества всех известных видов транспорта: скорость ракеты, роскошь каюты высшего класса океанского лайнера, всепогодность самолета для исследования молний, ненужность посадочных и взлетных площадок вертолета, целебность конного транспорта.
- Покрытие дороги волнистое или треугольной формы. Придумай колесо, чтобы не трясло на такой дороге. Это тоже будет изобретение!

**24. Придумайте новый праздник или конкурс.**

- Праздник цветов. У всех на щеках нарисованы цветы. В этот день можно разговаривать только на китайском языке цветов.
- Праздник улыбок. Типа 1 апреля, но веселее и озорнее. Обманывать, быть веселым и шутить.
- Праздник прилета ласточек.
- Праздник первого комара.

Конкурс фантазеров. Участвуют две команды. Каждая команда предлагает другой команде различные задания: а) тему для юмористического рассказа из 5 фраз; б) объект для составления загадки (стол, вилка, телевизор); в) начало



рассказа. Например. "Мой друг Кит пригласил меня в кругосветное путешествие"; г) предлагается какой-нибудь прием фантазирования. Надо, используя этот прием, придумать невероятную историю.

**25. Придумайте драматический сюжет.**

- Мама сверх всякой меры баловала дочку. Что произошло с мамой и дочкой?  
- Человек заблудился, случайно нашел брошенный охотниками дом и прожил там 7 лет. Как он там жил? Что ел, во что одевался?.. (Через пять лет он научился говорить и т. п.)

**26. Придумайте новую фантастическую игру.**

Чтобы придумать новую невиданную игру, надо придумать невероятные условия и правила этой игры.

- Шахматные фигуры сделаны из шоколада; выиграл фигуру противника и можешь ее тут же съесть.

- Игра "Съедобные шашки". Они действительно становятся съедобными, но только после того, как будут честно выиграны. Придумайте, какими особенными свойствами будет обладать выигранная дамка и запертая шашка?

- Цилиндрические шашки и шахматы. Доска свернута в цилиндр так, что поля a1, a2, a3 и т. д. становятся рядом с полями h1, h2, h3 соответственно. Образующими цилиндра становятся вертикали.

- Шашки Лобачевского. Доска мысленно сворачивается в фантастическую фигуру - одновременно смыкаются и боковые стороны и стороны, обращенные к игрокам. Образующими являются вертикали и горизонталы одновременно.

- Супершахматы. Вместо шахматных фигур - кубики. На гранях каждого кубика есть изображения шести фигур, кроме короля. Один раз за игру можно изменить статус фигуры (перевернуть кубик), неожиданно для противника.

**27. Волшебное выполнение собственных желаний и материализация мыслей.**

Вы стали могущественным волшебником. Достаточно подумать - и любое, но только доброе, ваше желание исполняется. Вы, например, можете кого угодно сделать счастливым. Но если вы задумали что-то плохое для другого, то это произойдет и с вами.

Вот тест на проверку доброжелательности. Скажите детям, что в течение часа они могут делать с людьми все что угодно, и хорошее и плохое. Проверьте, что захотят сделать дети? Добро или зло?

Разбойники поймали достойного человека и хотят его убить. Предложите не менее 10 способов его спасения (сделать его невидимкой, заморозить разбойников).

**28. Вы стали обладать даром телепатии.**

Телепатия - передача мыслей и чувств на расстояние без посредства органов чувств. Можно даже не только читать мысли других людей, но и мысленно заставлять людей делать то, что хочется вам. Как вы используете этот дар?



пищать, предупреждая: "Я скоро лопну". С надутой Барби можно играть в ванне, учиться плавать.

Что дает сравнение с телевизором. Пусть Барби каждое утро показывает упражнения утренней зарядки, аэробики, асаны йоги. Пусть Барби возмущенно кричит, когда ее начинают ломать или при ней ссорятся.

Можно использовать комбинацию свойств. Как правило, среди нелепиц попадаются оригинальные идеи, которые не подарит метод проб и ошибок.

Метод фокальных объектов является прекрасным методом развития воображения, ассоциативного мышления и серьезного изобретательства.

Предложения, развивающие метод. Детям очень нравится, когда "в фокус" помещают их самих. Очень весело проходит совершенствование одежды, например чулок, колготок, сапог. Можно заранее определить класс объектов на втором шаге. Метод можно использовать для придумывания оформления магазинов, выставок, подарков.

До начала проведения сеанса генерирования идей можно подумать с детьми, что у выбранного фокального объекта хорошо и что плохо, кому хорошо, а кому плохо, почему хорошо, а почему плохо и т. д. А потом приступать к фантазированию.

Лучшие выдумки надо похвалить.

### **30. Комбинация приемов.**

"Высшим пилотажем" фантазирования является использование многих приемов одновременно или последовательно. Использовали один прием и к тому, что получилось, добавляют новый прием. Это уводит очень далеко от начального объекта и куда приведет - совершенно неизвестно. Очень интересное занятие, попробуйте. Но это под силу только смело мыслящему человеку.

Задание. Возьмите какой-нибудь сказочный объект (Буратино, Колобок) и примените к нему последовательно 5-10 приемов фантазирования. Что получится?

#### **31. Учимся выдвигать гипотезы**

Приведем несколько упражнений, позволяющих тренировать способность выработать гипотезы и провокационные идеи.

##### **1. Назови самые правдоподобные (логичные) причины событий:**

На улице стало холодно.

Птицы улетели на юг.

Миша и Сережа поссорились.

Автомобиль стоит на обочине.

Человек сердится.

Назови 2—3 самые фантастические, самые неправдоподобные причины этих событий.

**2.** Усложним задание. Назови пять самых правдоподобных причин того, почему дует ветер (...почему течет ручей? ...почему весной тает снег? и т.п.). Каждый ответ начни со слов:

Может быть...

Предположим...

Допустим...

Возможно...

Что, если...

Назови также пять самых фантастических (неправдоподобных) причин этих событий.

**32.** Упражнения на обстоятельства.

**1.** При каких условиях каждый из этих предметов будет очень полезным? Можете ли вы придумать условия, при которых будут полезными два или более из этих предметов:

кусок поролона;

картонная коробка;

игрушечный автомобиль;

яблоко;

тарелка;

телевизор;

стол;

скрипка.

Очень полезно в плане тренировки умения выдвигать гипотезы упражнение, предполагающее обратное действие.

**2.** Например: «При каких условиях эти же предметы могут быть совершенно бесполезны и даже вредны?»

Приведем еще несколько упражнений.

**3.** Как вы думаете, почему детеныши животных (медвежата, тигрята, волчата, лисята и др.) любят играть?

Почему одни хищные животные охотятся ночью, а другие днем?

Почему цветы имеют такую яркую окраску?

Почему зимой идет снег, а летом только дождь?

Почему Луна не падает на Землю?

Почему в космос летают ракеты?

Почему самолет оставляет след в небе?

Почему многие дети любят компьютерные игры?

Надо предложить несколько разных гипотез по этим поводам, придумать также и несколько провокационных идей.

**4.** Задания типа «Найдите возможную причину события» также могут помочь научиться выдвигать гипотезы.

Дети стали больше играть во дворах.

Миша весь вечер не подходил к телевизору.

Пожарный вертолет весь день кружил над лесом.

Полицейский автомобиль стоял у дороги.

Щенок Кузя грустно смотрел вслед Маше.

Котята спали весь день.

**5.** В сказке «Золотая рыбка» исполнила три желания одного человека — Старика, поймавшего ее. Представь, что Золотая рыбка выполнила три желания каждого человека на Земле. Надо придумать как можно больше гипотез и провокационных идей, объясняющих, что бы произошло в результате.

**6.** Представь, что воробьи стали размером с больших орлов («Слоны стали меньше кошек», «Люди стали в несколько раз меньше (или больше), чем сейчас» и др.). Что бы произошло? Придумайте несколько гипотез и провокационных идей по этому поводу.

Литература:

1. Белоусова Л.Е. Веселые встречи. СПб.: Детство-Пресс, 2009
2. Гин С.И. Мир фантазии. Часть 1 и 2. Гомель, 1995
3. Корзун А.В. Веселая дидактика. Элементы ТРИЗ и РТВ в работе с дошкольниками. Мн, 2010