

## Игры по ТРИЗ – технологии для развития предпосылок инженерно-творческого мышления у детей дошкольного возраста

### Игра «Барышня мадам».

Игра начинается с присказки:

Вам Барышня-мадам прислала чемодан,

Велела не смеяться и не улыбаться,

Губки бантиком не делать,

Да и нет не говорить, черный с белым не носить,

Вы поедете на бал?

#### Примерные вопросы и ответы в ходе игры:

- На чем вы поедете на бал? Назовите букву и цифру.

Игроки по очереди выбирают варианты ответов, например А4 (это м.б. карета, или героскутер и т.д.).

- У вас будут длинные волосы? (не знаю, я выбираю Б2)

- А на голове у вас будет шляпа с широкими полями? Выбирайте головной убор (может быть... посмотрим В5).

- Вы оденете длинное розовое платье?

Играя, ребенок не только весело и интересно проводит время, одновременно общаясь со сверстниками, но учится думать, следить за собственной речью и концентрировать внимание.



### Игра «Ландшафтный дизайнер».

#### Как играть в эту игру:

Данная игра позволяет почувствовать себя в роли ландшафтного дизайнера и создать макет своего «Сада мечты». Зеленые квадраты – это игровое поле, на котором можно расположить пруд, дорожку, клумбу с цветами и «вырастить» дерево. Какими эти объекты будут по форме, размеру, цвету и где они будут расположены можно узнать из матрицы. Украсить «Сад мечты» можно дополнительными материалами по собственному выбору.



## Конструктор из бросового материала «Роботы с далекой планеты»

**Как играть данным конструктором** и создавать разнообразных роботов подскажут матрицы. По ним набираются все необходимые для поделки объекты (крышки, бутылочки, контейнеры). Украсить робота по своему замыслу и усовершенствовать его можно самостоятельно с помощью дополнительных материалов, наделив его воображаемыми функциями, например – это будет робот-няня или помощник в саду.



## Игра «Натюрморт создам я сам»

**Как играть в эту игру:** Выбираем матрицу, по которой набираются необходимые для натюрморта объекты. Выкладывает объекты, объединяя их в единую композицию – натюрморт. Схематично заполняем пустую матрицу по расположению объектов в натюрморте по признакам места, направления, цвета и количества.

