

Калейдоскоп мышления

Автор-составитель Елена Рябина



77

увлекательных игр,
формирующих гибкий
нестандартный подход
к окружающему миру
на основе
ОТСМ-РТВ-ТРИЗ

«ТРИЗ плюс»

triz-plus.ru

«Вытворяндия»

vytvoryandia.ru

Содержание

Вступление.....	3
I. МОДЕЛЬ «Элемент-имя признака-значение признака». КЛАССИФИКАЦИЯ.....	6
II. СИСТЕМНЫЙ подход.....	10
III. ПРОТИВОРЕЧИЯ.....	16
IV. ПРИЧИННО-СЛЕДСТВЕННЫЕ связи.....	21
V. ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ подход. РЕСУРСЫ.....	25
VI. АНАЛОГИИ. АССОЦИАЦИИ.....	29
VII. ЗАДАЧИ.....	34

Здравствуйте, дорогие читатели!

Сознание, разум, мышление – наиболее загадочные сферы жизнедеятельности человека. Где находятся мысли, и как функционирует мышление? Почему кто-то быстро соображает, а кто-то тугодум? Почему у одного человека идеи так и брызжут фонтаном, а кого-то вводят в ступор самые простые умозаключения? Можно ли улучшить качество своей мыслительной деятельности и каким образом?

Мышление – это процесс познания окружающего реального мира, основу которого составляет непрерывное пополнение запаса понятий и представлений; включает в себя вывод новых суждений, осуществление умозаключений. (с)

По сути, мышление – это оперирование имеющейся информацией. Под информацией понимаются разнообразные сведения, получаемые как от органов чувств (ощущения), так и в процессе целенаправленного обучения.

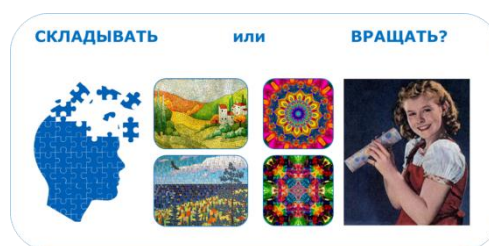
Анатолий Гин приводит такой наглядный пример: представим наш мозг в виде коробки, а нейроны (клетки, которые специализируются на передаче информации) – в виде шариков, помещенных в коробку. Если есть только 2 шарика, то между ними существует всего 2 нейронных связи. Если появляется дополнительный, третий шарик, – то уже 6. Если шариков становится 4, то между ними уже может возникнуть 12 различных связей, и даже больше, если используются сразу несколько «шариков». Всего в коре головного мозга сто миллиардов нейронов. Представляете, сколько же тогда существует между ними связей?



Таким образом, чем больше будет активных связей между нейронами, по которым с легкостью будет осуществляться передача информации, тем гибче, сильнее и разнообразнее будет мышление.

Но даже если связей очень много, но они однообразны, закреплены, то образуются привычные стереотипы и установки. Мозг достаточно ленив, ему удобнее осуществлять знакомые мыслительные операции, чем находить новые пути решения. Поэтому его нужно постоянно тренировать, используя непривычные способы мышления, которые заставляют задуматься. Развитие происходит только в условиях умственного усилия. Если что-то получается легко, это значит, что мышление идет по уже имеющейся, знакомой «дорожке» нейронной связи.

Детская игрушка, калейдоскоп, перемешивает цветные стеклышки, образуя каждый раз новый, непредсказуемый узор. В предложенных играх и упражнениях нужно будет так же применять различные подходы и способы мышления, связывать несвязуемое, находить выход из нестандартной ситуации.



Не гонитесь за «правильностью», ее просто нет. Это не задачник по математике или какой-то другой точной науке. Основная цель – размышления, мыслительный поиск, сам процесс мышления. Получайте от него удовольствие. Не «экзаменируйте» ребенка, не требуйте мыслительных действий только от него. Активно включайтесь сами, озвучивайте свой процесс рассуждения, радуйтесь необычным находкам – и своим, и своего малыша.

Людмила Петрановская описывает интересный эксперимент:

Маму с ребенком приглашали в кабинет, полный всяких развивающих игр и вообще интересных и малопонятных штук. Потом экспериментатор извинялся, говорил, что ему надо совсем ненадолго отойти и предлагал чувствовать себя в кабинете «как дома», говорил, что можно «посмотреть пока, что у нас тут есть». И уходил. Но недалеко, за стеночку, где было особое зеркало, с одной стороны как зеркало, с другой – прозрачное, его часто используют для психологических экспериментов.

Через окошко-зеркало он наблюдал, чем заняты мама с ребенком. Основных типов поведения было четыре:

- 1. Мама грозно шикала на ребенка, чтобы «сидел смирно, ничего не трогал» и они вдвоем неподвижно ждали возвращения специалиста. Если ребенок пытался что-то взять, мама его одергивала.*
- 2. Мама доставала из сумки журнальчик и погружалась в чтение, на ребенка внимания не обращала. Он, постепенно смелея, начинал все брать, рассматривать, крутить и т. д.*
- 3. Мама воодушевлено говорила ребенку: «Смотри, какие хорошие игры!» И начинала показывать ребенку и объяснять, как в них играть.*
- 4. Мама, забыв про ребенка, с азартом хватала то одну игру, то другую и пыталась вникнуть, что это и зачем. Ребенок сам по себе тоже все хватал и рассматривал.*

Потом психолог возвращался в комнату и проводил с помощью специальной методики тестирование уровня познавательной активности у ребенка. Прежде, чем читать дальше, попробуйте отгадать, у детей из какой группы оказались лучшие результаты?

Самые высокие показатели были у детей любознательных мам, из 4 группы. Тут все работало на познание: мама рядом, она сама все исследует, у ребенка включается подражание, ему спокойно и весело, и процесс идет полным ходом.

Затем шли дети мам из 2 группы. Они не подавали пример, но своим присутствием и спокойствием обеспечивали безопасность, и природа брала свое.

И гораздо худшие результаты были у тех детей, кому все запрещали, и у тех, кем руководили.

В данной книге представлены несколько игр-упражнений из арсенала ТРИЗ-педагогике, подводящих к формированию у детей дошкольного возраста основ сильного творческого мышления. В процессе игр используются различные виды мышления: системного, диалектического, функционального, понятийного, а так же другие психические процессы: внимание, воображение, речь.

Историческая справка:

ТРИЗ-педагогика появилась в нашей стране в 80-е годы прошлого столетия. В ее основу легла Теория Решения Изобретательских Задач (ТРИЗ), которую разрабатывал уникальный человек, намного опередивший свое время – Генрих Саулович Альтшуллер (1926-1998) - советский ученый, изобретатель, писатель-фантаст. Он сформулировал основное положение ТРИЗ: «Все системы развиваются по определенным законам; эти законы можно выявить и использовать для создания алгоритма решения открытых изобретательских задач».

В процессе работы над ТРИЗ, Альтшуллер и его последователи разработали набор методов и приемов решения открытых изобретательских задач. Но эффективность использования этих инструментов напрямую зависит от свойств и качеств самого изобретателя. Поэтому в ТРИЗ появился раздел, задача которого - подготовить человека-творца: Теория Развития Творческой Личности. ТРТЛ - это развитие творческого потенциала человека с раннего детства до глубокой старости.

ОТСМ – это Общая Теория Сильного Мышления. ОТСМ базируется на классической ТРИЗ и рассматривает более общий и универсальный подход, позволяющий работать с проблемами вне зависимости от области их возникновения.

Развитие творческого воображения (РТВ) ставит целью снятие психологической инерции мышления, а так же формирование управляемого (а не спонтанного, стихийного) воображения.

РЕКОМЕНДАЦИИ по организации игр-упражнений.

1. Не подходите к играм слишком серьезно, помните, что интерес и удовольствие от игры – одно из наиболее важных условий занятия. В то же время избегайте поверхностности. Побуждайте ребенка искать неожиданные и занимательные варианты, сами используйте различные подходы, обращайтесь внимание и подсказывайте нестандартные пути решения.
2. Большинство упражнений не требуют специальной подготовки и пособий, поэтому играть можно в любом удобном месте: на прогулке, в транспорте и т.д.
3. Используйте знакомые и понятные ребенку объекты, учитывайте его уровень знаний и представлений. При необходимости опирайтесь на наглядность, привлекайте любимую игрушку, знакомый персонаж, проверяйте опытным путем предложенные варианты. Открывайте ребенку мир с неожиданной стороны. Покажите, что процесс «думания», познания, может быть увлекательным и интересным.
4. Важная деталь: обращайтесь внимание ребенка на возможности применения полученных умозаключений в реальной жизни. Для этого вы можете предлагать примеры из собственной жизни малыша, составлять рассказы и рукописные книги, применять найденные решения в обыденных ситуациях.
5. Избегайте слова «правильно». Замените его словами «замечательно, отличный вариант, прекрасное решение, восхитительно, любопытно, удивительно» и др.
6. Внимательно выслушивайте любые варианты ребенка, восхищайтесь каждой идеей. Не давайте отрицательных оценок, не допускайте критических высказываний. Предлагайте ему самому (или вместе с вами) проанализировать вариант с позиции «хорошо-плохо», реальности и целесообразности, нравственной стороны: не причиняет ли его решение неудобства или вреда другим людям, животным, природе.

I. МОДЕЛЬ «Элемент-имя признака-значение признака». КЛАССИФИКАЦИЯ.

1. Расскажи о предмете.

Предложите ребенку поочередно называть различные свойства какого-нибудь небольшого предмета, который можно взять в руки (чашка, мячик, машинка, карандаш и т.п.) – какой он? В чем его особенность? Чем он отличается от других предметов? Каждый участник называет что-то одно и передает предмет следующему участнику. Обязательное условие – это должен быть именно предмет (не картинка) и участник обязательно должен держать его в руках, чтобы можно было внимательно осмотреть, потрогать, понюхать, ощутить вес, и т.п. Принимаются любые подходящие ответы – не только по конкретным признакам (стеклянная, легкая, белая и т.п.), но и самые разнообразные особенности: например, на доньшке чашки есть небольшой подтек глазури (это особенность именно этой чашки), чашку можно повесить за ручку на крючок, если она разобьется – можно выложить мозаику, в нее можно посадить комнатный цветок – использовать как цветочный горшок, можно поучить буквы (если, например, чашка с именем) и др.

Иногда дети «зависают» на одном каком-то признаке. Например: «В чашку можно налить чай... в нее можно налить компот... можно суп... воду...» и т.д. В этом случае объявите: «Да, это особенность чашки – в нее можно наливать разные жидкости: и чай, и компот, и суп. Давай поищем, в чем же еще есть особенность, кроме того, что в нее можно что-то налить».



2. Игра с мячом.

Ведущий (на первых порах взрослый, затем может быть ребенок) задает многовариантное задание: «Что летает? Что красное? Что шуршит?» и т.п. и кидает мяч участнику. Участник, отвечая, возвращает мяч. Постепенно темп увеличивается.

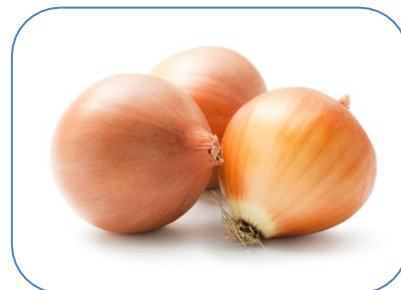


Систематизировать можно:

- по цвету (белое, прозрачное, разноцветное, ...)
 - по форме (круглое, квадратное, бесформенное, ...)
 - по размеру (выше стула, но ниже шкафа, ...)
 - по материалу (железное, деревянное, из ткани...)
 - по звучанию (свистит, шипит, пищит, ...)
 - по запаху (что приятно пахнет, ...)
 - на ощупь (острое, мягкое, шершавое, ...)
 - по вкусу (сладкое, соленое, невкусное, безвкусное, ...)
 - по способу передвижения (летает, ползает, катится, ...)
 - по агрегатному состоянию (твердое, жидкое, газообразное)
- и по другим признакам по выбору.

3. Развиваем наблюдательность.

Положите перед ребенком три предмета, не очень похожих друг на друга, но и не имеющих бросающихся в глаза различий, например, три луковицы (или три моркови, три камушка и др.). Предложите ребенку внимательно осмотреть все луковицы и найти отличительные особенности каждой из них.



Затем, выбрав одну, и не говоря вам какую, нарисовать ее. А вы должны угадать, какую луковицу ребенок загадал. Рисовать можно любым способом, привычным ребенку: простым карандашом, фломастерами, мелками, красками и др. Рисунок может быть как цветным, так и однотонным. Главное, чтобы ребенок передал особенности конкретного объекта. Если задачка не отгадана, нужно провести дружеское обсуждение. Попросите автора показать выбранный объект и объяснить, какие его индивидуальные особенности, отличающие от других предметов, он посчитал важными. Разберитесь вместе - действительно ли это так, и удалось ли ребенку отобразить это в рисунке.

Это упражнение можно провести и словесно: после рассматривания ребенок не рисует, а рассказывает о задуманном объекте, описывает его, а вам нужно угадать.

4. «Теремок»

Эту игру можно использовать как словесную, но, в силу психологических особенностей дошкольников, лучше использовать картинки или предметы. Игроки выбирают для себя картинку или предмет. Считалкой выбирается ведущий, он – хозяин теремка. Остальные по очереди «стучатся» к нему в гости (можно стучать по столу или просто проговаривать) и просят пустить их в теремок, так как они чем-то похожи на основной объект.

- Тук-тук. - Кто там? - Я кисточка. Пусти меня в теремок.
- А я – тарелка. Пущу тебя, если ты на меня похожа.
- Я похожа на тебя – ты круглая, и у меня тоже круглая палочка.
- Заходи!
- Тук-тук! - А ты кто? - Я – кукла. Я похожа на тебя: на тебе нарисован красный цветочек, и у меня – красное платье.
- Тук-тук! ... Я – машинка. Я похожа на тебя: ты стеклянная и у меня есть стеклянные окошки.



Как вариант – можно впускать в теремок тех, кто отличается от «хозяина» по каким-то признакам.

- Ты твердая, а у меня есть мягкая щетинка (тарелка и кисточка)
- Ты посуда, а я - игрушка (тарелка и кукла)
- Тебя нельзя разобрать на части, можно только разбить, а меня можно разобрать на несколько частей, а потом собрать обратно (тарелка и машинка).

5. «Гирлянда»

Ведущий предлагает стартовое слово. Например, лягушка. И задает вопрос о свойствах, признаках, действиях этого предмета.

- Лягушка какая?

Ребенок отвечает: - Зеленая.

От этого слова вновь ставится вопрос. Например:

- Зеленая кто (что)?

Ребенок отвечает: - Трава.

- Трава что делает? (растет)

- Растет что (кто)? (ребенок)

- Ребенок какой? (веселый)

- Веселый кто бывает? (клоун)

- Клоун что делает? (смеется)

И т.д.



6. «Что можно сказать о предмете, если там есть...?»

Ведущий называет какую-либо составляющую, а ребенку нужно дать характеристику.

Например: - Что можно сказать об объекте, если у него есть глаза, которые видят ночью? (птица, животное или насекомое, которое днем спит, а ночью добывает себе пищу).



- Что можно сказать об объекте, частью которого являются ласковые слова? (это может быть добрый человек, книга со стихами, открытка).

- Что можно сказать об объекте, в котором есть цветы? (это цветочный магазин, оранжерея, платье с цветочным рисунком, жостовские подносы).

7. «Узнай меня»

Сначала взрослый называет свойства какого-либо объекта, а ребенок отгадывает. Затем можно ребенку предложить описать какой-нибудь предмет, а взрослый и другие дети, если играют несколько детей, отгадывают.

- Я круглый, большой, сверху зеленый, а внутри красный, бываю сладким и сочным. (Арбуз)

- Я яркое, теплое и ласковое. Меня все любят, без меня не могут жить растения, животные и человек. (Солнце)

- Я живу в южных странах, у меня разноцветные перья, и я умею разговаривать по-человечески. (Попугай)

8. «Цепочка»

Первый участник называет объект, второй – его свойство, третий (или поочередно, если играют двое) – объект с названным свойством, четвертый – другое свойство нового объекта и т.д.

Например: 1. Морковь. 2. Морковь сладкая. 3. Сладким бывает сахар. 4. Сахар белый. 5. Белым бывает снег и т.д.

9. «Четвертый лишний»

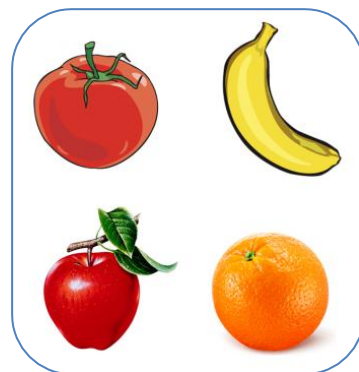
Цель игры – показать многовариативность классификационных признаков, учить не заикливаться на очевидном признаке обобщения.

Предлагается изображение четырех предметов. Сказать, что «лишним» будет каждый предмет по очереди, чтобы не было никому обидно.

- Вот помидор. Он будет лишним среди банана, яблока, апельсина. ПОЧЕМУ? (помидор – овощ, а все остальные фрукты).

А теперь лишний – банан. ПОЧЕМУ? (банан – продолговатый, а остальные круглые). Лишний – апельсин. ПОЧЕМУ? (его можно разделить на дольки без ножа). Лишнее – яблоко. ПОЧЕМУ? (яблоко хрустит, когда его откусывают).

Сравнивать можно по цвету, весу, размеру, вкусу, частям, где растет, чем было раньше, количеству букв в названии и т.д.



10. «Цепочка слов»

Предложите ребенку составить длинный поезд из слов, каждое слово – вагончик. В роли вагончиков могут быть фишки, детали от конструктора, магнитики, и др. Вагончики, как и слова, должны быть объединены между собой, значит, каждое слово должно тянуть за собой следующее. За каждое слово ставится вагончик, взрослый отталкивается от последнего слова.

Например, Зима: снежная-холодная;

- А что бывает холодным? Мороженое, лед, ветер.

- Что бывает ветреным? День, человек, погода.

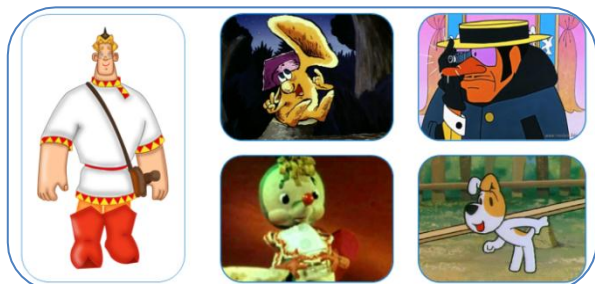
- Какая бывает погода? Ясная, солнечная, дождливая.

- Что может быть дождливым? Вечер, октябрь, осень.

- Какая бывает осень? Золотая, урожайная, щедрая. И т.д.

11. Путешествия с ощущениями.

Информацию об окружающем мире мы получаем через наши органы чувств: глаза, уши, нос, язык, руки (кожу). Придумайте – как могут выглядеть Человечки ощущений или подберите соответствующих персонажей, сказочных или реальных, чтобы было сразу понятно – какой орган восприятия является основным.



Например, слух – Большой Ух, заяц, Чебурашка, и т.д. Зрение – сыщик из Бременских музыкантов, орел, персонаж с лупой. Вкус – Щелкунчик (большой рот), Винни-Пух (любит мед), Карлсон или Дракончик из «Сладкой сказки». Обоняние (запах) – собака, Буратино

(длинный нос), Карлик Нос. Осязание (тактильные ощущения) – Алеша Попович (большие руки), фокусник (ловкость рук), крот.

С выбранными персонажами можно обследовать объекты реального мира - например, «Сегодня мы пойдем гулять с Большим Ухом» - какие звуки услышим? Где-то проехала машина, щебечет птица, малыш стучит по формочке, делая «пирожок», ветер шумит кронами деревьев и т.д. Рассматриваем картину очень внимательно вместе с сыщиком. Что мы увидели такого, чего никто не замечал? Постепенно можно переходить к объектам, которые не можем обследовать непосредственно - А если мы попадем в картину вместе с Рексом – какие запахи почувствуем? Если в сказку «Трои поросенка» пойдем вместе с Алешей Поповичем – какие на ощупь домики поросят? Чем отличаются на ощупь домик из соломы, из прутьев, и из кирпичей? Дракончик-сладкоежка попал в сказку «Горшочек каши» - какая она на вкус? Понравится ли Дракончику?

12. Смешивание ощущений.

С ребенком старше 6-7 лет можно расширить представления о чувственных ощущениях, смешивать признаки, переводить аналогии признаков и их значений в эмоционально-чувственную сферу. Это формирует образное и ассоциативное мышление, развивает выразительность речи.

- Какое на ощупь облако? Какой по весу голубой цвет? Как звучит запах розы?



Какая по температуре материнская любовь? Какое на вкус журчание ручейка? Какая по размеру твоя обида на приятеля? Какого цвета счастье? и т.п.

II. СИСТЕМНЫЙ ПОДХОД.

13. «Что в чем?»

Ведущий предлагает назвать предметы, частью которых является заданный объект:

- Кнопка часть чего? (звонка, куртки, коробки с канцелярскими кнопками, баяна).

- Листочек часть ... (дерева, тетради, книги, календаря, папки).

- Лампочка часть ... (комнаты, прибора, видеокамеры, столба, настольной лампы).

- Экран ... (телевизора, компьютера, кинозала, рентген аппарата, диафильма).

Нужно назвать как можно больше объектов, желательно не менее 5.



14. «У кого есть...»

По очереди участники загадывают объект (или берут картинку так, чтобы остальные участники не видели) и называют части этого объекта. Затем следующий участник перечисляет части своего задуманного объекта.

- У моего объекта есть тело, покрытое мехом, длинные уши и лапы, короткий пушистый хвостик, ... (Заяц)



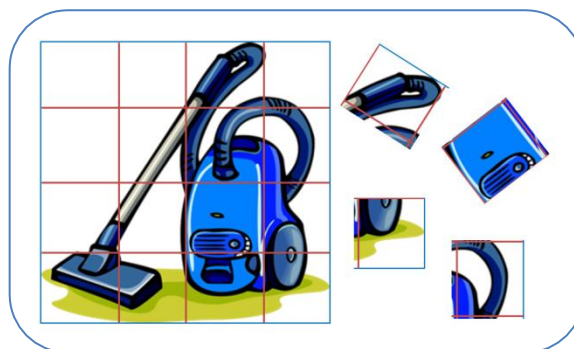
- У моего объекта есть дно, закругленная стенка, ручка, цветная картинка на стенке, ... (Чашка)

- У моего объекта есть берега, вода, обитатели, подводные растения (Речка, озеро, море)

Можно задавать уточняющие вопросы: «А у твоего объекта есть перепонки на лапках? У твоего объекта есть крышка?» И т.п.

15. «Что-то – часть чего-то»

Разрежьте предметную картинку на 12 – 16 частей. Картинка лежит на столе изображением вниз. Наугад по желанию детей открывают один квадрат. Дети рассматривают его, предполагают, на что похоже изображение, у каких предметов ещё бывают такие части. Когда варианты исчерпаны, открывают следующий квадрат. И так до тех пор, пока не будет отгадано изображённое на картинке.



16. «Чем был – чем стал»

Игра будет интереснее, если перекидывать друг другу мячик. В этом случае помимо закрепления знаний, ребенок упражняется в ловле и броске мяча, совершенствуется координация движений, активизируются оба полушария мозга за счет одновременной умственной и двигательной деятельности.



С маленькими детьми называется тема: например «Чей детеныш?»

Взрослый называет слово: «Жеребенок» и кидает ребенку мячик. Ребенок ловит его, отвечает: «Лошадь» и бросает мяч обратно взрослому. Взрослый: «Котенок»... - «Кошка»; «Поросенок»... - «Свинья»; «Щенок»... - «Собака» и т.д.

С более старшими детьми конкретную тему можно не обозначать, сообщить только направление «Что было раньше?» или «Что будет?». Слова берутся из разных тем: например – «Чем/кем стали?»

«Семечко»; «Ягненок»; «Мальчик»; «Туча»; «Дерево» и т.д.

17. «Что сначала, что потом»

Это упражнение может использоваться с детьми 2-3 лет, постепенно усложняясь, и помогает закрепить последовательность времен года, частей суток, дней недели и т.п.

- Сначала осень, а потом? – Зима. – А потом? – Весна. – А потом? – Лето.

- Сначала вторник, а потом? – Среда.

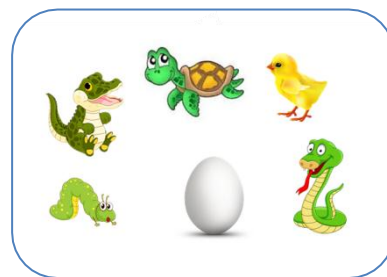
- Сначала вечер, а потом? – Ночь.

- Сначала завтрак, а потом? – Обед.

«КАЛЕЙДОСКОП МЫШЛЕНИЯ»

С детьми 5-6 лет можно использовать многовариативный подход:

- Сначала глина, потом... — ваза, кирпич, скульптура, свистулька, и др.
- Сначала бревно, потом... — дом, шкатулка, бумага, доска, шкаф и др.
- Сначала яйцо, потом... — птенец, черепашка, крокодиленок, гусеница, змея и др.



18. «Раньше – позже»

Взрослый называет какую-либо ситуацию, а ребенок говорит, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом.

- Посмотри, какая у медведя сделана берлога?



- Большая, крепкая, добротная.
- Она всегда была такой? Что с ней было раньше?
- Ее не было, росли деревья.
- Правильно, а еще раньше?
- Росли маленькие ростки.
- А еще раньше?
- Семечки в земле.
- А что будет с берлогой потом?
- Она развалится, смешается с землей.

19. «Паровозик времени»

Формируем у ребенка представление об изменениях объекта во времени. В зависимости от возраста увеличиваем длину цепочки: в 2-3 года достаточно двух-трех вариантов, чем старше ребенок, тем более длинной и полной должна быть цепочка.

Икра → головастик → лягушка

Яйцо → гусеница → куколка → бабочка

Семя → росток → саженец → маленькое деревце → большое дерево



Для демонстрации можно использовать, например, паровозик в вагонах. В окошко вагонов вставляем картинки или схематично рисуем постепенное изменение

объекта во времени. Это могут быть картинки изображающие времена года (например: зеленый листик, желтый листик, ветка без листьев, ветка с почками), разные этапы жизни человека (младенец, дошкольник, школьник, взрослый человек, старый человек), история предметов (повозка, карета, старинный автомобиль, современный автомобиль, автомобиль будущего – например, летающий)

20. «Путешествие в будущее»

Представьте, что стало возможным ездить в другие времена так же, как мы путешествуем в другие страны. Предложите ребенку отправиться в будущее. Можно поехать на 100, на 200, или даже на 300 лет вперед. Только вот беда – мы не знаем, как далеко в будущее мы приехали. Придумайте с ребенком (или, если участников несколько, то предложите каждому), как изменится в будущем, например, шкаф (или холодильник, душ, уют и др.). Все рукотворные предметы изменяются для улучшения своих функций, для устранения недостатков, для большей универсальности. Нужно подумать – что не устраивает сейчас в этом предмете, что можно улучшить, как расширить функцию и т.д. Все модификации предмета рассматриваются и выясняется, кто дальше оказался – чем более усовершенствованным будет объект, чем больше «работ» он может выполнять, тем дальше в будущее вы ездили.

Будущее СТИРАЛЬНОЙ МАШИНЫ

		
Стиральная машина может не только стирать вещи, но еще и чинить их - исправлять повреждения в одежде из органического текстиля, изменять цвет вещей и все это простым нажатием одной кнопки.	Стиральная машина, работающая без воды на отрицательных ионах. Чистка одежды может осуществляться даже на удобно расположившемся на кресле клиенте.	У стиральной машины есть функция не только стирки белья, но и отпаривания.

21. «Где живу и с кем дружу»

Для игры используется «модель мира», которая на первом этапе ознакомления состоит из двух частей: рукотворного и природного мира. С постепенным усвоением количество частей мира увеличивается. В старшем дошкольном возрасте ведущим может быть ребенок.

Ведущий называет какой-то объект, а ребенок определяет местонахождение объекта на модели мира, объясняя, почему этот объект относится к природному или рукотворному миру.

Если объект относится к рукотворному миру, то требуется определить, к какой классификационной группе он относится (одежда, мебель, посуда, обувь, транспорт, игрушки и т.д.) Расширение этой части модели мира происходит постепенно с расширением представлений детей об окружающем мире.





Самолет:

Относится к рукотворному миру, потому что сделан руками человека.

Нужен для перевозки людей и грузов, это транспорт.

Его родственники: вертолет, воздушный шар, дирижабль – воздушный транспорт.

Его дом – ангар, в котором самолет находится между полетами.

Лиса:

Относится к миру природы, живая природа.

Родственники: волк, заяц, медведь – это звери, млекопитающие, потому что кормят детенышей молоком.

Живет в лесу, в норе. Может жить в зоопарке.

22. «Где живет?»

Игра на определение и закрепление знаний о месте обитания-нахождения-функционирования объектов природного и рукотворного мира. Можно проводить с карточками, мячом, или выбирая объекты окружающего пространства

- Где живет медведь? – В берлоге, в лесу, в зоопарке, в книжке, в мультфильме.

- Где живет солнышко? – На небе, в космосе, в сказке.

- Где может находиться (жить) холодильник? – В доме, на кухне, в магазине, в кафе, на рыболовном судне.



23. «Волшебный светофор»

У «Волшебного светофора» зеленый цвет означает части объекта (подсистему), желтый – сам объект (систему), красный – место обитания и классификационную группу (надсистему). Таким образом рассматривается любой объект. Рассматриваемый предмет или его изображение может висеть (лежать) перед ребенком, а может убираться после показа.

Взрослый объясняет правила игры: Если я подниму кружочек зеленого цвета – ты называешь части предмета или животного. Если я подниму круг красного цвета, ты мне скажешь, частью оно чего является: как называются все его родственники и где оно живет. А если я подниму круг желтого цвета, то ты мне скажешь, какое оно, что умеет делать, для чего оно или какую пользу приносит.



Например, ЗАЯЦ

(поднимает красный кружок).

- Заяц относится к природному миру, к живой природе, к диким животным. Он живет в лесу.

Взрослый поднимает зеленый кружок.

- У зайца есть голова, уши, туловище, хвост, лапы, нос, шерстка.

- Почему заяц меняет шубку зимой?

- Чтобы скрываться от врагов: лисы, волка.

Взрослый поднимает желтый кружок.

- Зайчик – это доброе, безобидно животное, он никого не обижает. Он нужен для того, чтобы в лесу жили животные. Он умеет быстро бегать и запутывать следы.

24. «Волшебный телевизор»

В основе системного подхода к объекту лежат следующие мыслительные шаги:

- выбирается объект и перечисляются его разнообразные свойства и признаки.
- определяется подсистема (части) объекта.
- определяется надсистема объекта:
по месту обитания; по классу или группе, к которым он относится.
- рассматривается процесс развития объекта в прошлом.
- рассматривается развитие объекта в будущем.



В качестве средства системного мышления выступает девяти-экранка. При необходимости или для работы с детьми младшего возраста можно рассматривать урезанный многоэкранник: горизонтальную или вертикальную трехэкранку, шестиэкранку, пятиэкранку.

«Что-то» автор М.С.Гафутулин.

Если мы рассмотрим что-то... (центральный экран)

Это что-то для чего-то... (функция – центральный экран)

Это что-то из чего-то... (подсистема – нижний средний экран)

Это что-то часть чего-то... (надсистема – верхний средний экран)

Чем-то было это что-то... (левый средний экран)

Что-то будет с этим что-то... (правый средний экран)

Что-то ты сейчас возьми, на экранах посмотри!

25. «Волшебный (системный) лифт»

Волшебный лифт используется в тех случаях, когда нужно продолжить подсистемно-надсистемную вертикаль, задействовать больше экранов, чем 3 основных. Например, «Где я живу»: (перемещая по этажам фишку, детальку, магнитик) - Ты живешь в (квартире №). Квартира – это часть... (дома №). Дом – это часть... (улицы...). Улица – это часть... (города...). Город – это часть... (страны...). Какие еще страны ты знаешь? Частью чего являются все эти страны, где они находятся? На планете Земля. Земля – это наш общий дом, наша прекрасная планета. А планета Земля часть чего? Что является ее домом? Бескрайний космос, в котором много разных небесных тел – планет, звезд, астероидов, туманностей и др.



III. ПРОТИВОРЕЧИЯ.

26. «Хорошо-плохо»

Эта игра учит детей самостоятельно находить противоречивые свойства. Выбирайте любой объект, который нейтрален для ребенка (не связан с жестко положительными или отрицательными эмоциями) и предложите малышу придумать плюсы и минусы для такого явления. Вопросы задаются по принципу: "что-то хорошо - почему?", "что-то плохо - почему?".



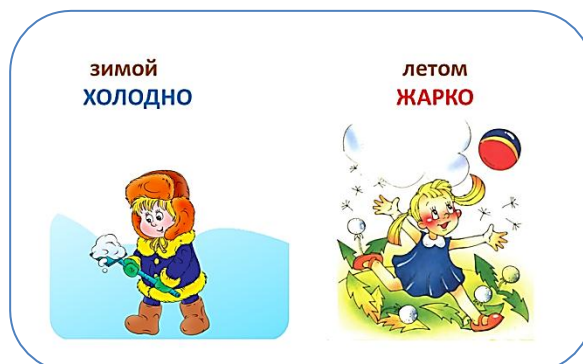
- Чайник: хорошо, потому что в нем можно нагреть воду для чая,
- Чайник: плохо - можно обжечься;
- Дождь: хорошо, потому что «напоит» растения и животных,
- Дождь: плохо, потому что люди промокнут, может залить норки;

- Машина: хорошо - можно быстро добраться до далекого места,
- Машина: плохо, потому что загрязняет природу;
- Съесть конфету – хорошо, потому что она вкусная, сладкая.
- Съесть конфету – плохо, потому что могут заболеть зубы. И т.д.

27. «Подскажи словечко»

Взрослый начинает предложение, а ребенок – заканчивает:

- мышка маленькая, а слон...;
- уют горячий, а мороженое ...;
- уголь черный, а снег...;
- дорога широкая, а тропинка...;
- перышко легкое, а камень...;
- летом жарко, а зимой ...;
- утром завтракают, а вечером...;
- ложка лежит, а стакан...;
- птица летит, а рыба...;
- Пьеро грустный, а клоун...;
- лев смелый, а заяц...;
- мачеха злая, а Золушка...; и т.п.



28. «Перевертыши»

Для игры нужен мяч. Взрослый бросает малышу мяч и называет слово, а ребенок отвечает словом, противоположным по значению и возвращает ведущему мяч (хороший – плохой, строить – разрушать, выход – вход, высокий – низкий, пустой – полный, одевать – раздевать, и т.п.).

29. «Наоборот»

Ребенок учится находить объекты, обладающие противоположными свойствами. Предложите ребенку назвать обратные свойства: «холодный — ? (горячий)», «высокий — ? (низкий)» и т.д. А теперь придумай, что совмещает в себе эти свойства? Например: что у нас острое и тупое одновременно? (Нож: лезвие острое, а ручка тупая); а что длинное и короткое? (Антенна у приемника: сложенная короткая, а расправленная – длинная) и т.д.

Назови теперь обратные действия: «разрезать — ? (склеивать, зашивать)». Что у нас разрезанное и склеенное? (книга: сначала нарезали листы, а потом из склеили в книжку) А что разрезанное и сшитое? (одежда – сначала разрезали ткань, а потом сшили одежду) и т.д.

Признак: РАЗМЕР

большой - маленький



Людоед из сказки «Кот в сапогах» был большим, но мог превращаться в маленькую мышку

крошечный – огромный



Весь наш огромный мир состоит из крошечных частиц – «маленьких человечков»

карликовый-гигантский



Некоторые звезды, по сравнению с другими звездами – карлики, но для нас они - гигантского размера.

Второй вариант игры: взрослый предлагает обсудить какой-либо признак и найти противоположные значения этого признака; затем надо назвать объекты, в которых эти противоположности присутствуют. Например: признак «цвет»: ребенок называет противоположности: бесцветный – цветной, черный – белый, блестящий – тусклый и т.д., затем называет объекты: плащ-

дождевик бывает бесцветным (прозрачным) и цветным; зебра и черная и белая; нож может быть и блестящим (лезвие) и тусклым (ручка).

Во всех вариантах усложнение может быть в нахождении плюсов и минусов каждого признака или свойства.

30. «Где прячутся противоположности?»

Ребенок учится находить в одном объекте два противоположных свойства (значений признака) и объяснять их наличие.

В зависимости от возраста возможны несколько вариантов игры:

- взрослый показывает объект, называет два обратных свойства и предлагает ребенку найти их в объекте. (Например: объект – кошка; что у кошки мягкое и твердое одновременно? Мягкая шерсть и твердые коготки);

- взрослый показывает или называет объект, а ребенок должен сам найти обратные свойства и объяснить их. (Например: уют – «горячий и холодный»: включенный горячий, а выключенный холодный; подошва горячая, а ручка-холодная);

- найти как можно больше обратных свойств и признаков в одном предмете (например, «книга» — «мягкая и твердая по материалу», «светлая и темная по цвету», «полезная и бесполезная: пользу приносит тому, кто читает и бесполезна для того, кто не умеет читать» и т.д.); если играет несколько детей, то объект может передаваться по кругу и каждый ребенок называет по одному противоречию;

- называется герой сказки, а ребенок объясняет его противоречивые свойства; обязательное условие — ребенок должен вспомнить эпизоды сказки, где эти свойства проявляются. (например: Красная Шапочка — серьезная и легкомысленная. Серьезная, потому, что решила помочь маме, порадовать бабушку. Легкомысленная: из—за того, что не подумала и рассказала волку о своих планах).

КОШКА

мягкая и твердая на ощупь:
Шерстка мягкая, а коготки - твердые

большая и маленькая по размеру
Для нас маленькая, а для мышки - большая



тихая и шумная по звуку
Тихая, когда спит, и шумная, когда играет с фантиком

ласковая и сердитая по характеру
Ласковая, когда ее гладят, и сердитая – когда хватают за хвост

31. «Объяснялки»

Игра учит ребенка объяснять наличие противоположных значений одного признака у объекта с точки зрения двух разных требований.

Ребенок находит у объекта два противоположных признака и объясняет, для чего и когда они нужны. Например: «зонтик» — маленький и большой, маленький – что бы его можно было убрать в сумку, когда дождя нет, а большой – чтобы защитить от дождя. Для младших детей подбираются объекты с ярковыраженными противоположными характеристиками (раскладушка – короткая и длинная; чайник – горячий и холодный), а для более старшего возраста можно использовать объекты природы, персонажей сказок, фильмов (Баба-Яга злая, когда ее не любят, боятся, и добрая, когда Иван-царевич к ней по-хорошему обратился).

32. «Составь противоречие»

Выбирается любой знакомый объект, например Тапочки.



- Назови хорошие, полезные свойства тапочек.
Теплые, мягкие, легкие, красивые.
- Назови плохие качества тапочек.
Теряются, спадают, скользят.
- Почему одни свойства ты назвал хорошими, а другие плохими?
- Если тапочки теплые, то не мерзнут ноги.
Если тапочки мягкие, то приятно их носить.
Если тапочки легкие, то в них удобно, легко ходить.

Если тапочки красивые, то нравится на них смотреть и можно показать.

Если тапочки теряются, то приходится их искать.

Если тапочки спадают, то неудобно бегать и играть.

Если тапочки скользят, то можно упасть и удариться.

- Скажи, есть что-то плохое в хороших качествах тапочек? Что плохого в том, что они теплые?
- Плохо то, что летом в них бывает жарко.
- А как сказать одной фразой, что теплые тапочки в одних условиях хорошо, а в других - плохо?
- Теплые тапочки, это хорошо, потому что не мерзнут, когда холодно, но плохо, потому что летом в них жарко.
- И т.д. Добейтесь того, чтобы ребенок свободно придумывал противоречия для любых предметов.

33. Противоречивые свойства материалов.

Ведущий называет предмет рукотворного мира, а ребенок определяет, какие материалы использовались при его изготовлении.

Например, оконное Стекло. Оно было раньше сплавом разных материалов.

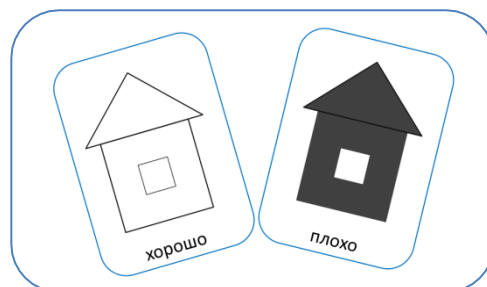
- Из стекла сделана посуда, зеркало, статуэтки. В экране телевизора есть стекло, в магазине стеклянные витрины. Бывает стеклянный стол. У мамы есть стеклянные бусы.
- Что хорошего в стеклянном столе?
- Оно красивое, можно видеть, как под столом лежит кошка.
- А что плохого в таком столе?
- Такой стол может разбиться и осколками порежутся люди...
- А что еще может быть из стекла?
- Есть стекла в очках, бывают стеклянные люстры, а в них стеклянные лампочки, в часах тоже есть стекло.



С детьми старшего возраста обсуждаются и метафоры: «золотые руки», «каменное сердце», «железный характер», «дубовая голова», и др.

34. "Черное-белое"

Нарисуйте на небольших карточках белый и черный домики (можно сделать аппликацию). Называется любой объект (с помощью «Да-нетки», открывания картинки, вытаскивания игрушки из Чудесного мешочка и т.п.). Взрослый поднимает карточку с изображением домика. Если это белый домик, то ребенок называет положительные, «хорошие» качества объекта. Если изображение черного домика, то отрицательные, «плохие» качества.



Например: КНИГА. Хорошо – из книг узнаешь много интересного, ... Плохо – они быстро рвутся, ... и т.д.

35. "Один – хорошо, много – плохо"

Рассматривается объект, который встречается в ближайшем окружении ребенка в единственном экземпляре. Например, домашнее животное, электробытовой прибор (холодильник, стиральная машинка, плита) и т.п. Обсуждается, что хорошего и плохого в этих объектах.

Потом взрослый просит представить, что будет, если, например, завтра у вас в доме появится сто кошек. В этом, оказывается, больше плохого.

Устанавливается зависимость количества–качества объекта от площади, на которой этот объект находится.

Усложнение: игра «Один – плохо, а много – хорошо» (одна кошка на весь мир – это плохо).

36. «Что хорошо, то и плохо»

Вопросы и ответы идут по цепочке, чередуя «хорошо» и «плохо»

- Осенью листья опадают с деревьев. Листопад - это хорошо. Почему?
- Земля становится красивой, листва шелестит под ногами.
- Листья под ногами - плохо. Почему?
- Не всегда можешь увидеть кочку, листья могут попасть в ботинки, в карманы.
- Листья в ботинках и карманах – хорошо. Почему?
- Их можно достать из ботинок и карманов, сделать аппликацию.
- Аппликация из листьев – плохо. Почему?
- Листья крошатся, получается мусор.
- Мусор, раскрошенные листья – хорошо. Почему?
- Придется наводить порядок, заодно и в комнате приберешься, игрушки можно по местам расставить.
- Игрушки расставить по местам – плохо. Почему? И т.д.



37. «Для кого, когда, при каких условиях?»

Упражнение на формирование представлений о том, что один объект может обладать и положительными, и отрицательными свойствами в зависимости от условий анализа (угла зрения при рассматривании). Называется какой-то объект, рассматривается – что хорошего и что плохого в этом объекте. Например: ЗОНТИК. Хорошо, что можно укрыться от дождя или солнца. Плохо, что защищает только верхнюю часть тела. И т.д.

Кому нужен зонтик? (людям на улице во время дождя) А кому не нужен? (тем, у кого есть плащ с капюшоном)

Для кого зонтик – это хорошо? (тем, кто гуляет, у кого руки свободные). А для кого плохо? (кто работает на улице, у кого руки заняты)

Когда зонтик – это хорошо? (когда дождь небольшой). А когда плохо? (когда сильный ветер с дождем)



IV. ПРИЧИННО-СЛЕДСТВЕННЫЕ СВЯЗИ.

38. «Цепочка событий»

Возьмите нарезанные бумажки для записей (их можно купить или самим нарезать). Напишите на них несколько десятков разного рода явлений. Это могут быть объективные явления («Испекли пирог», «Под окном стоит машина соседа», «Игрушка закатилась под стол») и даже такие объективные явления, к которым вы прямого отношения не имеете («Начинается дождь», «Обезьянка залезла на дерево», «Экспедиция отправилась на Северный полюс»). Могут быть и субъективные явления («Я обрадуюсь», «Мне станет приятно», «Я почитаю книжку»).

Сложите эти карточки в какую-нибудь коробку. Доставайте их оттуда парами. Вытащив пару явлений, обсудите, что из них может быть следствием, а что причиной? Почему? Как такое может произойти? составьте небольшой рассказ.

Конечно, рано или поздно вам попадётся пара каких-то совершенно не связанных, противоречивых явлений. Например: «Вот и лето пришло»

и «Медведь залег в зимнюю спячку». Попробуйте напрячь фантазию. Чем больше вы её напрягаете, тем выше будет эффект.

Проводите это упражнение периодически. Каждый раз добавляйте в коробку новые карточки (хотя бы по несколько штук).

Составьте причинно-следственную связь

 Молоко убежало.	<p>← что причина ? → ← что следствие →</p>	 Дети поехали на экскурсию.
 Белка уронила шишку.	<p>← что причина ? → ← что следствие →</p>	 В комнате погас свет.
 Мальчик пошел в библиотеку.	<p>← что причина ? → ← что следствие →</p>	 По реке поплыл корабль.

39. «Продолжи историю».

Лучше проводить с использованием какой-либо «эстафетной палочки» (в ее роли может выступать мячик, игрушка, любой предмет). Первый участник игры (взрослый) говорит фразу и передает «эстафету» второму участнику (ребенку). Второй участник должен повторить фразу и продолжить ее, объяснив, почему это событие произошло и передает «эстафету» следующему участнику (или назад взрослому). Участник, получивший «эстафетную палочку», повторяет объяснение предыдущего участника игры и придумывает к нему свое объяснение и т.д.

Пример цепочки:

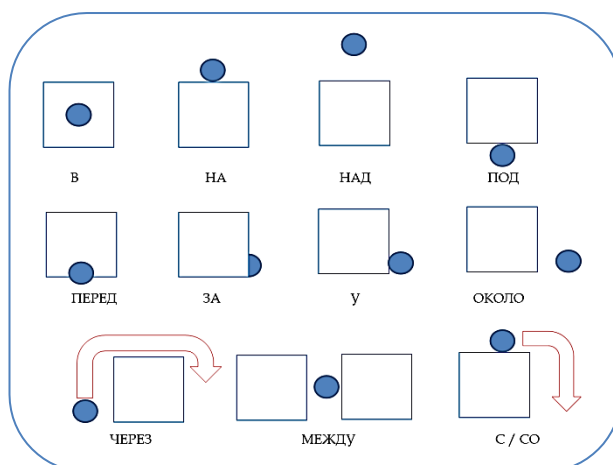
- Бабушка испекла пирог с земляникой.
- Бабушка испекла пирог с земляникой, потому что дети собрали целую корзинку.
- Дети собрали целую корзинку, потому что набрали на земляничную поляну.
- Набрали на земляничную полянку, потому что утром ходили в лес.
- Утром ходили в лес потому, что живут у бабушки на даче. И т.д.

40. «Бином фантазии» (Дж. Родари)

Выбираются два объекта, отдаленные друг от друга смысловым значением. Например: Подушка и крокодил. Используя предлоги, падежи и союзы нужно установить отношения между этими двумя объектами. Предлоги (в, над, через, около, у, за, между и др.) обозначаются карточками-схемами. Ребенок вытаскивает схему и составляет предложение с использованием этого предлога:

- подушка под крокодилем;
- крокодил, прыгающий через подушку;
- крокодил в подушке;
- подушка между крокодилами; и т.п.

Затем придумывается ситуация, рассказ, сказка о том, как это могло произойти.



41. "Что имеем - не храним, потерявши - плачем"

Предложите ребенку обсудить пословицу "Что имеем - не храним, потерявши - плачем". Рассмотрите жизненные ситуации, при которых люди халатно относятся к объектам и к чему это может привести.

Так же обсуждайте и другие пословицы и поговорки, выявляя не только смысл фразы, но и подбирая причины, следствия, условия применения данного высказывания. Например:

- В здоровом теле – здоровый дух.
- Без труда не вытащишь и рыбку из пруда.
- Терпенье и труд всё перетрут.
- Скажи мне кто твой друг, и я скажу, кто ты.
- Любишь кататься — люби и саночки возить.
- Какие труды, такие и плоды. И др.

42. «Неверная причина»

Если есть действие, то есть и причина этого действия, а иногда и несколько причин. Иногда причина очевидна, а иногда – нет. Покажем ребенку множественность причин и следствий на основе работы с фразеологизмами. Это очень веселое упражнение, часто сопровождающееся смехом и шутками.



Например: «Купить кота в мешке»

Выясним, что обозначает эта фраза – «приобрести что-то за глаза, не зная ничего о недостатках или достоинствах покупки».

А если предположить другую, неверную, причину? Может быть, кота купили в фирменном магазине, где все товары упаковывают в фирменные мешки? А еще почему можно купить кота в мешке? Купили кота в мешке, потому что корова в мешок не влезла.

Можно придумать причину, из-за которой результат не достигается, или достигается другой результат: Человек хотел купить кота в мешке, но продавец сказал, что мешков нет, надо свой приносить. Мы хотели купить кота в мешке, но кот был уже дома, поэтому пришлось купить только мешок.

На основе получившихся фраз можно придумать смешные рассказы и истории.

Примерные фразеологизмы:

- Играть первую скрипку.
- Сделать из мухи слона.
- Ломиться в открытую дверь.
- Кидать камешки в чужой огород.
- Брать быка за рога.
- Ждать у моря погоды и др.

Мальчик сваливал все в одну кучу



потому что у него не было шкафа

43. «Что может произойти, если...»

Помогите ребенку увидеть последствия разнообразных бытовых ситуаций. Покажите множественность как хороших (или нейтральных), так и негативных последствий. Очень хорошо использовать при беседах на тему безопасности - вероятность отрицательного развития событий необходимо учитывать.

- Если качаться на стуле, то ...
- Если играть рядом с дорогой, то ...
- Если положить снег на ладонь, то ...
- Если наступить в лужу, то ...
- Если ударить ногой по мячу, то ...
- Если полететь высоко-высоко, то ...
- Если баловаться со спичками, то...
- Если поставить растение в темный шкаф, то...
- Если сильно надавить на карандаш, то...
- Если долго не будет дождя, то ...
- Если не мыть руки, то...

44. «А что, если...»

Предложите ребенку простой вопрос из повседневного быта или сказки, которую вы читаете вместе: «А что, если сестрица Аленушка не пойдет искать братца Иванушку?», «А что, если Золушка не потеряет туфельку?», «А что, если мама забудет купить хлеб?», «А что если у нас сломаются сразу все карандаши?». Направляйте мысли малыша по разнообразным вариантам развития этой ситуации:

- А что, если Баба Яга не захочет помогать Ивану-царевичу и не даст ему волшебный клубок? Ему придется искать другой способ найти дорогу. Какой?

- А что, если на прогулке ты промочишь ноги? А если мы будем гулять далеко, в лесу? А если дождь пойдет неожиданно?

- А что, если вдруг исчезнут все стулья? Какой будет самый лучший вариант?

45. «Что является причиной?»

Что является причиной:

- того, что все машины уступают дорогу пожарной машине и машине «скорой помощи»;

- хорошего настроения;

- того, что тебя похвалили родители;

- того, что мальчишки дерутся;

- следов на снегу и песке;

- того, что ты скоро пойдешь в школу;

- цветения ландышей в майском лесу;

- появления нового дома во дворе;

- аварии на дороге;

- того, что щенок стал бездомным?

Обратите внимание ребенка на тот факт, что каждое явление и событие могут иметь несколько причин.



46. «Почему это произошло?»

Предложите ребенку придумать и назвать как можно больше причин для следующих ситуаций:

- На улице стояло много людей.

- Дети замерли, открыв рот от изумления.

- Вода в чашке стала цветной.

- Внезапно в комнате погас свет.

- Пение птиц неожиданно прекратилось.

- Маленький мальчик захлопал в ладошки.

- На столе «красовалась» большая лужа.

- Щенок спрятался под шкаф.

- В саду вырос большой красивый цветок.

- Мама открыла дверь в комнату и ахнула.

Постарайтесь придумать как обычные, так и самые невероятные объяснения ситуаций. Например: мама могла удивиться, увидев подарок на столе или разбитую чашку, а может быть Карлсона, сидящего на подоконнике.



47. Причинно-следственное дерево.

Это упражнение лучше проводить с использованием схем, моделей, картинок – чтобы было наглядное представление о том, что каждое явление, действие, событие – это причина, порождающая бесконечное количество следствий, и в тоже время оно само является следствием множества причин.

Задается ситуация, например:

У девочки появился КОТЕНОК.

(в центр кладется картинка или рисуется схематично котенок).

- Что послужило причиной появления котенка, откуда он появился?

- Подарили; мама купила; нашли на улице. (Как можно изобразить? Придумайте вместе с ребенком. Например: подарили – коробка с бантиком; купили – денежка; нашли на улице – дорога и домики.)

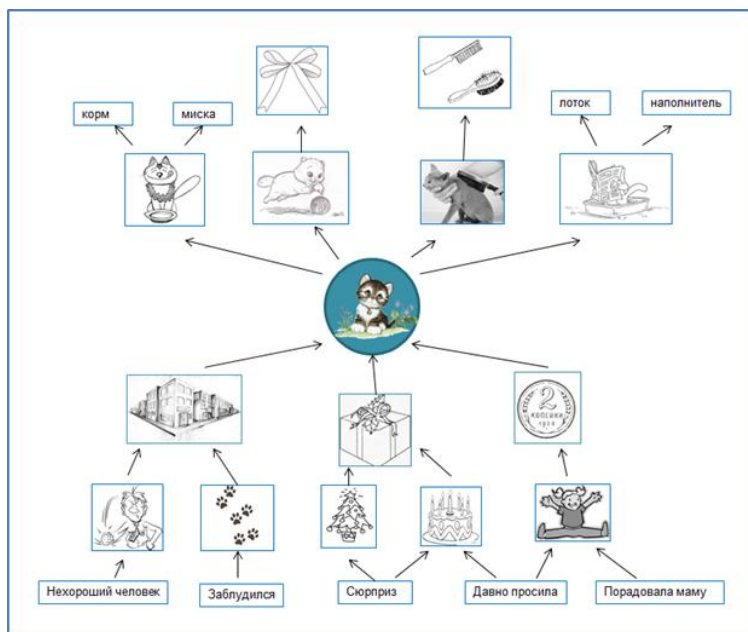
А что является причиной причины? (Подарили – на день рождения или новый год; купили

– чтобы порадовать дочку; нашли – кто-то выбросил, убежал от мамы-кошки) И углубляемся до последнего возможного варианта.

Теперь рассмотрим возможные следствия появления котенка.

- Его нужно кормить, убирать за ним, играть с ним, чесать.

- Какие следствия будут у каждого из следствий? (купить мисочку, корм; купить лоток и регулярно его мыть; сделать бантик на ниточке; купить специальную расческу). И так далее до последнего возможного следствия.



V. ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ подход. РЕСУРСЫ.

48. «Аукцион»

На аукцион выставляются различные предметы. Они могут быть настоящими или нарисованными. Детям (или ребенку поочередно со взрослым) нужно описать возможности их использования. Кто последним предложит способ применения предмета, тот его забирает.

- Что можно делать ложкой? (кушать, перемешивать, копать, отмерять количество сыпучих продуктов, играть в народном ансамбле и т.д.)

- Как можно использовать шарф?

- Что можно делать кубиком?

- Как можно использовать зубную щетку?

- Что можно делать ботинком?

- Как можно использовать пустую баночку из под крема?



49. «Что умеет делать»

Объект отгадывается с помощью «Да-нетки» или загадки. Ребенку нужно определить, что умеет делать объект или что делается с его помощью.

- Что может слон?
- Слон умеет ходить, дышать, расти. Слон добывает себе пищу, перевозит грузы.
- Что может телевизор?
- Может сломаться, может показывать разные фильмы, мультфильмы, песни, может пылиться, включаться, выключаться.
- Что может мяч?
- Прыгать, катиться, плавать, сдуться, потеряться, лопнуть, подпрыгивать, пачкаться, лежать.
- Что может светофор?
- Управлять движением машин и пешеходов. Он может переключаться. Если красный свет зажжется, все машины будут стоять, а для пешеходов в это время будет гореть зеленый свет и они смогут перейти дорогу. Еще светофор может перегореть, сломаться и т.д.

50. Метод Робинзона Крузо.

Предложите ребенку представить, что вы попали на необитаемый остров. Остров теплый, светлый, на нем есть разные растения и животные. Что вам нужно, чтобы жить на этом острове? А что важнее всего? Чтобы ответить, нужно подумать - сколько времени можно обходиться без этого (без еды - 2-3 дня, без питья - 1 день, без жилища - ...? И т.д.)

Представьте, что в вашем распоряжении оказалось бесчисленное количество каких-то предметов (вынесло на берег), например, стаканов (или линеек, удочек, обуви, головных уборов и др.). Вам нужно, используя доступные ресурсы острова и стаканов, построить дом, чтобы защититься от солнца, урагана и диких зверей; вам нужно что-то есть; вам нужно из чего-то сделать одежду, посуду, мебель и т.п. Помните, что стаканы (как и другие предметы) могут быть разными - стеклянными, бумажными, пластиковыми и т.д. Используйте свойства разных стаканов.



51. «Найди друзей»

Ведущий называет объект, выделяет его функцию, а участники говорят, кто или что выполняет эту же функцию.

- Лошадь перевозит груз, а кто еще из животных выполняет эту функцию?
- Перевозят груз слон. Может собака - на Севере, олень, верблюд.
- Заяц умеет скакать, а кто еще из животных умеет скакать?
- Умеет скакать кенгуру, белка, лошадь.
- Крот умеет копать землю, кто или что тоже умет копать?
- Умеет копать собака, экскаватор, ребенок в песочнице, дачник на огороде.



52. «Давай поменяемся»

Каждый участник загадывает свой объект (можно на одну тему) и говорит, что он умеет делать. Затем идет обмен функциями между участниками, загадавшими объекты.

- Я – слон. Я могу обливаться водой из хобота.
- Я – заяц. Я могу быстро скакать.

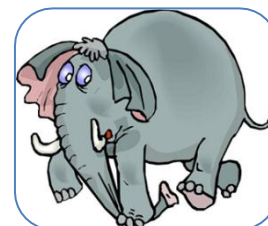
Затем идет обмен функциями. Заяц теперь может обливаться водой из хобота. Как это? У зайца же нет хобота... А слон объясняет, как он научился быстро скакать.

Если участников больше, то больше и вариантов обмена функциями.

- Я - часы. Я умею показывать время.
- Я - книга. Я делаю человека умнее.
- Я - комар. Я выбираю функцию - мешать людям.
- Я - машина. Я перевожу людей.

Давайте поменяемся функциями.

Затем Часы объясняют, как они делают человека умнее, как Комар может участвовать в перевозке людей, каким образом Машина может показывать время, и т.д.



53. "Маша-растеряша".



Для игры понадобятся карточки с изображением различных предметов. Выбирается "Маша". Она вытягивает карточку и говорит: "Ой!" Один из игроков задает ей вопрос: "Что с тобой?" Она смотрит на изображение на карточке и отвечает: "Я потеряла то, что изображено (например, ножницы). Как же я теперь буду аппликацию делать?" Остальным нужно предложить разные варианты выхода из этой ситуации. "Маша-растеряша" выбирает лучший ответ и дает фишку. В конце игры подсчитывается количество фишек и определяется победитель.

54. «Если я хочу... то что мне поможет...»

Ребенку предлагается какое-либо дело, например, построить снежную горку. Только это дело надо выполнить без очевидного инструмента – без лопаты.

Ребенок в ответ называет объекты рукотворного мира, которые помогли бы это сделать. Обязательно поощряются нестандартные ответы: например, чтобы построить горку, нам поможет крышка от кастрюли, разделочная доска, тазик.

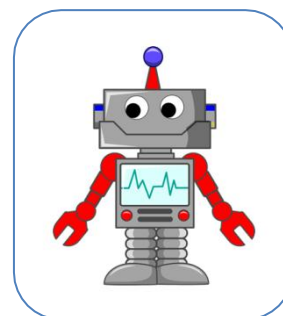
Вот еще примеры заданий для игры:

- Отрезать хлеб без ножа
- Достать ведро из колодца без веревки
- Перейти речку без моста
- Помыть руки без мыла
- Погладить ежика без перчаток



55. «Сломался робот»

Возможно, в далеком будущем все необходимые вещи будут делаться сами, без людей. И будет такой завод, который изготавливает линейки. Обычные линейки, такие же, как и сейчас. (Можно выбрать любой другой обычный предмет). Все линейки делает один робот: полностью их изготавливает и отправляет в магазин. Но вот однажды робот сломался – вместо 100 линеек в день он стал выпускать миллион. Когда люди заметили неладное, робот успел завалить линейками все магазины и всю территорию завода. Отключив робота, люди стали думать – что им делать с этой кучей линеек. Попробуйте вместе с ребенком найти применение лишним линейкам.



56. «Дразнилка»



Ведущим называется объект.

Участники, не называя его функцию вслух, поддразнивают его с помощью суффиксов: -лка, -чк, -ще и др.

Например: Кошка.

- Мяукалка, бегалка, кусалище, мяучище, сонечка ...

Собака.

- Гавкалка, рычалка, кусалка, сторожилище.

Пылесос.

- Шумелочка, всасывалка, выдувалочка, убиралка, тарахтелочка, сломалище...

Дорожные знаки.

- Указывалки, предупреждалки, запрещалочки...

Мяч.

- Прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.

Снег.

- Укрывалка, покрывалище, утеплялочка, согревалка.

(можно задавать уточняющие вопросы: Когда снег может быть укрывалкой?)

- Когда его много - он укрывает землю, сохраняет тепло.

А как можно сказать о снеге весной, когда он тает?

- Таялка. Таялище, когда тает очень много снега.

Снег превращается только в воду или еще как-нибудь может исчезнуть?

- Испарялочка, исчезалка...)

57. «Мои друзья»

Игра подходит для большого количества участников. Ведущий просит детей назвать себя в качестве чего-либо или кого-либо. Дети определяют, кто они (берут роль объекта материального мира). Можно определять сферу объектов – природного или рукотворного мира, жителей леса или моря, определенного классификационного рода. Затем ведущий выбирает любое свойство и называет его.

Ребенок, объект которого имеет это свойство, подходит к ведущему (или садится на стульчик, или просто поднимает руку и говорит «Я»).

Ведущий: Я – кабан. Мои друзья – это те, кто живет в лесу и умеет быстро бегать (животные: лиса, волк).

Ведущий: Я – лось. Мои друзья – это то, что умеет дышать (птицы, животные и др.).

Ведущий: Я – медведь. Мои друзья – это то, что умеет издавать звуки (животные, птицы, ветер и т.д.).

Ведущий: Я – ковер – самолет. Мои друзья – это то, что умеет летать (самолет, птица, комар, космическая ракета).

Ведущий: Мои друзья – это то, что может говорить (человек, радио, книга, телевизор, робот, говорящая кукла)

Можно использовать игру при ориентировке в помещении, для формирования понятия обобщения и классификации:

Ведущий: Мои друзья – это то, на чем можно сидеть в квартире (диван, стул, ковер, мягкая игрушка, мяч).

Ведущий: Мои друзья – это то, что может перевозить грузы (машина, трактор, поезд, корабль).

Ведущий: Мои друзья – это то, что умеет рисовать (карандаш, кисти, палец руки, акварель, веточка, палочка).



VI. АНАЛОГИИ. АССОЦИАЦИИ.

58. «На что похоже?»

Ведущий задает вопрос: «На что похоже ...?», а участники называют как можно больше объектов, схожих с заданным по разным параметрам: по назначению (по функции), по частям, по местонахождению, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу и т.п. Можно использовать предметные картинки, особенно на этапе ознакомления с игрой.

На что похоже яблоко? – На мяч, на апельсин, на воздушный шарик, и др.

На что похож бантик? – На бабочку, на пропеллер, на цветок, и др.

На что похожи колючки ежика? – На иголки, на гвозди, на елочку, и др.



Как правило, если нет дополнительных указаний, все произвольно начинают подбирать объекты, схожие по форме. Поэтому постепенно задания можно усложнить, задавая определенные параметры:

- На что похоже яблоко по звуку? – Когда яблоко кусаешь, оно хрустит. Похоже на снег в морозный день: когда по нему идешь, он тоже хрустит. Когда яблоко падает с ветки, раздается негромкий глухой стук. Похоже на тот, когда мясо отбивают. Если по яблоку постучать ложечкой, то получается немного гулкой и слегка звенящий звук. Похоже на мяч, когда его отбиваешь от ковра. И т.д.

59. «Две картинки»

Впрочем, картинок может быть и три, и четыре и даже десять. Дело за малым: найти между ними какую-то связь и суметь её объяснить.

С малышами можно поиграть в такую игру: на карточки наклеить разнообразные картинки, все карточки (их должно быть достаточно много) раздаются игрокам, а одна кладётся на стол. Игроки по очереди кладут по одной картинке как в домино – одна к одной. Одно условие – соседние картинки должны ассоциативно быть связаны друг с другом. Ребёнок должен суметь объяснить свой выбор.

Например: к яблоку я положу ведро, потому что яблоки можно туда положить. Или: к автобусному билету я положу картинку с крепостью, ведь мы поехали на экскурсию в крепость на автобусе. И так далее.



60. "Метод Каталога"

Составляется рассказ на основе случайно выбранных из книги слов. Ребенок указывает пальчиком слово на странице книги, произвольно открытой взрослым в любом месте. Книга должна быть не знакома ребенку, чтобы сюжет не потянул за собой знакомые ассоциации. Выбранное слово служит завязкой для рассказа или сказки. Затем выбирается второе слово, на основании которого выстраивается продолжение.

С самыми маленькими детьми взрослый может сам вести сюжетную линию при помощи вопросов и соответствующих фраз. Например:

- Жил-был... Кто? (открывается книга на любой страничке и ребенок, не глядя, указывает пальцем на слово) Какой он был? Какое добро умел делать? (указывается следующее слово)

- Пошел гулять (путешествовать, смотреть...)... Куда? (новое слово из книги)

- Встретил кого злого? Какое зло этот отрицательный герой всем причинял?

- Был у нашего героя друг. Кто? Какой он был? Как он мог помочь главному герою? Что стало со злым героем?

- Где наши друзья стали жить? - Что стали делать?

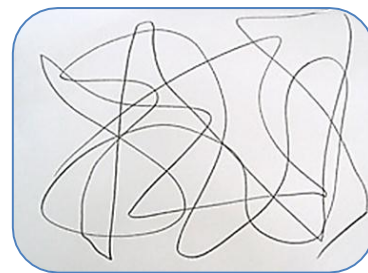
Если по сюжету должно быть имя существительное или глагол, а ребенок указал на другую часть речи, необходимо переделать слово в нужную часть речи (например, на вопрос «кто?» попало слово «большой» - можно использовать слово Большаястик, Великан и т.п.), либо найти другое на этой же строчке.



По мере использования данного метода следует стремиться к тому, чтобы ребенок самостоятельно делал связки наугад выбранных «ответов» и восстанавливал последовательность вопросов.

61. «Волшебные картинки»

Включите негромкую приятную музыку, лучше небольшие отрывки или саундтреки на 1-2 минуты. Под эту музыку предложите ребенку рисовать на листе бумаги фломастером любые линии. Можно закрыть глаза. Когда музыка закончится, нужно посмотреть на свой рисунок и найти в нем знакомые образы - предметы, образы животных, людей и т.д. Предложите раскрасить и дорисовать необходимые части.



62. «Соедини нас вопросом»

Ведущий называет 2 слова, не связанных смысловым значением. Нужно придумать как можно больше вопросов, соединяя два предмета.

Например: газета – верблюд.

- Сколько верблюдов можно завернуть в одну газету?
- Что написано в газете про верблюдов?
- Почему, читая газету, ты сутулишься как верблюд?



Варианты:

- Банка – река
- Ножницы – дорога
- Линейка – книга
- Огонь - ракушка
- Карандаш – замок
- Шляпа – мост
- Солома – телевизор
- Утюг – трамвай.

63. «Нарисуй свое имя»

Предложите ребенку произнести свое имя вслух, можно несколько раз. Спросите – на что оно похоже, какая картинка возникает перед глазами, когда он его произносит? Что-то определенное или просто разноцветные пятна и линии? Предложите выбрать бумагу, на которой он хочет нарисовать свое имя – белую, розовую, голубую, желтую или другую по желанию (лучше, если бумага будет неярких пастельных тонов). Напишите (или предложите ребенку самому написать, если умеет) имя ребенка крупными печатными буквами, можно объемными, и предложите раскрасить, дополнить различными элементами – солнышком, цветами, бабочками, шариками и т.п.



64. Игра «Елочка»

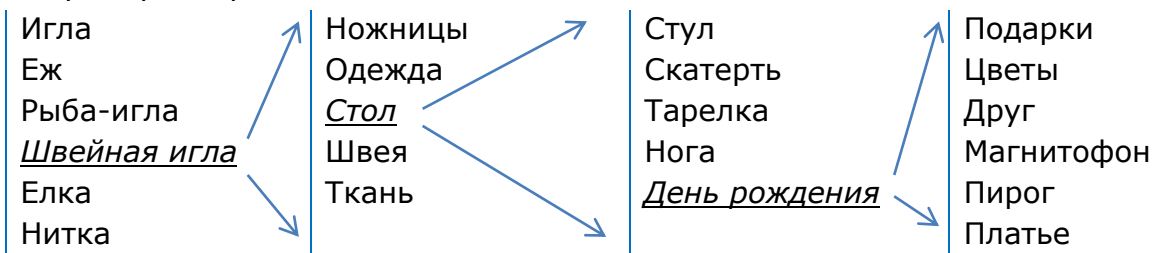


Игра начинается со стартового слова. Когда называется это слово, какие вспоминаются другие слова? С кем (чем) дружит это слово? Взрослый записывает или зарисовывает предметы, которые ассоциируются у участников игры, когда им называют этот объект.

Затем, через 20-30 секунд, делается «переключение». Выбирается любое слово из этого столбика и вновь называются слова и записываются или зарисовываются во второй столбик так проделывается до 5 раз (т. е. до 5 столбиков).

Затем составляется рассказ или сказка, используя слова из «Елочки»

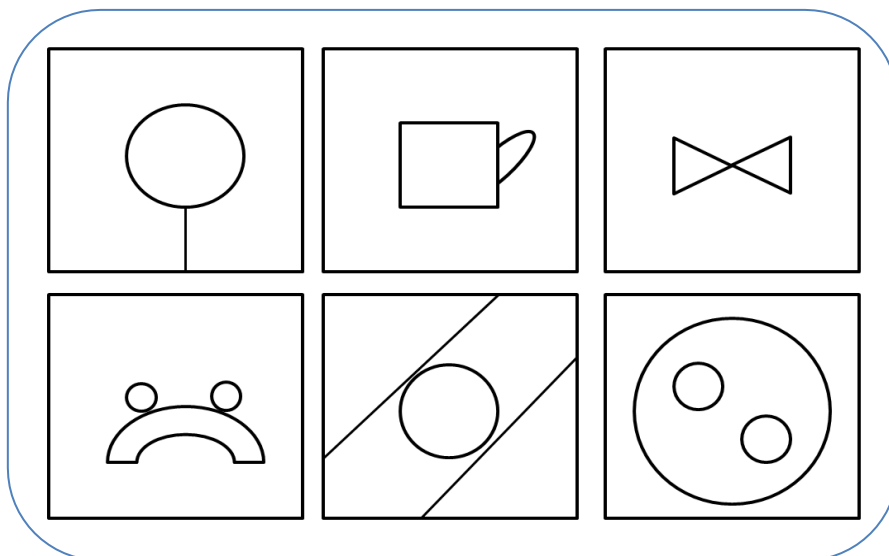
Например: стартовое слово: **Игла.**



65. «Друдлы»

Друдлы – задачи-головоломки, в которых нужно домыслить: что изображено на картинке. Каждый друдл имеет множество ответов. Лучший ответ тот, который мало кому приходит в голову, но как только его озвучат – он оказывается очевидным.

Самые первые и простые друдлы – геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник. Эти картинки можно предлагать малышам. Чем старше ребенок, тем сложнее могут быть изображенные линии и фигуры. Одна из разновидностей друдлов, которая удобна для игры с одним ребенком – «Дорисуй закорючку».



66. «Цепочки ассоциации»

Ведущий предлагает ассоциацию из 2-3 прилагательных, а дети придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства.

Например: Круглое и сладкое - (печенье, конфета, яблоко, зефир, ...);

Зеленое и прыгучее - ...

Холодное, белое - ...

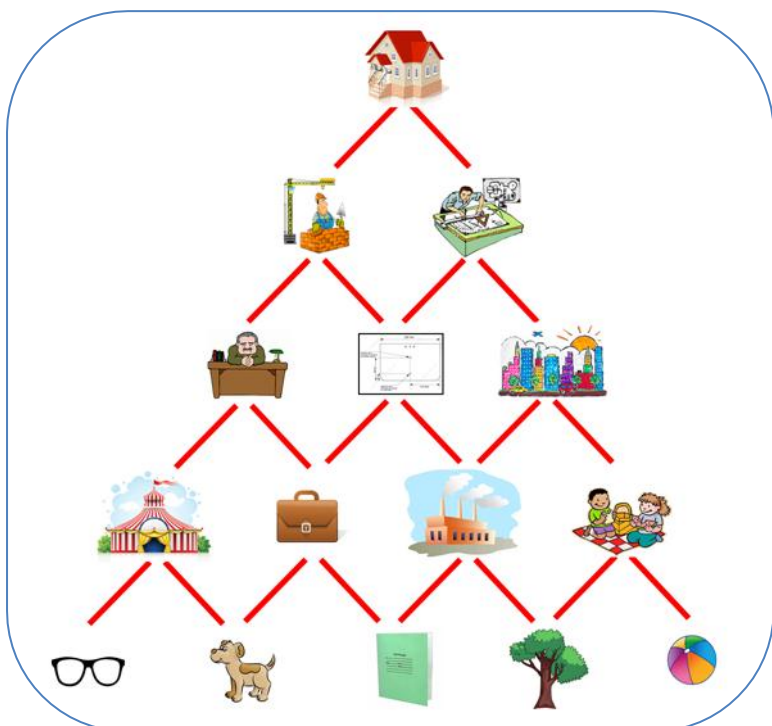
Желтое, мягкое, пушистое - (цыпленок, клубок, плед, ...);

Темное, длинное, холодное - ...

Звонкое, веселое, маленькое - ...



67. «Ямки-горки»



Название игры связано с графическим образом, который получается в процессе.

Участники называют 5 (или больше) не связанных между собой слов, которые взрослый записывает или схематично зарисовывает внизу листка бумаги или доски.

Затем эти слова попарно рассматриваются и придумывается объяснение - где эти предметы могут быть вместе. Пара слов объединяется сходящимися черточками, сверху пишется или рисуется объединяющее слово.

И так далее до последней пары слов, которые так же завершаются объединяющим словом.

68. «Аналогии»

Называется какой-либо предмет или явление, например «ВЕРТОЛЕТ». Необходимо назвать как можно больше его аналогов, т.е. других предметов, сходных с ним по различным существенным признакам. Следует также объяснить, с учетом какого свойства заданного предмета они подбирались. К примеру, могут быть названы «птица», «бабочка» (летают и садятся), «автобус», «поезд» (транспортные средства), «штопор» и «мясорубка» (важные детали вращаются). Если участников несколько, за каждый ответ выдается фишка. Побеждает тот, у кого в конце игры будет наибольшее количество фишек.



69. «Крокодил»



Веселая и полезная игра для большой компании.

Все участники делятся на две команды. Первая команда придумывает какое-либо хитроумное слово, а затем говорит его одному из игроков противоположной команды.

Задача избранного – не издавая ни звука, только жестами, мимикой и пластикой движений изобразить загаданное слово, так, чтобы его команда смогла отгадать, что же было задумано.

После успешного отгадывания команды меняются ролями. После некоторой практики данную игру можно усложнить и сделать на порядок интереснее, загадывая не слова, а фразы.

70. «На что похоже настроение?»

Участники игры по очереди говорят, на какое время года, природное явление, погоду похоже их сегодняшнее настроение. Начать лучше взрослому: «Мое настроение похоже на белое пушистое облачко в спокойном голубом небе, а твое?»

Если участников несколько, то игра проводится по кругу. Взрослый обобщает – какое же сегодня настроение у всех присутствующих: грустное, веселое, смешное, недовольное, радостное, и т.д.

Интерпретируя ответы детей, учтите, что плохая погода, холод, дождь, хмурое небо, агрессивные элементы и т.п., свидетельствуют об эмоциональном неблагополучии. Этому ребенку нужно уделить внимание – возможно, ему не хватает ласки и душевного тепла.



71. «Паровозик ассоциаций»

Эта игра напоминает всем известную игру «Слова». Но в отличие от нее, ребенку нужно подбирать слово не на последнюю букву, а слово, соответствующее эпитету. Объясните ребенку, что слова цепляются друг за друга, как вагончики. Например: задается слово «КОТ». Кот – полосатый. Полосатый – матрас. Матрас – мягкий. Мягкий – мех. Мех – шуба. И так далее. Продолжать игру можно как угодно долго.

VII. ЗАДАЧИ.

72. "Помоги сказке"

Предложите ребенку разрешить проблемную ситуацию, взятую из художественной литературы. Обсуждайте способы разрешения противоречий на основе различных вариантов и подберите наиболее подходящий, требующий минимум затрат, времени, сил.

- Ты помнишь, что произошло с Колобком? А как ему можно погулять, чтобы все закончилось хорошо? (Противоречие: как Колобку и погулять, и не быть съеденным)



- Посадил дедка репку. Выросла репка большая-пребольшая. Тянет-потянет дедка, вытянуть не может... Позвал дедка бабуку – а бабука в магазин ушла... Позвал внучку – она в школе... Позвал Жучку – Жучка убежала к соседской собачке в гости... Позвал Кошку – Кошка на печке спит... Позвал Мышку – Мышка в поле зернышки запасает... Никого нет... Что делать дедке?» (Противоречие – и репку

надо вытащить, и дед один не справится)

- Жили-были Дед да Баба. И была у них курочка Ряба. Снесла курочка яичко: не простое, золотое. Дед бил-бил – не разбил. Баба била-била – не разбила...» Придумай, как можно помочь Деду с Бабой? (Противоречие – есть яичко, но воспользоваться им нельзя)

- Аленушка предупреждала братца, чтобы не пил водицы из копытца – козленочком станет. Не послушался братец Иванушка. Как сделать так, чтобы Иванушка напился, но козленочком не стал? (Противоречие – хочется пить, но чистой воды нет).



73. «Если бы ты попал в сказку»

После рассказывания или чтения сказки поразмышляйте с ребенком, а как бы он поступил, если бы оказался в сказке. Помогите разнообразить ситуации и варианты решений.

- Если бы ты вместе с Красной Шапочкой пошел к ее бабушке, что бы ты сделал? Что бы ты взял с собой? Как бы использовал это? Кого бы позвал пойти вместе с вами? Может быть, кого-то из другой сказки пригласил? И т.п.

- Если бы ты вместе с Золушкой попал на бал? Как бы ты помог Золушке? Что можно сделать, чтобы не пришлось поспешно убегать из дворца? Что бы тебе могло пригодиться?



- Тебе нравится Буратино? Что тебе в нем нравится? Ты смог бы с ним подружиться? Если бы ты попал в его сказку, что бы посоветовал сделать, чтобы кот Базилио и лиса Алиса не смогли отобрать 5 золотых монет подаренных ему Карабасом – Барабасом?

74. «Найди выход»

Об этом приеме нужно постоянно помнить взрослым. Перед ребенком периодически встают несложные бытовые задачи. Не торопитесь с подсказками и не объясняйте сразу, что и как делать. Предложите подумать, самому найти выход. Помогите с размышлениями и доступными ресурсами.

- Как достать мячик из крапивы?

- Что можно сделать, чтобы шнурок не развязывался?

- Как не замочить рукава при мытье рук?

- Как можно достать игрушку, закатившуюся далеко под диван?

- Как разделить яблоко на 3 части – для себя, мамы и папы?

- Как исправить ситуацию, если запачкался?

Эти простые с позиции взрослого вопросы вызывают затруднения у дошкольников. Помогите ребенку их решить, но не давайте готового ответа. Научите не пасовать перед трудностями, воспринимать проблемы как задачи, которые можно решить, мотивируйте на мыслительную деятельность, поиск решений. В результате вы подарите малышу радость от собственного открытия, уверенность в своих силах, стремление к самостоятельности и ответственности за свои действия.



75. «Изобретатель»

Изобретатели – это люди, которые делают что-то новое, то, чего раньше не было, не использовалось. Конечно, сложно придумать что-то гениальное, совершенно не известное и необычное. Но вполне можно значительно расширить ту деятельность и те средства, которыми вы привыкли пользоваться в своей повседневной жизни.

- Очень широкое поле для деятельности предоставляют поделки, особенно из бросового материала. Предлагайте ребенку вносить улучшения в поделки, делать их интереснее для игры. Например, вы делаете машинку из коробочек или рулончика. Самое простое решение с колесами – просто их приклеить. А можно сделать так, чтобы они крутились? Как это можно сделать? Какие потребуются материалы?



- Вместе с дочкой печете пирожки. Поразмышляйте – может быть, стоит попробовать какую-нибудь новую начинку? Хотя бы для одного-двух пирожков. Что можно использовать? Как дочка считает – что может быть вкусным в пирожке? Разрешите ей сделать пирожок по ее рецепту, даже если на ваш взгляд она придумала что-то не очень подходящее (например, с карамельками).

- Придумайте новую игру с мячом, бадминтоном или теннисными ракетками. Обговорите правила этой игры, придумайте новое название.

- Будьте внимательны сами и приучайте ребенка замечать в окружающей жизни и быту то, что можно улучшить, сделать более удобным в использовании. Например, есть проблема с хранением рисунков и поделок. Они раскиданы по комнате, постоянно мнутся, ломаются и теряются. Обсудите вместе с ребенком – как можно сделать хранение более эстетичным и надежным. Может быть, для поделок красиво обклеить большую коробку, а для рисунков изготовить красивую плотную папку?



76. «Ужасно интересно, все то, что неизвестно»

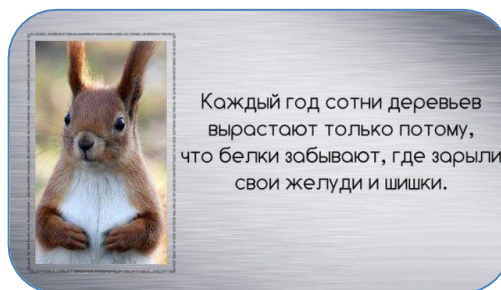
в мире очень много удивительного и необычного. Узнав о каком-то интересном факте, не торопитесь искать разъяснения. Поразмышляйте вместе с ребенком – что могло быть причиной этого события или явления.

Например, посмотрели веселый ролик про пингвинов. Обратили внимание, как смешно они скользят на брюшке. А зачем они это делают? Почему они не всегда ходят на лапках, у них же это отлично получается.

Или прочитали о дожде из лягушек. Как такое может быть? Почему лягушки стали падать с неба?

Почему глубоководные рыбы, обитающие в Марианской впадине, почти все или светятся, или имеют «фонарики»? Зачем им это? Там темно и они хотят сделать светлее? Но вот, например, кроты, живущие в темноте под землей, или рыбы, обитающие в темных пещерах, вообще не имеют глаз, и фонариков у них нет...

Несомненно, потом обязательно нужно найти и другие объяснения этих фактов, сравнить – насколько верно вы предположили причину, но будет значительно полезнее, если этому будет предшествовать собственная мыслительная деятельность ребенка, его размышления.



77. «Фокусник»

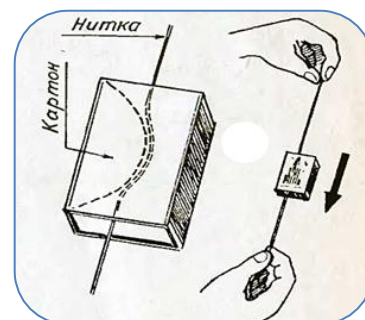
Фокусы любят не только дети, но и взрослые. Это волшебство, которое происходит непосредственно рядом с тобой. Как интересно попытаться разгадать секрет! Не менее интересно и самому показывать фокусы. Если ребенок проявляет интерес, разучите несколько фокусов и включите их в представление на семейном празднике или утреннике в детском саду.

Будет лучше, если сначала вы сами освоите несложный фокус и покажете его ребенку. Предложите отгадать – в чем секрет фокуса? На каких свойствах, эффектах или за счет каких приспособлений он работает. А потом помогите его разучить и показывать так, чтобы секрет сложно было разгадать. Возможно, придется некоторое время поупражняться.

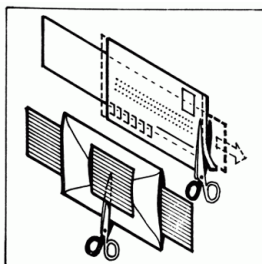
Вот несколько простых фокусов:

- Цветная вода. Покажите ребенку пустую банку (с закручивающейся крышкой). Налейте в нее обычную воду из графина или из-под крана. Закрутите крышку, прикройте банку платком и, произнося «заклинание», сильно активно встряхивайте. Снимаете платок – вода оказывается синего (или любого другого) цвета. Секрет прост – краска была нанесена на внутреннюю часть крышки, которая лежала рядом с банкой внешней стороной кверху. К краске можно добавить блесток – цветная вода с блестками будет выглядеть еще эффектнее.

- Послушный коробок. Фокусник берет за концы тонкую бечевку или белую нитку и показывает, как по ней свободно скользит спичечная коробка. Потом он прикасается коробкой к волшебной палочке, лежащей на столе, и коробка становится послушной – она то и дело повисает в воздухе. Секрет: Внутри коробки вставлена дугообразная полоска картона. При натягивании нитка, продетая через центры торцов, задевает за поверхность картона, и коробка перестает падать.



- Волшебный конверт. Пустой заклеенный конверт вскройте ножницами с двух сторон. Вставьте туда узкий листок цветной бумаги. Он должен показаться и с левой, и с правой стороны. Теперь конверт разрежьте вместе с бумагой снизу вверх на две одинаковые части. Снова покажите листок — он остался целым!



Секрет: Конверт заранее прорезан в двух местах, как показано на рисунке. С противоположной стороны этого не видно. Через эти отверстия и продевается цветная бумага. Ее средняя часть при этом остается снаружи.

При разрезании ножницы пройдут между конвертом и листком. Поэтому он и останется целым. Показывая фокус, держите конверт прорезями к себе.

**Желаю веселого, интересного и увлекательного познания окружающего мира нашим детям! Счастливого детства и творческого родительства!
Елена Рябина.**



Послесловие.

Чтобы эффективно осваивать инструменты ТРИЗ, продуктивно пользоваться алгоритмами решения открытых творческих задач, легко и естественно применять специфические методы и приемы в обычной жизни, необходимо иметь определенные навыки мышления. Сформировать нужные мыслительные качества помогают игры и упражнения.

При общении с коллегами-единомышленниками, заинтересованными родителями, была выявлена потребность в сборнике игр и упражнений, в котором были бы представлены самые востребованные и популярные материалы, относящиеся к разным разделам ОТСМ, РТВ, ТРИЗ.

При составлении сборника, помимо авторских материалов, были использованы пособия и материалы А.А.Гин, Т.А.Сидорчук, А.А.Нестеренко, Ю.Г.Тамберг, педагогов-практиков, а так же ресурсы сети Интернет. Материалы в сети разрозненны, повторяются в различных вариациях, зачастую отсутствуют ссылки на первоисточники. Установить авторов большинства игр и упражнений невозможно. Поэтому, если вы увидели свое авторское упражнение или игру, сообщите мне, пожалуйста, на почту: trizplus@rambler.ru По договоренности оно будет или убрано из сборника, или указано ваше авторство.