

ТРИЗ-ИГРА «РЫБАЛКА»

Цель: учить детей считывать схемы признаков (цвет, форма, части, материал, действие, вкус, рельеф, количество, звук, температура, влажность, направление, вес, размер, место, запах, следы времени) и описывать по ним объект, подбирать разные значения одному признаку.


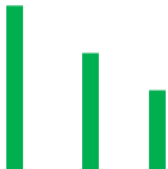
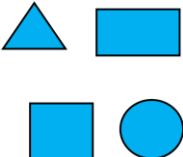
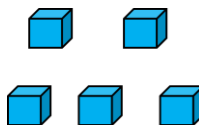


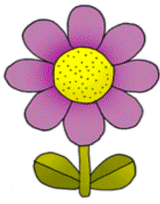
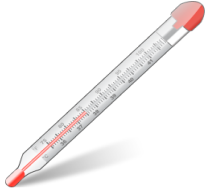



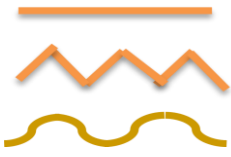
Материал: Рыбки с символами признаков, удочка, пруд.

Ход:

Пойдём мы на **рыбалку**,
Чтоб рыбку нам поймать
И всё о наших признаках
Ребятам рассказать!

Ребёнок вылавливает рыбку с обозначением имени признака. Затем он должен назвать как можно больше значений этого признака. Остальные дети помогают.

Например: Ребёнок выловил рыбку со значением имени признака «температура» (холодная, горячая, прохладная, ледяная). Следующий ребёнок вылавливает рыбку, например, со значением имени признака «материал». Стеклянная, резиновая, пластмассовая, металлическая, бумажная, тряпочная, меховая, глиняная. Вкус – кислый, сладкий, горький, сочный, приятный. Запах – душистый, ароматный, неприятный.

 <p>Цвет</p>	 <p>Размер</p>	 <p>Форма</p>
 <p>Количество</p>	 <p>Части</p>	 <p>Следы времени</p>
 <p>Звук</p>	 <p>Запах</p>	 <p>Температура</p>
 <p>Вес</p>	 <p>Влажность</p>	 <p>Направление</p>
 <p>Материал</p>	 <p>Место</p>	 <p>Рельеф</p>
 <p>Действие</p>	 <p>Вкус</p>	

