



# ИГРЫ ДЛЯ ЗАНЯТИЙ ТРИЗ С ДЕТЬМИ МЛАДШЕГО ВОЗРАСТА

Ингрида Николаевна Мурашковска,  
ingrida.triz@apollo.lv

**В**едущая деятельность детей 3–7 лет — игра [1]. В ней дети репетируют социальные роли и отношения. Поэтому логично приспособить сюжетно–ролевые игры в качестве оболочки занятий с элементами ТРИЗ.

Планируя сюжеты занятий, важно учесть возможность развития игр с учётом прохождения через пассивный, полуактивный, активный и автоматический этапы [2] усвоения необходимых навыков.

Предложенные игры проверены в средней группе детского сада №13 и в 1«г» классе 3–ей средней школы г.Елгава. Разные игры в школе и в детском саду воспринимались по-разному. Детей 4–5 лет увлекает разыгрывание сюжета, а детей 6–7 лет — элемент соревновательности. Но и в том и в другом случае игры хорошо воспринимались детьми и свою функцию выполняли. Автор не считает их исчерпывающим

средством обучения, а лишь возможной составляющей занятия с детьми. И в этом качестве предлагает игры коллегам...

## **Игра «Теремок»**

*Цель:* тренировать аналитическое мышление, умение выделять общие признаки путём сравнения.

*Реквизит:* рисунки разных объектов, например: гитара, чайник, дом, сумка, дерево, яблоко, карандаш и т.д. На каждого ребёнка — один рисунок.

*Ввод в игру:* напоминание сказки «Теремок» и предложение сыграть сказку в изменённом виде.

*Ход игры:*

### *1-й вариант:*

Каждый ребёнок получает свой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий выбирает одного из детей хозяином теремка, а остальные по очереди подходят к теремку (теремок чисто условный — шкафчик, коврик или просто часть



комнаты) и проводят с хозяином следующий диалог:

— Тук, тук, кто в теремочке живёт?

— Я, (называет себя, например, гитара). А ты кто?

— А я — (называет себя, например, — яблоко). Пустишь меня в теремок?

— Если скажешь, чем ты на меня похож, то пушу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и у гитары и у яблока есть палочка. После этого гость заходит в теремок, а к хозяину обращается следующий участник игры. И так, пока все не зайдут в теремок. Если кто-то не сможет ответить хозяину, остальные дети могут помочь.

#### *2-й вариант:*

То же, что и в первом варианте, но хозяин постоянно меняется — вошедший гость становится хозяином, а бывший хозяин уходит в «почётные». И так, пока все играющие примут участие в «ротации».

#### *3-й вариант:*

Пусть теперь теремков и их хозяев будет несколько. А гости поочередно посещают каждый из теремков.

#### *Примечания:*

1. Играть можно не только в группе, но и с отдельным ребёнком. Тогда ведущий и ребёнок попеременно становятся хозяином и гостем теремка, а вместо рисунков можно использовать окружающие бытовые предметы.

2. Игра пройдёт живее, если предварительно немного потренировать детей в назывании свойств различных предметов. Преподаватели курсов на основе ТРИЗ обычно предварительно знакомят детей с понятиями «система, функции, свойства объектов».

И последнее. Дети чаще называют внешние и подсистемные параметры, реже надсистемные и функциональные.

*Задача:* как изменить игру, чтобы дети были вынуждены искать надсистемную общность?

**Игра «Держи вора!»**

*Цель:* тренировать аналитическое мышление, умение выделять отличительные признаки путём сравнения.

*Предшествующий этап:* игра «Теремок». В отличие от неё в данной игре даётся зрительная опора только на один предмет сравнения, другой нужно представлять мысленно.

*Реквизит:* то же, что в игре «Теремок».

*Ввод в игру:* в толпе раздаются крики:

— Держи вора, он высокий такой!

— Держи вора, вот он в чёрной шляпе!

Никто не заметил самого вора, никто не может описать его полностью. Но сыщики находят вора даже по отдельным признакам... Так и мы попытаемся найти «вора», зная некоторые его признаки.

*Ход игры:*

*1-й вариант:*

Каждый ребёнок держит перед собой рисунок и играет за нарисованный объект. Ведущий назначает 3–4 ребёнка в поисковую группу и удаляет их из комнаты. Оставшиеся определяют с помощью жребия или считалочки — кому быть «вором», и дети называют его признаки (например, чайник: узорчатый, с ручкой, пустой). Затем в комнату возвращаются сыщики, ведущий сообщает им признаки вора и зовёт: «Держи вора!»

Остальные дети могут сидеть, стоять, бегать. Сыщики пробегают между детьми, рассматривают их рисунки и пытаются определить вора. Когда каждый сыщик кого-то задержал, ведущий говорит «стоп!» и всякое движение прекращается.

Идёт рассмотрение задержанных.

Ведущий устанавливает порядок рассмотрения так, чтобы настоящий вор, если его поймали, остался последним. Первый сыщик указывает на своего задержанного и говорит: «Это вор, потому что он... (называет известный ему признак, например, «С ручкой»)». Задержанный, если он не вор, говорит, по каким другим признакам он отличается от вора: «Нет, я не вор, потому что... (например, если «задержана» сумка: «Вор хранит чай, а я — книжки»)». Если задержанный не может назвать отличие, его уводят как вора. И так, пока не рассмотрели всех задержанных. Настоящему вору, если его поймали, остаётся добровольно признаться. Пусть отдаёт «украденное» и получает прощение. Сыщиков можно награждать.

*2-й вариант:*

То же, что в 1-м варианте, но каждому сыщику сообщается лишь один из установленных признаков. Тогда труднее найти вора.

*Примечание.* Возможно, сюжету игры можно придать более благородные черты. Автор предлагает инициативу Читателю.

**Игра «Маша-Растеряша»**

*Цель:* тренировать внимание, умение видеть ресурсы решения проблем.

*Предшествующий этап:* ознакомление детей с функциями различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?..

*Ввод в игру:* рассказать (с соответствующим выводом) о невнимательных людях, которые всё путают и теряют. Пригласить ребят оказать дружескую помощь таким Машам-Растеряшам.

Ход игры:

*1-й вариант:*

Ведущий сам берёт на себя роль Маши-Растеряши и обращается к остальным:

— Ой!

— Что с тобой?

— Я потеряла (называет какой-то предмет, например, нож). Чем я теперь буду (называет функцию потерянного предмета, например, хлеб отрезать)?

Играющие называют ресурсы для выполнения данной функции, например: пилой, топором, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша может предоставить за хороший совет небольшое вознаграждение.

*2-й вариант:*

То же, что в 1-м варианте, но роль Маши-Растеряши предоставляется по очереди всем участникам игры. Ведущий может до начала игры попросить детей, чтобы они загадали потерянный предмет. Затем он назначает Машей-Растеряшей одного из детей. Ответчиком можно назначить, допустим, соседнего ребёнка. Тогда он после удачного ответа становится Машей-Растеряшей и обращается к следующему по цепочке участнику игры. Таким образом обеспечивается участие каждого ребёнка. Но остальным быстро надоедает ждать своей очереди.

Можно не назначать ответчика пусть на вопрос Маши-Растеряши отвечают все желающие, после чего роль Маши-Растеряши переходит к следующему по цепочке игроку. Но тогда не все будут активно участвовать в игре. Можно объединить подходы, когда первым должен ответить, например, сосед, а остальные могут дополнить. Тог-

да Маша-Растеряша может оценить ответы и выбрать лучший. А кто дал лучший ответ становится сам Машей-Растеряшей — ведь известно, что «растеряшность» заразительна...

Усложнение для знакомых с ТРИЗ преподавателей:

Развитие игры с переходом к Идеальному Конечному Результату: то же, что в 1-м или 2-м вариантах, но после предложенных ответов Маша-Растеряша вдруг начинает говорить как Емеля из известной сказки:

— А теперь, по моему велению, по моему хотению, хочу, чтобы (функция потерянного предмета сама выполнялась, например, хлеб отрезался сам). Остальные должны предложить, как это сделать (например, хлеб уже предварительно нарезан до нижней корки).

Развитие игры с переходом к противоречиям: ведущий выводит детей на противоречие, создавшееся:

а) в результате выдвижения ИКР (например, хлеб должен быть разрезанным уже в магазине, чтобы покупателю не надо было его резать и хлеб не должен быть разрезанным, чтобы не распался на кусочки ещё в магазине.

Решение приёмом объединения: продавать хлеб в глубоких тарелках, обвязать его бантиком, завернуть в бумагу);

б) в результате обнаружения недостатков предложенных решений (например, леска должна быть острой, чтобы резать хлеб, и должна быть тупой, чтобы не врезаться в пальцы. Решение приёмом разделения в пространстве: середина лески острая, а концы тупые, обмотанные тряпочкой). Дети могут самостоятельно или с помощью ве-

душего формулировать и решать противоречия, в зависимости от их умений на данном этапе.

### Игра «Красная шапочка»

*Цель:* развитие творческого воображения.

*Реквизит:* бумага и фломастеры.

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

*Ход игры:*

Ведущий предлагает детям предмет, в который превратилась бабушка (например: часы, стакан, душ, окно, сапог, гитара, свечка и др.) и просит назвать свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой). Затем ведущий рисует бабушку, связывая её части тела с предметом превращения и используя названные свойства (например, бабушка-стакан: вместо туловища стакан, над ним голова в косынке, внизу и по бокам — руки и ноги). Кого-то из девочек ведущий назначает Красной

Шапочкой. Она подходит к «бабушке» и спрашивает:

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

*Примечание.* Некоторые развороты в игре можно использовать в воспитательных целях, например, бабушка-гитара, перебирая струны, меняет своё настроение. Здесь можно рассказать о необходимости управлять своим настроением и привести доступные для детей примеры, как это делать.

*Литература*

1. Д.Б. Эльконин. Избранные психологические труды. М., «Педагогика», 1989
2. И.Н. Мурашкова, Ю.С. Мурашковский. Некоторые приёмы и проблемы воспитания детей самого младшего возраста. Рукопись в Фонде ЧОУНБ, 1989.

