

Картотека игр «Игры по технологии ТРИЗ для детей дошкольного возраста»

1. Метод мозгового штурма. Цель метода: постановка изобретательской задачи и нахождение способов ее решения.

- Как не промокнуть под дождем?
- Как выгнать лису из Заюшкиной избушки?
- Как не пустить медведя в Теремок? и т. д.

2. Метод фокальных объектов (МФО). Цель: развитие воображения, фантазии, обучение управлению своим мышлением.

Фантастическое животное: обезьянозаяц - умеет лазать по деревьям и быстро бегать и прыгать.

Новая игрушка: говорящий мячик - прыгает и поет песенки.

3. Метод каталога. Цель: обучение творческому рассказыванию, обогащение активного словаря, развитие фантазирования.

4. Метод маленьких человечков. Цель: знакомство детей с моделированием мира, с анализом природы вещества или явления.

В жидком, твердом, газообразном состоянии живут маленькие человечки. В жидком - жидкие и т. д.

-В чем живут жидкие человечки?

-В чем одновременно живут и твердые и жидкие человечки?

5. Метод золотой рыбки. Цель: развитие фантазирования, обогащение словаря, заучивание стихотворений.

«Сказка о рыбаке и рыбке» А. С. Пушкина.

Реальная составляющая - поймал старик неводом рыбку.

Фантастическая составляющая - говорит человеческим голосом, и плавает в море.

Как сделать так, чтобы рыбка могла говорить, оказалась в море.

6. Метод Робинзона. Цель: выделение детьми ресурсов объекта, создание фантастических ситуаций.

Ребенок оказался на необитаемом острове (заблудился в лесу; уплыл на плоту без весла; оказался в Африке). Как спасти себя или друга?

7. Метод системного анализа. Цель: формирование системного мышления (оценивание прошлого и настоящего объектов, предметов).

Система (это совокупность элементов, объединенных в объекте) -яблоко; подсистема объекта- то, из чего состоит система-подсистема яблока- кожура...; надсистема объекта- то, частью чего является система- яблоко- фрукты, овощной магазин, сад.

«Хорошо - плохо»

(метод мозгового штурма, с 3-х лет)

Цель: формировать умение выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны.

Ход игры: воспитателем или ведущим называется любой объект или явление, у которых определяются положительные и отрицательные стороны.

«Что умеет делать?»

(метод мозгового штурма, с 3-х лет)

Цель: развивать активный словарь детей, развивать фантазию.

Ход игры: объект можно показать на картинке, загадать с помощью загадки или игры «Да-нет», дети должны определить, что умеет делать объект или что можно сделать с его помощью. Дети перемещают объекты в фантастические, нереальные ситуации и определяют, какими дополнительными функциями может обладать объект.

Пример: - Что может мяч?

- Давайте пофантазируем: наш мяч попал в сказку «Колобок». Как он может помочь Колобку?

«Все в мире перепуталось»

(метод системного анализа, с 3-х лет)

Цель: формировать умение детей систематизировать предметы, явления; развивать память, обогащать словарный запас детей.

Ход игры: используется «модель мира». На этапе ознакомления с игрой состоит из двух частей: рука человека (рукотворный мир) и дерево (природный мир). Дети определяют предмет на картинке к той или иной части модели, они должны объяснить, почему сделали такой выбор.

Усложнения: каждая часть модели делится на новые секторы, постепенно с расширением представлений детей об окружающем мире.

Природный мир: воздух, вода, земля.

Рукотворный мир: одежда, обувь, мебель, посуда, транспорт, игрушки, ...

Постепенно «модель мира» можно заменить цветовыми знаками.

Пример: Утка... К какому миру она относится? К природному. Почему?

«На что похоже»

(метод мозгового штурма, с 3-х лет)

Цель: развивать воображение ребенка, его связную и образную речь.

Ход игры: ведущий называет объект, а дети называют другие объекты, похожие на него по разным признакам. На этапе обучения игре можно пользоваться предметными картинками.

Пример: - На что похожа улыбка? (на радугу, на месяц на небе, на солнечную погоду, на маму)

- На что похож звук Р? (на шум мотора, на рычание)

- Произнесите звук Р. Назовите слова, в которых есть этот звук.

Усложнение: составление мнемотаблиц из 4-х, 9-ти, 16-ти квадратов (общее между предметами, цифрами, буквами, фигурами; последующая запись вытекает из предыдущей).

«Раньше-позже»

(метод системного анализа, с 3-х лет)

Цель: формировать умение детей ориентироваться во времени, в пространстве, в действиях; развивать диалогическую речь.

Ход игры: ведущий – воспитатель называет какую – либо ситуацию, а играющие говорят, что было до этого, или что будет после. Можно сопровождать показом (моделирование действия).

Пример: - Мы сейчас на прогулке. А что было до того, как мы вышли на прогулку?

- Какой сегодня день недели? А какой день недели был вчера? Какой день недели будет завтра?

«Один, два, три, ко мне беги»

(метод системного анализа, с 3-х лет)

Цель: формировать умение детей систематизировать предметы, явления; развивать память, обогащать словарный запас детей.

Ход игры: ведущий – воспитатель раздает играющим детям картинки с изображением различных объектов. Дети находятся на другой стороне зала, группы. Подбегают к воспитателю по определенной установке.

Пример: Один, два, три, у кого есть крылья, ко мне беги!

Усложнение: в старших группах подбираются объекты, более сложные по содержанию, а так же явления природы и объекты неживой природы. Ведущим может быть ребенок, он анализирует, не ошиблись ли играющие, выделяя свойства системы.

«Где живет?»

(метод системного анализа, с 3-х лет)

Цель: формировать умение детей устанавливать взаимосвязи предметов и материалов, активизация словаря.

Ход игры: ведущий называет предметы окружающего мира. Это могут быть неживые объекты из ближайшего окружения, и объекты живой природы, и любые предметы и явления реального и фантастического миров. Дети называют среду обитания живых объектов, место нахождения реальных объектов, вымышленное место размещения фантастических объектов.

Пример: Где живет подорожник? На дорожке, на лужайке, на полянке. Может жить в аптеке.

Где живет гвоздь? В столе. На мебельной фабрике. В коробке для инструментов...

«Мои друзья»

(метод мозгового штурма, с 4-х лет)

Цель: активизировать словарь детей, диалогическую речь, развивать фантазию.

Ход игры: дети выбирают картинки с изображением различных объектов. Ведущий превращается в какой-то предмет и ищет друзей по разным признакам. Выбранный друг объясняет, почему его выбрали.

Усложнение: на основе этой речевой игры разработана серия дидактических игр «Собери картинку дружочка и расскажи о ней» (дружочки снеговика, весны, веселого настроения и др.).

Цель: учить детей помогать друг другу, договариваться в своей подгруппе.

Игра включается в работу по развитию речи, в индивидуальную и подгрупповую работу в свободное время.

«Волшебный светофор»

(метод системного анализа, с 4-х лет).

Цель: развивать монологическую речь детей, память, внимание, фантазию.

Ход игры: объединение над- и под-систем, воспитатель использует кружки трех цветов: красный подсистема, желтый- система, зеленый- надсистема.

Пример: Машина. Кружок красного цвета – из чего состоит машина, кружок зеленого цвета – частью чего является система, кружок желтого цвета – для чего нужна машина.

«Наоборот»

(метод мозгового штурма, с 4-х лет)

Цель: учить подбирать анонимы, слова, противоположные по значению.

Ход игры: всем известная и популярная игра на подбор слов, обратных по смыслу (это и свойства предмета, и его признаки, и действия).

Пример: Острый – тупой,
быстрый – медленный,
холодный – горячий,
разъединять - соединять...

Усложнение: к каждой паре найти объект, в котором сочетались бы оба свойства.

«Чем был - чем стал»

(метод системного анализа, метод маленьких человечков, с 4-х лет)

Цель: формировать умение детей устанавливать взаимосвязи предметов и материалов во времени.

Ход игры: ведущий называет материал, а дети называют объекты материального мира, в которых эти материалы присутствуют. Затем, ведущий называет предметы рукотворного мира, а дети определяют, какие материалы использовались при их изготовлении.

Пример: Было раньше тканью, а стало... платьем, одеждой, занавесками, скатертью. Сейчас это картина, а было... красками, пустым холстом. А что еще стало из красок? Пятно, клякса, грязная вода.

«Дразнилка»

(метод мозгового штурма, с 5-ти лет)

Цель: расширять словарный запас детей малышей, учить слушать друг друга, высказывая свое мнение.

Ход игры: дети с помощью суффиксов -лка, -чк-, -ще образуют новые слова- названия.

Пример: Кошка: мяукалка, бегалка, кусаще, драчище, сонечка.

Мяч: прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.

Лопата: разбивалка, копалка, игралочка, рылочка, жележище, копалище.

Заяц: прыгалка, белячок, трусище.

Птичка: махалка, леталочка, свистелочка, прыгалище.

«Фоторобот»

(метод фокальных объектов, с 5-ти лет)

Цель: развивать монологическую речь детей, память, внимание, фантазию.

Ход игры: дети составляют героя из частей других объектов, героев других сказок.

Усложнение: придуманного героя зарисовать и «отправить» его в новую сказку.

«Теремок»

(метод системного анализа, с 5-ти лет).

Цель: развивать воображение ребенка, его связную и образную речь.

Ход игры: гостями «Теремка» становятся предметы, связанные между собой какой-либо системой. Для определения объектов используются медальки с изображением объектов. В «Теремок» попадают только те «объекты», которые назвали, чем они походят на ведущего.

Усложнение: в «Теремок» могут попасть только те объекты, которые отличаются от ведущего; от других жителей «Теремка». Объяснить, чем.

«Помоги герою»

(метод Робинзона, с 6-ти лет)

Цель: развивать фантазирование детей, способствовать свободному общению малышей друг с другом и с воспитателем, формировать коммуникативные способности.

Ход игры: дети размышляют, как помочь герою выйти из сказочной или придуманной ситуации.

Пример: Железное яичко упало на хвостик мышке и придавило его. Как помочь мышке?

«Волшебный телевизор»

(метод системного анализа, с 6-ти лет).

Цель: развивать свободное общение детей с воспитателем, формировать грамматический строй речи, способствовать практическому овладению нормами связной речи.

Ход игры: выявляются все связи системы с помощью схемы-телевизора с 9 экранами, которые открываются по очереди.

Словесное восстановление по стихотворению:

Если мы рассмотрим что-то...

Это что-то для чего-то...

Это что-то из чего-то...

Это что-то часть чего-то...

Чем-то было это что-то...

Что-то будет с этим что-то...

Что-то ты сейчас возьми, на экранах рассмотри!

«Лимерики»

(от англ. - вариант сказочной небылицы).

(метод каталога, с 6-ти лет).

Цель: формировать умение детей решению сказочных задач, моделированию и инсценированию новых сказок.

Ход игры: сочинение шуточных четверостиший, сохраняя рифму.

Пример: - первая строка - герой (необходимо выбрать самому ребенку,

- вторая строка – характеристика героя или его действие,

- третья строка - реализация действия,

- четвертая строка - выбор конечного эпитета для героя или свое отношение к герою.

Примерные вопросы для метода мозгового штурма.

- Как не ссориться с мамой?

- Как помочь себе фантазировать?

- Как не промокнуть под дождем?

- Как выгнать лису из заюшкиной избушки?

- Как не пустить медведя в Теремок?

- Как спасти собаку, плавающую на льдине в холод?

- Что сделать безудержно веселое?

- Как спасти птиц в невыносимо холодную зиму?

- Чем можно рисовать на бумаге? На асфальте? На снегу?

- На чем еще можно рисовать?

- Чем размешать сахар в стакане, если нет ложки?

- Что будет, если уничтожить всех волков?
- Что будет, если слон увеличится до размеров синего кита? (слон в высоту 4, 5 метра, весом 5 тонн, кит в длину 30 метров, весом более 100 тонн)
- Что будет, если увеличить длину ног зайца в 10 раз?
- Что будет в озерах, если уничтожить всех щук?
- Как сделать необычную льдинку?
- Как курочке спасти своих цыпляток от коршуна?
- Как можно поприветствовать хорошего человека?
- Как помочь черепахе, когда она перевернулась на спинку?
- Как проникнуть в комнату, не открывая дверь?
- Как достать сосульку с крыши?
- Как уберечь прохожих от падающих сосулек?
- Как украсить группу детского сада к Новому году? К другим праздникам?
- Что положить в торт, чтобы он стал вкусным? А в манную кашу?
- Куда в группе можно спрятать куклу?
- Куда я спрятала конфету?
- Какие качества птиц ты хотел бы иметь?
- Как найти самого умного человека в королевстве?
- Чем вреден комар? Чем комар полезен?
- Как можно определить время, если нет часов?
- Что можно сделать, чтоб любимая игрушка никогда не терялась?
- Придумать новое природное явление.
- Как сделать природное явление необычным (усилить, поменять что-то местами, перевернуть)
- Придумать дом будущего. Дом волшебника. Дом мечты.
- Придумать насекомое с необычными свойствами.

Картотека дидактических игр, проблемных ситуаций для работы по технологии ТРИЗ.

«Из сказки задачку»

Цель. На основе знакомых сказок составлять интересные задачки, научить детей преобразовательному ремеслу, делая это не столько путем объяснения, сколько с помощью образца.

Пример. Сказка «Волк и семеро козлят»

Задача. Если бы один козленок побежал за мамой, двое других за ним, а еще двое ушли без разрешения купаться, то сколько козлят нашел бы волк в избушке?

«Сказка продолжается»

Цель. Путем изменения конца сказки направить внимание ребенка в нужное педагогическое русло; развивать воображение ребенка, ломая установившиеся стереотипы.

Пример. Репку вытащили, а как ее делили? Кто им мешал при этом? Кто больше всего трудился для этого?

«Изменение ситуации в знакомых сказках»

Цель. Побуждать ребенка придумывать, учить детей самих менять ситуации в сказках.

Пример. Сказка «Гуси-лебеди»

Новая ситуация. На пути девочки встречается волк.

«Перевертывание сказки»

Цель. Воспитывать чувство юмора, лукавство, понимание иронии, исходящей от близких. Развивать умение сосредоточиться, исправлять запрограммированные ошибки взрослых. (Нужно только разумно перевернуть сказку, меняя существенное в героях, действиях).

Пример. Сказка. «Красная Шапочка» (Не Красная Шапочка, а Желтая. Шла не к бабушке, а к дедушке и т. д.)

Сказка. «Колобок» (Катится, катится колобок, а навстречу ему тигр.)

«Старая сказка, но по-новому»

Цель. Развивать умение наделять главных героев противоположными качествами; умение менять содержание сказок, сложившихся стереотипов, т. е. переделки сказки наизнанку или шиворот навыворот.

Пример. Старая сказка «Крошечка-Хаврошечка». Сказка по-новому «Хаврошечка злая и ленивая».

Старая сказка «Красная Шапочка». Сказка по-новому «Злая Красная Шапочка и добрый волк».

«Решение противоречий в сказке»

Цель. Научить видеть, понимать и решать противоречия, научить детей думать и придумывать, т. е. оригинально творить.

Пример. Сказка «Гуси-лебеди»

Проблемный вопрос. А если бы ни печка, ни яблонька не стали помогать девочке, что бы ей пришлось делать, чтобы спастись самой и спасти братца?

Сказка «Репка»

Проблемный вопрос. Что было бы, если бы не прибежала мышка?

«Сказки по аналогии с известными»

Цель. Научить детей сочинять аналогии, проводить анализ аналогичных по содержанию сказок, развивать творческое мышление, умение сравнивать и обосновывать свои решения.

Пример. Сказки «Кот, петух и лиса» и «Жихарка». Сказки «Лиса и заяц» и «Заюшкина избушка».

«Сказки по комическим рисункам»

Цель. Развивать навыки быстрого и четкого рисования, используя геометрические фигуры (квадратная сказка, треугольная, овальная, круглая и т. д.) – все персонажи нарисованы с помощью избранной формы.

Используется для создания комиксов и т. д., в результате получается смешная сказка.

«Сказки с новым концом»

Цель. Формировать умение детей придумывать свои варианты окончаний к знакомым, логически завершенным сказкам.

Пример. Традиционная концовка сказки «Три медведя» – Маша убежала от медведей.

Возможный вариант: Маша помирилась с медведями, что было дальше?

«Моделирование сказок».

Примечание: Моделирование сказок - это нетрадиционные методы работы с ней, ломающие привычные и уже сложившиеся стереотипы. Эти методы способствуют развитию творческого воображения и логического мышления. Тогда и давно знакомая сказка станет новой и более интересной для дошкольника. Предварительно необходимо освоить составление сказок по предметно-схематичной модели.

Цель. Продолжать учить детей прятать знакомых сказочных героев за геометрические фигуры, развивая образное мышление.

Пример. Показываем детям три одинаковых (по величине и цвету) кружка, спрашиваем, о какой сказке пойдет речь? Можно предположить, что эти кружки означают сказку «Три поросенка». Однако для этой сказки дети предложили использовать кружки одного размера, но разного цвета, утверждая при этом, что поросята одинаковы внешне, но у них разные характеры. Или тогда взять три одинаковые по цвету, но разные по величине кружка, тогда, по мнению детей, речь пойдет о сказке «Три медведя».

Игра «Маша и медведь»

Цель. Формировать умение разрешать **проблемные ситуации**, анализировать условия, т. е. понять, что мешает достижения цели, и найти способ ее достижения, преобразовав свой прошлый опыт или открыв для себя нечто новое.

Проблемная ситуация. Маша дружила с медведем и часто ходила к нему в гости. В очередной раз, собираясь, навести своего друга, Маша напекла пирожков и положила их в узелок. Она долго шла через густой лес, случайно зацепилась узелком за куст, он порвался, и пирожки рассыпались. Как Маше донести их до места, где живет медведь?

Игра «Красная Шапочка»

Цель. Формировать умение разрешать **проблемные ситуации**, анализировать условия, т. е. понять, что мешает достижения цели, и найти способ ее достижения, преобразовав свой прошлый опыт или открыв для себя нечто новое.

Проблемная ситуация. У Красной Шапочки совсем износилась ее шапка. Она попросила бабушку сшить ей новую. Бабушка выполнила просьбу любимой внучки и сшила ей ко дню рождения красивую шапку. Внучка была очень рада. Но бабушка, по рассеянности, подарила внучке такую же шапку на Новый год, на 8 марта и еще семь праздников. Девочка, чтобы не огорчать бабушку, взяла все 10 шапок. Но что ей с ними делать?

Игра «Корзинки для козлят»

Цель. Формировать умение разрешать **проблемные ситуации**, анализировать условия, т. е. понять, что мешает достижения цели, и найти способ ее достижения, преобразовав свой прошлый опыт или открыв для себя нечто новое.

Проблемная ситуация. Жили-были коза с козлятами. Каждый день коза ходила в лес и приносила оттуда корзинку травы. Корзина была большой и удобной, но старой. И в конце концов она продырявилась, и трава высыпалась. Коза попросила козлят сплести ей новую корзину. Козлята дружно принялись за дело, но вскоре начали ссориться: не смогли разделить между собой обязанности. И тогда они решили, что каждый сплетет корзину сам. И вот вскоре коза получила семь корзин. Коза не знала, что с ними делать. Помогите ей.

Ситуативные задачи по сюжетам сказок.

Некто пострадал из-за собственной щедрости. («Заюшкина избушка».)

Он много хвалился - за что и поплатился. («Колобок»)

Он к ней пришёл, обманул и ушёл. («Каша из топора»)

Он пострадал от её безответственности. («Гуси-лебеди»)

Они вернули то, чего некто не смог удержать. («Из рога всего много»)

Он был суров и справедлив, она – добра и незащитна, поэтому он её наградил. («Морозко»)

Он её освободил, потому что полюбил. («Царевна-лягушка»)

Полюбив, она сделала невозможное. («Аленький цветочек»).

Она молчала, потому что любила. (Г. Х. Андерсен «Дикие лебеди»)

Он её потерял, потому что она торопилась, но именно поэтому он её и нашёл. (Ш. Перро «Золушка»).

Она была слишком доверчивой, поэтому произошло несчастье. (Ш. Перро «Красная шапочка»).

Некто по земле ходил и с природой говорил. («Сказка о мёртвой царевне и семи богатырях», А. С. Пушкин).

Они ушли, она пришла. Они пришли, её нашли. («Три медведя»).

Он был добрым, поэтому имел много друзей. (Э. Успенский «Крокодил Гена и его друзья»).

«Сказка наизнанку» - игра состоит в «перевирании» сказки или в выворачивании «наизнанку» сказочной темы. Вспомнить с детьми хорошо знакомую сказку и предложить поменять характер её героев. Положительный характер на отрицательный и наоборот. Например: «Красная шапочка злая, а волк добрый», «Колобок предлагает всех съесть и съедает всех по очереди».

- «Коллаж из сказок.» Придумывание новой сказки на основе уже известных детям сказок (творческая совместная **работа детей и воспитателя.**

«Знакомые герои в новых обстоятельствах»

Этот метод развивает фантазию, ломает привычные стереотипы у детей, создает условия, при которых главные герои остаются, но попадают в новые обстоятельства.

«Спасательные ситуации в сказках»

Такой метод служит предпосылкой для сочинения всевозможных сюжетов и концовок. Кроме умения сочинять, ребенок учится находить выход из, порой, трудных обстоятельств.

«Однажды котенок решил поплавать. Заплыл он очень далеко от берега. Вдруг началась буря, и он начал тонуть..» Предложите свои варианты спасения котенка.

Триз - игры для развития речи детей.

«Объяснялки»

Перед детьми изображения яблони и ложки. Задача детей составить объяснение (цепочку-рассказ, как от яблони перейти к ложке. Педагог начинает цепочку, дети продолжают.

Возможный вариант развития причинно-следственной цепочки.

- В саду стояла яблонька, на которой ...
- Висели вкусные и спелые яблочки.
- Яблочки были спелые и поэтому сами ...
- Сами падали на землю.
- Так как яблочки падали, бабушка...
- Бабушка их собирала.
- Собрав яблоки, чтобы они не испортились, бабушка...
- Варила вкусное варенье.
- Варенье было вкусное, поэтому...
- Внуки ели его прямо ложками.

«Хорошо- плохо»

— Ребята, вы рады, что весна наступила?

— А что хорошо весной? (Ярко светит солнце, тает снег, можно пускать кораблики, птички прилетают, звери просыпаются и т. д.)

— Что плохо весной? (Грязно, кругом большие лужи; можно промочить ноги и заболеть; можно упасть в лужу, испачкаться, мама будет ругать и т. д.)

«Да–Нет»

Игроки разгадывают «тайну», заданную ведущим. Для этого игроки задают ведущему вопросы в такой форме, чтобы он мог ответить «Да» или «Нет». Ведущему разрешается давать следующие ответы на поставленные вопросы: «да», «нет», «и да, и нет», «это не существенно», «об этом нет информации». К примеру:

- Я загадала слово (кошка).
- Это слово обозначает предмет?
- Да.
- Это растение?
- Нет.

- Это что-то неживое?
- Нет.
- Это животное?
- Да.
- Оно белого цвета?
- Это несущественно.

И т. д., пока слово не будет угадано.

«Увеличение – уменьшение»

Что бы вы хотели увеличить, а что уменьшить? Зачем вы хотите увеличивать или уменьшать? (дети приводят свои ответы)

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

- Пусть руки на время станут такими длинными, что можно будет достать с ветки яблоко, или поздороваться через форточку, или достать с крыши мячик.

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

«Аукцион»

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

«Неумейка»

Ведущий начинает игру, называет предмет и несвойственную ему функцию.

Следующий ребёнок называет тот объект, который данную функцию выполняет, а затем называет новую, несвойственную уже второму объекту функцию. Например: «Я воробей, я не умею танцевать». «А я балерина, я умею танцевать, но не умею перевозить грузы». И т. д.

«Подбери слова»

Лес - охотник, волк, деревья, кусты, тропа.

Река - берег, рыба, рыбак, вода, тина.

Город - автомобили, здания, улицы, велосипед т. д.

«Исправь ошибку»

Взрослый произносит предложение, в котором сопоставляются два предмета (объекта). Ребёнку необходимо исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. Например: «Мел белый, а сажа жидкая. В первой части сравнения сказано о цвете, а во второй части – о твёрдости. Правильно будет так: мел белый, а сажа чёрная или мел твёрдый, а сажа мягкая».

Примерный речевой материал:

- Внучка маленькая, а бабушка старенькая;
- Ослик Иа большой, а Винни Пух толстый;
- Лиса хитрая, а Колобок жёлтый;
- Гулливер высокий, а Дюймовочка маленькая;
- Заяц серый, а петушок смелый;
- Винни Пух любит мёд, а Пятачок розовый;
- Дюймовочка лёгкая, а ласточка большая;

• У Пьеро рукава длинные, а у Мальвины волосы голубые и т. п.
Сегодня я покажу, как научить детей составлять загадки-отрицания, используя признаки предмета, представленные в виде зрительных символов.
(предлагается схематическое изображение глаза, носа, рта, уха, руки; картинка с изображением яблока).

Сейчас мы с вами придумаем загадку про яблоко. Сначала мы перечислим признаки этого фрукта, используя схему:

- (глаз): круглое, красное;

-(нос): ароматное;

-(рот): вкусное, сладкое;

-(ухо) – яблоко не издаёт звуки. Поэтому мы пропустим этот символ;

-(рука): гладкое;

Ещё можно о фруктах, овощах, ягодах сказать, где они растут: (на дереве).

(Одновременно рисуются схематические изображения этих признаков в столбик.)

А теперь к каждому признаку мы придумаем новый объект. Например, что бывает круглым? (мяч) Красным? (помидор).

Ароматным? (цветок) Сладким? (конфета) Гладким? (щека) Растёт на дереве (слива)
(Напротив схематических изображений признаков рисуются изображения названных объектов).

А теперь два «волшебных слова»: НО и НЕ помогут нам составить загадку.

Круглое, но не мяч,

Красное, но не помидор,

Ароматное, но не цветок,

Гладкое, но не щека,

Растёт на дереве, но не слива. (ЯБЛОКО)