Сборник игр «Да - Нет» по технологии ТРИЗ.

Игры "Да – Нет" с предметами

Могут использоваться разные предметы, например, выставленные в ряд игрушки или посуда, плоды, косметика и т.д.

1. **Игра "Да – Нет" с игрушками, выстроенными в линейный горизонтальный ряд**

Загадана – машина. Данная игра проводиться с детьми 3-3,5 лет.

Правило игры: играющие должны задавать вопросы, которые отсекали бы сразу половину ряда, выполнять действие «найти середину – закрыть половину».

Оборудование: платок, размером 50х50; 5 игрушек (машина – пирамидка – погремушка – кукла – мяч), которые расположены слева направо на уровне глаз ребенка на расстоянии его вытянутых в стороны рук.

Игровое действие: предлагается найти игрушку и рассказать про нее стишок. Маленькие дети в начале ищут серединный объект (погремушку). Для этого ладошки ребенка должны касаться крайних объектов ряда. Тогда серединный объект будет находиться перед глазами малыша.

Возможные вопросы:

- На середине находится погремушка? – Да.

- Это про погремушку рассказываем стишок? – Нет.

- Эта игрушка справа от погремушки? – Нет (платком закрываются погремушка, кукла, мяч, чтобы не отвлекать внимание детей).

- Это слева от погремушки? – Да.

- Это машина? – Да. Про нее нужно рассказать стишок.

Необходимо проговорить с детьми, что сначала надо найти середину ряда и закрыть предметы, оставшиеся на другой половине. Так можно найти загаданную игрушку быстрее.

Результат: игрушка найдена.

Творческие задания

В зависимости от качества освоения детьми игр с игрушками возможны усложнения заданий:

- **Игры "Да – Нет" с картинками разных классификационных групп, расположенными горизонтально.** Количество картинок можно увеличить до 11 единиц.

- **Игры "Да – Нет" с картинками разных классификационных групп, расположенными вертикально.** Цель: введение понятия «выше-ниже» серединного объекта.

- **Игры "Да – Нет" с картинками и игрушками разных классификационных групп, расположенными в удаляющемся от играющих ряду.** Цель: введение понятия «дальше-ближе» от серединного объекта.

- **Игры "Да – Нет" с картинками одной из классификационных групп.** Это могут быть животные, овощи, растения и т.д. Цель: отработка навыка сужения поля поиска по разным признакам - местоположению, цвету, форме объекта и т.д. Идет закрепление знаний о природном мире, умений строить ряд по самостоятельно выбранному признаку.

- **Игры "Да – Нет" с геометрическими формами (объемными или плоскостными) разного размера и цвета.** Дети самостоятельно располагают формы в линейный ряд и ищут признак, по которому можно сузить поле поиска (цвет, размер, или местонахождения).

В этих играх можно закрепить различные параметры размера: высоты, длины, ширины. В качестве материала используются наборы картонных полосок или палочек, которые различаются по цвету и размеру. Так можно закрепить признак цвета.

- **Игры "Да – Нет" с изображением картинок объектов (на каждой карточке точками и цифрой обозначены числа от 1 до 10).** Цель: обучение сравнению количественных показателей с цифровым обозначением**.**

- **Игры "Да – Нет"** с изображением на картинках частей суток, времен года, дней недели. Располагать картинки надо в разных вариантах линейного ряда (горизонтально, вертикально или с удалением от играющих).

Используя данные картинки, можно закрепить знания последовательности месяцев в году. Их можно нарисовать схематично вместе с детьми, придумав обозначение каждого месяца. Закрепляя знания последовательности дней недели, мы формируем умения перечислять их в любом порядке. Возможен вариант цветового

изображения дней недели. Например: понедельник – красный, вторник – оранжевый, среда – желтый, четверг - зеленый, пятница - голубой, суббота - синий, воскресенье – фиолетовый. Линейный ряд может начинаться со среды (желтая карточка) и заканчиваться вторником (оранжевая карточка).

- **Игры "Да – Нет" с изображением букв алфавита.** Цель: отгадывание загаданной буквы по ее местонахождению в линейном ряду.

- **Игры "Да – Нет" со сменой точки зрения на линейный ряд.** Предметы располагаются горизонтально, загадывающий и отгадывающий стоят напротив друг друга. Вопросы задаются с точки зрения человека, загадавшего объект.

2. **Игра "Да – Нет" со сменой точки зрения**

Цель: учить детей задавать вопросы о месте нахождения какого-либо вида транспорта с противоположной точки зрения.

Правила игры: двое игроков стоят друг против друга. Между ними ряд предметов (например: игрушечные виды транспорта). Отгадывающий задает вопросы по поиску объекта с точки зрения загадывающего.

Оборудование: картинки видов транспорта, расположенные в ряд.

загадывающий

Самолет	Поезд	Корабль	Автомобиль	Вертолет	Ракета	Велосипед

отгадывающий

Игровое действие: отгадать картинку с помощью сужения поля поиска (загадан вертолет).

Вопросы к загадывающему, на которые отвечают «да»:

- Этот вид транспорта для вас слева от автомобиля? (для отгадывающего это правая сторона).

- Этот вид транспорта находится справа от ракеты для вас? (для отгадывающего это левая сторона).

- Это вертолет?

Результат: объект отгадан и повторено правило: надо задавать вопросы о месте нахождения какого-либо объекта с противоположной точки зрения.

Игры "Да – Нет" на плоскости

В дошкольном возрасте формируются понятия, связанные с ориентировкой в пространстве. Дети с трех лет могут усваивать информацию о предметно – пространственном окружении, получать обобщенные знания о некоторых системах отсчета и способах пространственной ориентировки. Это позволяет быстрее адаптироваться в окружающем мире.

Игры «Да – Нет» на плоскости проводятся в показателях двухмерного пространства, поэтому сужение поля поиска проходит через понятия «правая – левая», «верхняя-нижняя», «дальняя-ближняя» части плоскости; центр, угол и сторона плоскости.

Правила игры «Да – Нет» в объемном пространстве

Данный вид игр «Да – Нет» может разворачиваться:

- в комнате - взгляд на объемное пространство изнутри.
- в коробке (черный ящик»), взгляд на объемное пространство сверху.

Объектами для игры могут служить все предметы, находящиеся в комнате или коробке.

В игре есть определенные правила:

- В игре «Да – Нет» в объемном пространстве объекты находятся в трехмерном пространстве (комната, коробка).
- Загадывающий предлагает отгадать предмет, находящийся в комнате (коробке).
- Не допускается перечисление объектов. Принимаются вопросы, сужающие поле поиска в пространстве комнаты (коробки).
- Загадывающий имеет право давать следующие ответы: **"Да", "Нет", "И да, и нет", «Это не существенно"**.

Результатом является найденный объект за наименьшее количество вопросов и проанализированный ход игры**.**

3. **Игра "Да – Нет". Угадай объект в комнате**.

Цель: учить детей задавать вопросы о месте нахождения объекта в комнате.

Правила игры: отгадывающий задает вопросы по ориентировке в пространстве, сужающие поле поиска

Оборудование: комната и объекты в ней.

Игровое действие: отгадать объект в комнате с помощь алгоритма сужения поля поиска (загадан цветок на подоконнике).

Вопросы, на которые загадывающий ответил «да»:

- Это в передней части комнаты?

- Это в правой передней части комнаты?

- Это ближе к правому углу комнаты?

- Это связано с окном?

- Это в нижней части окна?

- Это цветок на подоконнике?

Результат: отгадан объект, закрепляются правила игры.

На начальном этапе при сужении поля поиска используются обводящие жесты, которые позволяют играющим представить, в какой части комнаты ведется поиск.

В процессе игр «Да – Нет» в объемном пространстве с детьми дошкольного возраста Вы сможете решить следующие задачи:

- развить умение сужать поле поиска в объемном пространстве;

- в игровой форме обучить умению ориентироваться в трехмерном (объемном) пространстве, используя разные точки отсчета;

- обогатить словарь ребенка терминами: «правая – левая» «верхняя – нижняя», «передняя – задняя» часть комнаты; «верхний – нижний», «ближний – дальний», «правый – левый» угол; «правая – левая», «задняя – передняя» часть комнаты; «выше – ниже» уровня глаз.

- развить умение выделять имена признаков, по которым идет сужение поля поиска.

Тренинги

Игры «Найди игрушку»

Цель: найти игрушку в комнате путем сужения поля поиска в трехмерном пространстве. Использовать ориентиры: «правая – левая», «верхняя – нижняя» части комнаты, «впереди – сзади» играющего; центр, угол, сторона комнаты.

«Угадай, где находится игрушка в комнате»

Правило игры: все играющие должны стоять в середине комнаты, глядя в одну сторону; задавать вопросы, которые отсекали часть комнаты.

Оборудование: кукла, спрятанная в шкафу, находящемся в комнате.

Игровое действие: отгадать, где в комнате спрятана игрушка с помощь сужения поля поиска (кукла, расположена в левом углу на верхней

полке шкафа, который стоит в комнате в правом заднем углу от играющего).

Вопросы, на которые загадывающий отвечают «да»:

− Эта игрушка находится в комнате сзади нас?

− Эта игрушка находится сзади нас в правом углу?

− Она спрятана в шкафу? - Отгадав примерное местонахождение игрушки, шкаф объявляется «черным ящиком». Не открывая шкафа, ребенок должен представить стороны, углы внутри шкафа и задать соответствующие вопросы.

− Эта игрушка находится в верхней части шкафа?

− Она находится на верхней полке?

− Она находится в левом углу верхней полки?

Результат: открывается шкаф и достается кукла, проговаривается ее местонахождение. Закрепляются правила поиска объекта в объемном пространстве.

Творческие задания

В зависимости от качества освоения детьми игры возможно усложнение задания с последующим закреплением. Для этого проводятся более сложные игры.

− **Игры «Да – Нет» со сменой точки зрения в объемном пространстве**. Производится изменение позиций, играющих:

− загадывающий и отгадывающий находятся напротив друг друга, то есть в "зеркальном" положении относительно друг друга,

− загадывающий и отгадывающий находятся в боковом расположении друг относительно друга.

При этом играющие должны задавать вопросы с точки зрения позиции загадывающего. Используются фразы типа: «Загаданный объект находится в правой части комнаты от вас?", " Этот объект расположен впереди вас?».

− **Игра «Черный ящик»**

Загадывающий прикрепляет предмет внутри какой- либо коробки и предлагает с помощью вопросов, сужающих поле поиска в объемном пространстве отгадать, где он находится.

− **Игра «Робот»**

Ребенку предлагают попробовать себя в роли Робота, ставится задача перемещения в комнате. Роботу надо пройти в дальнюю правую часть комнаты и сесть на стул. Играющие должны «управлять» роботом с помощью заданий, связанных с ориентировкой в пространстве. Даются

команды типа: «Сделай пять шагов влево от себя!", "Повернись кругом" и т.д. Обязательным условием игры является то, что играющие должны дать как можно меньше указаний роботу для выполнения поставленной задачи.