Игры на занятиях по ТРИЗ.

© Рубина Н.В.

Содержание.

1. Введение. Что такое игра. Игра в педагогической практике.	2
2. Игры на занятиях по ТРИЗ.	3
3. Картотека игр.	4
3.1. Игры на установление эмоционального контакта и организацию работы в группе.	4
3.2. Игры на развитие восприятия.	7
3.3. Игры на внимание.	11
3.4. Игры на развитие памяти.	14
3.5. Игры по работе с текстовой информацией.	16
3.6. «Да-нетки».	21
3.7. Дидактические игры по темам курса ТРИЗ.	43
3.8. Психотехнические игры	51
4. Использованные материалы.	56

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

1. Введение.

Что такое игра. Игра в педагогической практике.

Игра — вид непродуктивной деятельности, с действиями, ограниченными правилами, которые направлены на создание, развитие и поддержание процесса в заданных границах. Задача процесса, доставить участникам ряд переживаний и эмоций, дать процессы, в которых можно приобрести новый опыт, через непосредственное практическое участие. У животных стремление играть наблюдается в ювенильном существовании и исчезает по мере взросления. Человек в этом отношении отличается от животных тем, что сохраняет игровое поведение долго после окончания ювенильного этапа развития. Кроме того, человеческие игры, в том числе и детские, являются культурно опосредованными[1].

Игра практически с древних времён выступает как форма обучения, как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения. Исторически одной из целей игры являлась выработка необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей.

Естественное и непреодолимое стремление детей к игре с большим успехом используется в педагогической практике. Существуют научно обоснованные игровые методики, рассчитанные на детей разного возраста. Существуют игровые педагогические технологии. Основным отличием игры как метода обучения является наличие чёткой цели. Конкретное содержание и формы игрового процесса очень разнообразны и определяются рядом факторов.

Считается, что большинству игр присущи следующие главные черты:

- Свободная развивающаяся деятельность, предпринимаемая лишь по желанию, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата.
- Творческая, импровизационная, активная по своему характеру деятельность.
- Эмоционально напряжённая, приподнятая, состязательная, конкурентная деятельность.
- Деятельность, проходящая в рамках прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры.
- Деятельность, имеющая имитационный характер. "Игра не есть «обыденная» жизнь и жизнь как таковая. Она скорее выход из рамок этой жизни во временную сферу деятельности, имеющую свою собственную направленность. Даже малое дитя прекрасно знает, что оно играет лишь «как будто взаправду», что это всё «понарошку».
- Деятельность, обособленная от «обыденной» жизни местом действия — игровой зоной и продолжительностью. Она «разыгрывается» в определённых рамках пространства и времени. Внутри игрового пространства царит собственный безусловный порядок. (Й. Хёйзинга, 1992).
- Наличие минимальной игровой ситуации.

[1] http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D1%8B

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

2. Игры на занятиях по ТРИЗ.

На занятиях по ТРИЗ можно использовать разные виды игр для решения поставленных педагогических задач. При подготовке очень удобно пользоваться моделью построения занятия. Это позволяет сделать работу детей на занятиях более разнообразной, применять разные технологии при построении занятия и в то же время облегчает подготовку.

Для разных тем нужны разные модели. Предлагаем вам одну из возможных моделей.

Модель занятия.

1. Разминка:
- упражнения на координацию, ритм + скороговорка;
- упражнения для пальчиков + скороговорка;
- упражнения на внимание;
- совместить несовместимое.
2. Проверка домашнего задания.
3. Вход в урок (да-нетка, фокус, загадка)
4. Новая тема (игры в сюжете).
5. Психотехнические игры.
6. Упражнения на развитие речи или создание творческого продукта.
7. Подведение итогов.

В этой модели игры могут быть использованы для разных целей.

- Разминка. Игры на установление эмоционального контакта и организацию работы в группе, игры на развитие восприятия, игры на внимание, игры на развитие памяти, игры по работе с текстовой информацией *настраивают детей на занятие, переключают их внимание.*

- Вход в урок. Игра «Да-нетка». Правила игры: ведущий предлагает ситуацию, задачу, загадку; игроки задают вопросы, на которые ведущий может отвечать только «ДА» или «НЕТ»; задача игроков как можно быстрее найти объяснение, решить задачу, разгадать загадку. *Игра развивает систематическое мышление, может быть хорошим тренингом для конкретных шагов методик решения задач.*

- Новая тема. *Дидактические игры помогают детям в привычной для них форме осваивать сложные понятия и приобретать необходимые навыки.*

- Психотехнические игры пришли на урок РТВ из психологических тренингов, на *которых в очень короткий период можно провести и диагностику, и психологическую коррекцию ребенка.* Конечно, для проведения такой серьезной работы нужна консультация со школьным психологом. Но еще важнее, чтобы на уроке РТВ установилась доброжелательная обстановка, дети должны чувствовать себя свободно и раскованно, не бояться пробовать и ошибаться.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

3. Картотека игр.

3.1. Игры на установление эмоционального контакта и организацию работы в группе.

Приветствие.

Обмен приветствиями - это обмен человеческим теплом. Встречая человека, мы, прежде всего, встречаемся с ним взглядом и выражаем в той или иной форме, что мы рады существованию этого человека, рады, что он есть среди нас. Конечно, так происходит, если мы искренни в выражении своих чувств, если мы подлинны в своем поведении... Давайте попробуем разные формы приветствия и определим наиболее эффективные для вас. Для этого предлагаем участникам разделиться на две группы и встать напротив друг друга на расстоянии нескольких шагов в две шеренги. Теперь по сигналу ведущего партнеры приближаются друг к другу и обмениваются разнообразными приветствиями. Это могут быть рукопожатия, объятья, реверансы, похлопывания, восторженные восклицания и тихие многозначительные взгляды... Обменявшись приветствиями, партнеры меняются - делают шаг вправо. Продолжим приветствие уже с новыми партнерами, в новой форме. Подумайте, как лучше приветствовать нового партнера, что подходит именно сейчас, именно для этого человека. Обсудите, какие приветствия были наиболее удачными.

Знакомство.

Садимся в круг. Предлагаем вам задуматься о том, что в вас, в вашем характере является самым важным, самым существенным. А теперь попробуйте найти этому краткую форму выражения, можно в стихотворной форме. Сейчас по кругу, по очереди, начиная с участника, сидящего справа от ведущего, начинайте представляться группе. Сначала назовите свое имя, а затем скажите несколько слов о себе, о своей сути. Лучше, если это будет сказано одной фразой, можно в стихах или с использованием метафоры. То, что вы только что придумали. Мы сделали один шаг навстречу друг другу. Обсудите, чьи представления произвели наибольшее впечатление.

"Секрет".

Всем участникам ведущий раздает по "секрету" из красивого сундучка (пуговицу, бусинку, брошку, старые часы и т.д.), кладет в ладошку и зажимает кулачок. Участники ходят по помещению и, разъедаемые любопытством, находят способы уговорить каждого показать ему свой секрет.

ЗАМЕЧАНИЕ: ведущий следит за процессом обмена секретами, помогает наиболее робким найти общий язык с каждым участником.

"Рукавички".

Для игры нужны вырезанные из бумаги рукавички, количество пар равно количеству пар участников. Ведущий раскидывает рукавички с одинаковым орнаментом, но не раскрашенным, по помещению. Дети разбредаются по залу.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

Отыскивают свою "пару", отходят в уголок и с помощью трех карандашей разного цвета стараются, как можно быстрее, раскрасить совершенно одинаково рукавички.

"Доброе животное".

Участники встают в круг и берутся за руки. Ведущий тихим голосом говорит: "Мы - одно большое, доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит!" все прислушиваются к своему дыханию, дыханию соседей. "А теперь подышим вместе!" Вдох - все делают шаг вперед. Вдох - все делают шаг назад. Вдох - все делают два шага вперед, выдох - все делают два шага назад. Вдох - два шага вперед, выдох - два шага назад. "Так не только дышит животное, так же четко и ровно бьется его большое доброе сердце. Стук - шаг вперед, стук - шаг назад и т.д. Мы все берем дыхание и стук сердца животного себе."

"Строим цифры".

Играющие свободно двигаются по помещению. По команде ведущего: "Я буду считать до 10, а вы за это время должны выстроить все вместе из себя цифру 1 (2, 3, 4, 5 и т.д.)".

"Строим ответ".

Вариант предыдущей игры. Ведущий усложняет задание: "Пока я буду считать до 10, вы сделаете в уме сложение или вычитание и построите из себя все вместе цифру - ответ. Например: 5+2, вы построите 7; 8-3, вы построите цифру 5".

"Тропинка".

Встаньте все, выстройтесь в затылок за ведущим. Участники идут в помещение змейкой по тропинке в затылок друг за другом, причем ведущий переходит воображаемые препятствия, перепрыгивает через воображаемые рвы, а остальные повторяют его движения. По хлопку ведущий становится в хвост змейки, а второй в змейке становится ведущим. Когда все побывают в роли ведущего, оценим самого оригинального ведущего. Итак, повторяем движения ведущего, переходя через воображаемые препятствия змейкой.

Превращения.

В руках искусного артиста самый обыкновенный предмет может преобразиться и стать совсем не тем, чем он показался на первый взгляд. Для этого даже не нужно слов, ведь дать понять, что это за предмет, можно и пантомимой, жестами и движениями, имитируя действия с ним. Карандаш может стать подзорной трубой, лист бумаги - зеркалом, носовой платок - листом бумаги, подушкой или салфеткой. И все это - без единого слова. Итак, искусство пантомимы. Ведущий берет в руки некоторый предмет. В его руках он превращается в нечто совсем - совсем другое. После манипуляций ведущего, когда всем становится ясно, во что превратился этот предмет, ведущий передает

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

его по кругу следующему участнику. Получив предмет, этот новый участник превращает его в нечто совсем - совсем другое и производит при этом соответствующие манипуляции, чтобы зрители могли догадаться, что это за предмет. Таким образом, предмет путешествует от одного участника к другому и постоянно меняет свою сущность. И все это - без единого слова. Итак, ведущий выбирает предмет и начинает его превращать. Он передает его по кругу, чтобы волшебниками стали все. Подведем итоги. Чья пантомима была самой понятной? Самой смешной? Самой оригинальной?

Опаздывающее зеркало.

Внимание! Садитесь поудобнее. Первый справа, представьте себе, что вы сидите перед зеркалом и не спеша прихорашиваетесь. Сделали одно движение - задержитесь на секунду, посмотрите в зеркало. Другое движение - пауза, третье - пауза. Сосед слева, вы повторяете движение первого ведущего только тогда, когда он начнет второе движение, третий слева повторит движение ведущего, когда его правый сосед начнет воспроизводить второе движение ведущего, а сам ведущий уже сделает третье. Таким образом, движения ведущего будут повторяться всеми сидящими в полукруге с отставанием на одно движение. Ведущий оценит победителя соревнования - того, кто копирует движения наиболее тщательно. Итак, справа налево, с запаздыванием на одно движение, начали прихорашиваться перед воображаемым зеркалом.

Телеграф пантомимой.

Выберите ведущего и разбейтесь на две команды. Команды, встаньте лицом друг к другу. Ведущий, скажите на ушко каждому игроку одной команды какое-нибудь существительное. Пожалуйста, немного подумайте и говорите.

Игроки, запомнили свои слова! А теперь изобразите эти слова мимикой и жестами для игроков противоположной команды. Пожалуйста, изображайте свое слово, до тех пор, пока игрок из противоположной команды не поймет, что вы имеете в виду. Ведущий, смотрите, кто интереснее и точнее изображает свое слово, и кто быстрее отгадывает. Выбирайте победителей.

"Гомеостаз".

Эта игра предназначена для проверки групповой совместимости. Игра заключается в следующем. Вся группа собирается в круг. По команде ведущего все "выбрасывают пальцы". Группа стремится к тому, чтобы все выбросили одинаковое число. Участникам запрещено договариваться, перемигиваться и так далее, то есть нельзя пытаться согласовать свои действия какими-либо незаконными способами. Игра продолжается до тех пор, пока не достигнет своей цели. Для того, чтобы предоставить возможность друг другу оценить обстановку и учесть ее в последующих играх, участники, после выбрасывания пальцев, фиксируют их на какое-то время.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

Закончи слово.

Внимание! Разбейтесь на пары и встаньте в две шеренги партнер в затылок партнеру в каждой паре. Теперь стоящий во второй шеренге начинает говорить слово, одновременно с партнером: "само..." А стоящий в первой шеренге партнер должен закончить слово, угадав окончание: "лет" или "кат" и т.д. Если партнеры одинаково закончили задуманное слово, пожалуйста, сделайте шаг вперед. Если ваш партнер не угадал, стойте на месте. Побеждает пара, которая первой достигла определенного рубежа. Поздравляю победителей, вы хорошо понимаете друг друга, и можете удачно сотрудничать.

Второй тур игры. Встаньте в исходное положение. Теперь мы будем стараться, наоборот, не угадать задуманное слово, то есть добиваться несовпадения. Остальные условия остаются прежними.

Тактильный образ.

Внимание! Встаньте в две шеренги, одна за другой, разбившись на пары. Стоящие во второй шеренге, рисуют на спине своего партнера некоторый образ, например, кораблик или самолет. Партнер должен определить, что нарисовано. Если он угадал, пара делает шаг вперед. Рисуем все одновременно. Побеждает та пара, которая первой достигнет определенного заранее рубежа.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

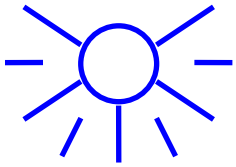
3.2. Игры на развитие восприятия.

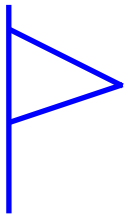
Приключения треугольника и круга.

На уроке математики дети знакомились с разными фигурами. Учительница показывала и называла: "Треугольник, круг, квадрат..." Дети запоминали, старались правильно зарисовать в своих тетрадях фигуры. Работа требовала внимания. Но разве можно заниматься треугольниками и кругами, когда сосед по парте принес в коробке большущего жука!? Эмиль каждую минуту прислушивался как трещит жук, приоткрывал коробок и пугаясь длиннющих усов захлопывал его вновь.

"Задание на доске, - сказала учительница. - Пожалуйста.., Эмиль."

Из каких фигур состоят рисунки:





Задание было не таким уж и сложным. Но, подойдя к доске, Эмиль совсем растерялся. "Кажется брат называл это..." - вспоминал Эмиль.

"Кругольник и округ", - бойко сказал Эмиль.

В классе царил дружный смех.

От настоящего позора Эмиля спас только звонок.

С этого дня все треугольники и круги стали прятаться от Эмиля.

Найдите вокруг себя как можно больше "спрятавшихся" треугольников и кружков. Нарисуйте приключения треугольника и круга.

Нарисуйте из фигур.

Нарисуйте собаку, домик, гнома, дерево, используя только треугольники (кружки, квадраты).

Нужный цвет.

Сядет тот у кого нет красного (синего, желтого и т.д) цветов. Нужный цвет можно искать только "на себе" - в одежде, обуви, цвете глаз, волос, заколок и др.

Цвета.

Внимание сейчас ведущий будет предлагать всем играющим по очереди назвать пять предметов одного цвета (синего, желтого, красного и т.д.) Так он переберет разные цвета. Тот, кто не сможет за одну минуту припомнить пять предметов названного цвета, выходит из игры. Повторять уже названные предметы не разрешается. Итак, за одну минуту вам нужно припомнить пять предметов того цвета, который вам назовет ведущий.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

Самый высокий, самый низкий...

Кто в классе самый высокий? Что нужно сделать самому высокому, чтобы полить цветы на шкафу? Встать на стул. Значит стул выше самого высокого?

Кто в классе самый низкий? Что нужно сделать самому низкому, чтобы положить руки на парту? Сесть на стул. Значит стул ниже самого низкого?

Как определить высоту стула?

Соноскоп событий.

Сейчас, по нескольким разным звукам, каждый из вас попытается воссоздать какую-то невероятную историю. Победит самый остроумный и находчивый. Итак, все закрывают глаза. Ведущий, изобразите несколько звуков, можно стукнуть по каким-то предметам. Затем все открывают глаза и по очереди все желающие рассказывают свои истории. Победит самая невероятная история.

Кто где живет.

На карте города найти, где расположена школа. Определить, кто живет дальше всех, кто ближе всех. Какими видами транспорта дети добираются до школы и т.д.

Как долго я могу...

Кто дольше всех сможет не дышать?

Кто дольше всех простоит на одной ноге?

Кто чаще всех мигает?

Волшебный мешок.

Соберите в холщовый мешок самые разные предметы (ручку, резинку, шарик, коробок, катушку ниток, клубок, ложку и т.д.). Дети должны определить на ощупь какие предметы в мешке.

Вариант игры. Дети дома готовят предмет для узнавания. Предмет может быть самым обычным, важно упаковать его так, чтобы сложнее было угадать что это такое.

Узнай предмет по контуру.

Завязать глаза и дать в руки вырезанную из картона фигуру. Это может быть зайчик, рыбка, птичка. Спросить, что это за предмет. Убрать фигуру, развязать глаза и попросить по памяти нарисовать ее. Сравнить рисунок с контуром. Обвести фигуру.

Игры индейцев.

Соберитесь в середине комнаты, разбейтесь на две равноценные команды, встаньте спинами друг к другу, выберите капитанов. Каждая команда, скрытно от противников, устанавливает в своем лагере (можно на столе или где-нибудь на кресле) несколько различных предметов в определенном порядке. Итак, команды, встаньте лицами друг к другу. Представители за спинами за спинами

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

команд противников расставляют различные предметы. Итак, добровольцы - представители команд, установите за спинами команды противников какие-то предметы. Вам дается на это всего 10-15 секунд. А теперь, капитаны команд, выберите по одному представителю своей команды. По вашему (хлопку) они повернуться на 180 градусов и должны в течение 5 секунд рассмотреть установленные предметы и рассказать всем, что они там видели. Судьями будут капитаны команд. Судьи определяют, чей ответ более полный. Игру повторяем несколько раз. Назначаем новых представителей для установки различных предметов, а затем последовательно все оставшиеся игроки команд рассказывают о содержании увиденного. Капитаны определяют победителей.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

3.3. Игры на внимание.

Запрещенное движение.

Ведущий показывает, какое движение делать нельзя. Затем выполняет разные движения руками, ногами, телом, головой, лицом, неожиданно показывая запрещенное. Кто повторил, становится ведущим, прибавляя еще одно, свое запрещенное движение. Игра продолжается дальше.

ЗАМЕЧАНИЕ: Запрещенных движений может быть около 7.

Арифмометр.

Участники этой игры имитируют работу арифмометра. Все садимся в круг, и первый называет любое целое однозначное число от 1 до 9; следующий по кругу участник называет любой арифметический знак "+", "-" или "=", а следующий участник опять называет число и так далее. Непременное условие - чтобы за цифрой следовал знак, а за знаком "=" следовал результат предшествующих вычислений. Желательно, чтобы знак "=" вставлялся не после каждой арифметической операции, а через 3-4 и более знаков. Каждый участник игры следит за вычислениями и не допускает, чтобы после знака "-" шла цифра, приводящая к отрицательному результату. Тот, кто ошибся выбывает, и игра возобновляется с новой цифры. Будьте внимательно! Начали.

Кто летает?

Внимание! Встаньте в круг, лицом к центру. Это игра на внимание. Выясним, кто может летать, а кто не может. Я буду спрашивать, а вы сразу без пауз, отвечайте. Если я назову кого-либо или что-либо способное летать, например, стрекозу, отвечайте хором: "Летает!" и покажите, как она это делает, разведя руки в стороны, как крылья. Если я вас спрошу: "А поросенок летает? - молчите и не поднимайте руки. То, что поросенок может летать с моста в воду, в качестве жареного блюда в пассажирском самолете, не считается. Кто ошибется, будет водить, то есть спрашивать всех остальных: "Кто же летает?" Итак, отвечайте: - Орел летает? - Воробей летает? - Змея летает? - Змей летает?

Самый внимательный.

Встаньте, пожалуйста, полукругом. Определите водящего. Водящий старайтесь запомнить порядок расположения игроков. Затем по команде отвернитесь и скажите, как стоят ваши товарищи. На месте водящего должны побывать все игроки из команды. Определите самого внимательного.

Часы.

Внимание, образуйте круг. Будем изображать циферблат больших часов. Обозначим игрока, который будет отвечать за 12 часов. Водящий располагается в самом центре круга. Водящий должен будет называть время, а все остальные хлопками обозначать сначала маленькую часовую стрелку, а потом большую минутную. Например, водящий говорит: "Одиннадцать часов" - тот игрок,

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

который стоит в круге - циферблате примерно там, где должна быть цифра одиннадцать, отмечая положение воображаемой маленькой стрелки, делает легкий хлопок руками, затем сильно и громко хлопает в ладоши игрок, отмечающий большую минутную стрелку (цифра 12). Итак, легкий хлопок - часовая стрелка, сильный - минутная. Тот, кто ошибется - выходит в центр круга, а бывший водящий занимает освободившееся место.

Песня (стихи).

Внимание, располагайтесь на своих местах поудобнее. Вперед выходит только ведущий. Сейчас попробуем спеть (прочитать стихи) все вместе, хором. Для начала споем песню (прочитаем стихи), которую, наверное, знают все (выберите песню или стихотворение). По первому хлопку ведущего все громко начинают петь (читать), по второму хлопку - пение (чтение) продолжаются, но только мысленно, про себя, по третьему хлопку - вновь поют (читают) вслух. И так несколько раз до тех пор, пока кто-нибудь не собьется. Тот, кто ошибется, выходит вперед и предлагает всем спеть (прочесть) следующую песню (стихотворение). Повторим так несколько раз. Итак, первый хлопок ведущего - все поют (читают) слаженно и громко, второй - поют (читают) про себя, третий хлопок - вновь стараются петь (читать) громко - и все вместе. Ведущий может помочь остальным, дирижируя хором, особенно в те моменты, когда участники поют (читают) про себя.

Пишущая машинка.

Послушайте правила игры. Мы будем изображать клавиатуру пишущей машинки. Ведущий выходит вперед, все остальные располагаются на своих местах поудобнее. Прежде всего, вам с помощью ведущего, нужно распределить между собой буквы алфавита. Рассчитайтесь слева направо по алфавиту. Когда счет дойдет до участника последнего в ряду, продолжайте алфавит по второму кругу. Таким образом, на каждого участника может приходиться по несколько букв алфавита. Ведущий будет задавать, диктовать какую-нибудь фразу или строчку из любого стихотворения, а все остальные должны будут «распечатать» эту фразу на «пишущей машинке». Печатание нужной буквы обозначается хлопком в ладоши того участника, за которым эта буква закреплена. Начинаем с первой буквы фразы и так до ее завершения. Если кто-то ошибется – будет ведущим. Попробуйте с каждым разом удлинять и усложнять фразы. Итак, распределяйте между собой буквы клавиатуры, а когда закончите распределение и запомните закрепленные за вами буквы, после того, как ведущий продиктует вам фразу, приступайте к распечатке букв, хлопая в ладоши. Приступаем!

Хор.

Внимание! Выберите водящего и проводите его из комнаты. Теперь вспомните одну или две строчки известного стихотворения и распределите ее по игрокам: каждому игроку - слово. Пожалуйста, побыстрее придумайте строчку стихотворения и распределите слова в ней по игрокам. Каждый помнит свое

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

слово? Можно приглашать ведущего. Ведущий, слушайте внимательно, игроки одновременно произнесут каждый свое слово из загаданной ими строчки или двух всем известного стихотворения. Игроки, пожалуйста, одновременно, четко произносите свое слово из загаданной вами строчки стихотворения. Ведущий, думайте, какую строчку стихотворения вам загадали. Если вы не отгадали, попросите любого игрока прочитать вам в награду отрывок любого стихотворения. Если вы проиграли, прочтите сами что-нибудь, можно прозу. Пожалуйста!

Волшебная тройка.

Встаньте, пожалуйста, в круг. Возьмите мячик. Сейчас вы будет кидать мячик друг другу, называя по порядку числа, начиная с единицы. Но, внимание, если попадается число, которое содержит тройку или делится на три, вместо это числа говорите: "Гип-гоп!", а следующий продолжает счет дальше. Тот, кто ошибется, выбывает из круга.

Наблюдательность.

Вберем водящего, который по команде выйдет из комнаты на 20 секунд. В это время остальные игроки должны выбрать одного из оставшихся. Когда водящий вернется в комнату, он должен угадать, кто был загадан, имея право задать только 5 вопросов о внешности загаданного игрока. Например, какие у него волосы, какие у него глаза? Игроки должны давать ему правильный ответ. Если задуманный игрок отгадан, он водит. Нет - остается прежний водящий, а задуманного сменяют.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

3.4. Игры на развитие памяти.

"Штирлиц".

Внимание! Пусть один из вас будет ведущим. Ведущий выходите вперед. Остальные игроки, замрите в разных позах. Ведущий, запоминайте позы играющих, их одежду. Запомнили? Посмотрите еще немного, запоминайте. А теперь, ведущий, выходите из комнаты. Играющие, сделайте пять изменений в своих позах и одежде. Не у каждого пять, а всего пять, пожалуйста. Готово? Пригласите ведущего. Ведущий, вы должны вернуть все в исходное положение. Посмотрите внимательно и найдите пять изменений в позах и одежде игроков. Не у каждого игрока, а всего пять. Если ведущему удалось найти все пять изменений, играющие должны исполнить какое-нибудь его желание. Если найдены не все изменения, ведущий отправляется за дверь еще раз.

Что изменилось.

На столе расставлены различные предметы: пенал, учебник, стаканчик с карандашами, краски, игрушка и др. Два ученика подходят к столу. Их задача за 1-3 минуты запомнить какие предметы где находятся. Игроки отворачиваются. Предметы на столе переставляются (что-то можно убрать, что-то добавить). Теперь задача игроков как можно точнее восстановить положение вещей. Выигрывает тот, кто найдет больше ошибок.

Игра художников.

Внимание! Возьмите, пожалуйста, лист бумаги и расчертите его на 20 больших клеток. Ведущий заранее составляет список в 20 слов. Все наготове, с карандашом в руках. Ведущий говорит слова, после каждого слова считая до трех. Пока он считает, все участники должны успеть каким угодно рисунком в одной из клеток для памяти зарисовать это слово. Пусть рисунок будет непонятен для других, лишь бы играющий мог потом по порядку по порядку повторить все названные предметы и понятия. Кто больше всех запомнил, тот выиграл и ведет следующую игру.

Память движений.

Внимание, сядьте поудобнее. Желающий быть ведущим, выходите не середину. Сидящие, следите внимательно за движением рук ведущего и запомните их сущность. Ведущий выполняйте следующие движения: первое - медленное, осторожное вытягивание ладоней вверх, так, как если бы на них стояла широкая ваза, которую нужно передать другому человеку, стоящему наверху. Второе движение - с силой разводите руки ладонями наружу, как при плавании брассом, третье движение - быстро кидайте ладони вверх и вперед, как бы отбивая волейбольный мяч, четвертое - неторопливо приближайте к себе руки, а потом складывайте их так, словно в одной руке иголка, а в другой нитка, которую нужно вдеть в иголку, пятое - кидайте вверх кулаки и, повиснув, как на турнике, начинайте подтягиваться. Итак, ведущий, вспомните мысленно одно за

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

другим движения: первое - ваза, второе - плавание, третье - мяч, четвертое - иголка, пятое - турник. Теперь ведущий, указывайте игрока и называйте номер движения, которое он должен изобразить. Пожалуйста, ведущий, начинайте игру, если игрок ошибется, поменяйтесь с ним местами - он станет ведущим. Начали!

Бег ассоциаций.

Игра такая: сидящий с краю произносит вслух два случайных слова, например, "сейф" и "апельсин". Следующий участник, по часовой стрелке, вслух описывает образ, соединяющий второе слово с первым. Например: "из открытого сейфа выкатывается гигантский апельсин". Затем второй участник называет свое слово, например, слово "яйцо". Третий участник связывает второе слово с третьим какой-то фразой, скажем: "под кожурой апельсина оказалось яйцо" - и задает свое слово. Следующий связывает это слово с предыдущим и т.д. так игра идет по кругу. В любой момент ведущий может остановить игру и попросить того, на ком остановилась игра, повторить всю цепочку слов: "сейф", "апельсин", "яйцо" и т.д. Не справившийся выбывает, и игра начинается заново. Приготовились, начали!

Лабиринт.

В этой игре потребуется листочек бумаги и ручка. Задумайте и нарисуйте лабиринт - непрерывную ломаную линию из 10-ти составляющих любой длины. Внимание! Для построения ломаной можно использовать только вертикальные и горизонтальные линии. Итак, нарисуйте лабиринт из 10-ти составляющих. Теперь разбейтесь на пары. Пусть каждый участник прикроет рукой нарисованный им лабиринт от напарника. Так. А сейчас, начиная с первой пары, каждый сидящий по правую руку от ведущего продиктует свой лабиринт напарнику, используя слова "вправо", "влево". Начинать следует со слова "вход". Предположим, задуман следующий лабиринт: "вход", "вправо", "влево", "влево", "вправо", "влево", вправо", "вправо", "вправо", "влево". Напарник должен запомнить продиктованный лабиринт. Можно мысленно представить человека, который идет по лабиринту. Возможно вам будет легче, если вы закроете глаза. После того как ваш коллега продиктовал вам свой лабиринт, продиктуйте ему, как выйти из конечной точки в начальную. В нашем примере напарник должен продиктовать цепочку: "вправо", "влево", "влево", "влево", "вправо", "влево", "вправо", "вправо", "влево", "выход". Затем поменяйтесь ролями. Игра проходит по очереди в каждой паре, ведущий оценивает, сколько шагов лабиринта правильно запомнил каждый участник. Побеждает тот, кто запомнил больше всего поворотов в лабиринте. Итак, начиная с первой пары, продиктуйте партнеру свой лабиринт, и пусть ваш напарник попытается выйти из него.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

3.5. Игры по работе с текстовой информацией.

Сказочное королевство.

Прочитаем текст. Выберем двух стражников, строгих и неподкупных. Стражники охраняют сказочное королевство. Но сегодня здесь бал каждому хочется туда попасть. Есть только один способ пройти: ответить на любой каверзный вопрос стражника по учебному тексту. Сейчас все внимательно еще раз прочитают текст, а стражники по нему составят вопросы. Теперь, вооружившись знаниями, можно по очереди подходить к стражникам - вдруг пропустят? Если кто-то может задать еще вопросы по тексту, можно устроить смену караула. Вопросы исчерпаны - начинаем бал!

Самое главное.

Внимание! Приготовьте бумагу и карандаш. Быстро и внимательно прочитайте учебный текст. Вы познакомились с текстами. Сейчас вы просмотрите текст еще раз и мы начнем соревнование. Нужно будет придумать наиболее подходящее слово, характеризующее данный текст, т.е. охарактеризовать тему учебного материала одним словом. Затем нужно будет охарактеризовать данный материал одной фразой, а после - найти в нем какой-то секрет, особенность, т.е. то, без чего данный текст был бы лишен смысла. Итак, просматриваем текст готовимся к соревнованию. Слова, фразы и найденный "секрет" можно записывать. Внимание, начали! Сейчас по очереди вы будете читать свои слова, а все внимательно слушать и выбирать более точное, оригинальное, остроумное.

Опорные сигналы.

Приготовим бумагу и карандаш. Перед нами текст. Прочитаем его, стараясь как можно лучше понять. Теперь законспектируем текст; в ваших конспектах не должно быть слов и предложений, а только либо рисунки, либо схемы, либо какие-либо символы (постарайтесь совсем избежать слов). Изобразить текст можно по частям - по абзацам, тогда получится несколько опорных сигналов. Прочитаем текст еще раз. Теперь, пожалуйста, изобразите ваши опорные сигналы. Продемонстрируйте ваши тексты по очереди, объясните их, а все будут оценивать их выбирать лучшего игрока.

Существительные.

Перед вами учебный текст. Внимание! Прочитаем его. Теперь, пожалуйста, сядьте в круг. Мы сейчас будем пересказывать текст коллективно. Слева направо, по порядку, вы будете говорить существительное, которое наиболее точно соответствует каждому маленькому кусочку текста в его естественном порядке. Причем каждый последующий называет существительные, произнесенные перед ним другими игроками, и далее добавляет свое. Таким образом, мы должны воспроизвести учебный текст существительными, его основную идею. Еще раз

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

внимательно прочитаем текст от начала до конца. Теперь называем существительные, соответствующие каждому отрывку текста. Определяем кто был точнее в подборе существительных.

Найди ошибку.

Перед вами учебный текст. Давайте познакомимся с ним. Читаем текст быстро и внимательно. Текст прочитан, и мы надеемся, что вы поняли содержание и главную мысль. Теперь вам будет предложен этот же текст, но с несколько измененным содержанием, т.е. некоторые утверждения текста будут несколько изменены. Ваша задача - найти и исправить неправильные утверждения. Это лучше сделать письменно. Каждый работает самостоятельно, а затем все вместе обсудим текст. Итак, приготовили бумагу и ручку. Просматриваем вновь предложенный текст. Помечаем ошибки. Подводим итоги.

Лучший вопрос.

Перед вами учебный текст. Давайте его прочитаем. Теперь каждый должен придумать оригинальный вопрос на тему учебного текста. Вопрос, ответ на который показывает совершенство овладения этим материалом, дает возможность увидеть его с самой интересной стороны. Итак, еще раз прочитаем текст и придумаем интересный вопрос. Немного времени на обдумывание, свой вопрос можно записать. Теперь, пожалуйста, задавайте вопросы по очереди, а все остальные старайтесь как можно полнее отвечать .

Пересказ по кругу.

Давайте прочитаем учебный текст. Теперь встанем в круг. Ведущий, стоящий в центре, закрывает глаза, кружится на месте и указывает на любого игрока, с которого начинается воспроизведение текста. Далее, по часовой стрелке, каждый говорит по одной фразе из учебного текста. И так до его конца. Итак, пересказываем текст по фразе. Теперь давайте исправим ошибки, если они были, и дополним текст, если что-то было упущено.

Ответ - слово.

Давайте прочитаем текст. Теперь, пожалуйста, каждый должен задать вопрос и каждый ответить на чужой вопрос. Отвечать нужно в одно слово. Это слово должно выражать суть ответа на заданный вопрос, быть ключевым словом ответа. Итак, приготовимся задавать вопросы и предельно коротко, по существу, отвечать на них. Выигрывает тот, у кого, по общему мнению, будет самый удачный вопрос или ответ. Прочитаем текст еще раз. Приступаем к перекрестному опросу.

Карточки.

Для проведения этой игры у каждого игрока должен быть стандартный лист бумаги. Нарисуйте простой рисунок, например домик или букет цветов - на весь лист бумаги. Теперь разрежьте этот лист на равные карточки (4 - 6 - 8 и т.д.)

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

Теперь прочитаем текст, разделим его на несколько смысловых частей, на столько, сколько получилось карточек из одного листа и законспектируем его по одному предложению на каждой карточке, причем карточки должны лежать в таком порядке, чтобы на их обороте складывался ранее нарисованный рисунок. Теперь каждый игрок перемешивает свои карточки и передает соседу. Получив чужие карточки, посмотрите конспект и разложите их в нужном порядке. Если на обороте сложится рисунок (это легко проверить) - вы верно разложили карточки, а значит, хорошо поняли учебный текст. Выигрывает тот, кто сложит карточки быстрее всех.

Восстанови невидимое.

Подготовьте для работы учебный текст. Пожалуйста, по команде ведущего открываем текст всего на пять секунд, после чего правую часть текста - закрываем и продолжаем просматривать его до минуты. Начинаем работу. Засекаем время. Теперь один из игроков выходит к доске и старается возможно точнее воспроизвести текст. Все могут смотреть на текст, сравнивая его с ответом добровольца.

Дотошный ученик.

Мы знаем, что для хорошего усвоения материала иногда нужно запомнить самые мелкие подробности текста. Сейчас мы прочитаем текст быстро, но внимательно, затем вы составите список вопросов. У кого этот список будет длиннее и дотошнее, тот и выиграл в соревновании. Итак, внимательно читаем текст, чтобы составить вопросы. Текст прочитали, теперь перейдем к вопросам. Желательно, чтобы вопросы охватили весь материал и все его тонкости. Запишите свои вопросы, пожалуйста. Сейчас по порядку вы будете задавать вопросы всем обучаемым, а они по очереди будут кратко отвечать на них. Отвечает тот, на кого указывает ведущий. Затем определяем самого дотошного ученика.

Эмоции.

Предположим, вам нужно запомнить текст. Это сделать очень просто. Все по очереди читают этот текст, читают разным голосом, с разными эмоциями. Учтите, чем с более выразительными интонациями и эмоциями вы прочтете фразу, тем больше вероятность ее всем запомнить. Ведущий по очереди указывает на того игрока, которому предстоит читать. А все остальные стараются воспроизвести произнесенную им фразу. Может быть, это удастся даже сделать, сохранив эмоции читающего. Победителями окажутся те, чьи фразы запомнили большинство участников игры. Итак, по очереди читаем выбранный ведущим текст, по одной фразе, при этом стараемся придать голосу необычные интонации и выразительную эмоциональную насыщенность. Итак, текст прочитан. Ведущий, пожалуйста по очереди укажите на тех, кто читал текст. А все остальные участники пытаются хором воспроизвести фразу, произнесенную тем участником, на которого указывает ведущий. Спасибо.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

Ведущий, оцените победителей этого соревнования. Чьи фразы оказались наиболее прочно усвоенными.

Мнемоника.

Сейчас предлагаем поиграть в такую игру. Посмотрите, пожалуйста, учебный текст. Постарайтесь мысленно выделить в нем ключевые слова. Теперь просьба: выписать на листочек, в столбик эти ключевые слова. Пусть их будет десять, двадцать - сколько нужно. Пожалуйста, начали. Итак, столбики из ключевых слов записаны. А теперь предлагаем такой конкурс. Каждый попробует придумать забавную историю, в которой все эти слова, последовательно, друг за другом завязаны в какую-то осмысленную, но может быть, не очень вероятную историю. История может не иметь никакого отношения к теме этого текста. Может быть, эта история будет полной противоположностью тому учебному тексту, из которого взяты эти ключевые слова. Потом мы проведем конкурс, кто придумал самую невероятную, самую оригинальную и занимательную историю на основе этих слов. Итак, на подготовку истории, на основе выписанных вами ключевых слов отводится одна минута. Можете делать какие-то пометки на листочке, можете это делать в уме. Итак, через минуту объявляем конкурс. В конкурсе могут принять участие все желающие. Итак, истории закончились. Но сейчас давайте проведем другой конкурс. Кто желает попробовать, не глядя в учебный текст, а пользуясь только своими ключевыми словами, то есть вашим листочком, воспроизвести этот текст? Побеждает тот, кто пересказывает текст наиболее близко к оригиналу. Итак, все могут смотреть в исходный текст, желающие выходят и, не глядя в этот текст, а глядя в свой листочек, пытаются его пересказать как можно ближе к оригиналу. Все оценивают способности выступающего.

Приемы скорочтения.

Давайте освоим несколько приемов, позволяющих увеличить скорость чтения. Выберите для чтения текст, по возможности в узких колонках. Постарайтесь читать этот текст, фиксируя взгляд не на каждой букве, а только в центре каждого слова, последовательно. Итак, пожалуйста, читайте текст.

Теперь освоим следующее упражнение. Фиксируя взгляд на каждом слове, старайтесь не возвращаться к ранее прочитанному. Двигать можно глазами только слева направо в каждой строке. Пожалуйста, начали.

Следующее упражнение. Читая текст, старайтесь не проговаривать его мысленно. Попытайтесь при этом про себя напевать какую-нибудь мелодию. Фиксируя взгляд на каждом слове, не возвращайтесь к ранее прочитанному. Начали.

Следующее упражнение. Постарайтесь читать текст, водя пальцем сверху вниз страницы. Итак, фиксируя свой взгляд у кончика пальца, водите этим пальцем сверху вниз по центру страницы. Начали.

Следующее упражнение. Стараясь читать текст целиком в объеме каждой строки, фиксируйте взгляд в центре строки, попытайтесь предугадать, чем

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

закончится абзац, который вы только начали просматривать. Если ваша догадка подтверждается, то на отдельном листочке можете ставить себе плюс. Итак, интересно, кто наберет больше плюсов. Начали. Немного отвлечемся от текста. Ведущий, оцените, кто больше набрал плюсов в течение последнего упражнения. Вам слово, для подведения промежуточного результата. Начали.

Спасибо, продолжим. Сейчас текст будет предъявляться всего на доли секунды. Закройте глаза, откройте книгу (любую страницу). Сейчас по команде ведущего откроете глаза и через секунду их закроете. Постарайтесь вспомнить и воспроизвести текст, который вы видели в течение этой секунды. Тот, кто может воспроизвести хотя бы основную мысль, поднимите руку. Ведущий учтет это. Итак, закрыли глаза, ждем команду ведущего. Начали. Теперь тот, кто смог уловить содержание страницы, может выступить в соревновании. Ведущий, оцените, кто лучше схватил содержание текста при столь кратковременном предъявлении. Пожалуйста, начали. Давайте заканчивать. Ведущий, подведите общий итог.

Типография.

Внимание! Перед вами страница текста, которую вы хотите отпечатать в типографии. Для этого вам придется подготовить типографский шрифт. Сначала вам предлагается сосчитать количество различных букв или литер, которые вам понадобятся при составлении типографского набора этого текста. Для простоты ограничимся гласными буквами: А, Е, И, О, У, Э, Ю, Я. Вам нужно сосчитать в тексте количество букв "А", букв "Е", букв "И" и так далее до буквы "Я" . Результаты подсчетов фиксируйте на своем листке. На все подсчеты вам дается всего одна минута. Этого времени на все подсчеты может и не хватить. Постарайтесь все же успеть завершить подсчеты для возможно большего числа гласных букв. Считайте внимательно, старайтесь не ошибаться. Ваши результаты будут потом проверены. Итак, в течение минуты подсчитайте, сколько раз в тексте встретились гласные буквы. Отмечайте на своем листке их количество. Выполняйте задание внимательно, аккуратно. Итак, начали!

Заканчиваем. Наверное, не по всем гласным буквам (а всего их в задании было восемь) вам удалось провести корректуру. Отметьте у себя на листках, по скольким буквам из восьми вам удалось выполнить это задание. Это и будет вашим результатом.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

3.6. «Да-нетки».

Для знакомства с игрой "да-нетка" можно использовать любую подходящую ситуацию. Можно, к примеру, загадать любой предмет, слово и др. и предложить детям отгадать, задавая вопросы, на которые учитель отвечает "да" или "нет". Важно стремиться к тому, чтобы дети постепенно, задавая как можно меньше вопросов, выходили на правильный ответ. Игра "да-нетка" таит в себе очень большие методические возможности, с ее помощью в доступной форме можно развивать многие составляющие творческого мышления - это и логика, и диалектичность, навыки анализа, синтеза, сравнения, выявление и разрешение противоречий, анализ и использование ресурсов, память и внимание.

Задача про Эмиля и Великана.

Представьте себе вот такую ситуацию.

Однажды Эмиль попал в страшную пещеру Великана. Великан обрадовался легкой добыче, ведь Эмиль был только маленький мальчик. Но для забавы решил поиграть с Эмилем вот в такую игру. Если сможет Эмиль Великана из пещеры выгнать, отпустит он его на свободу, ну а не сможет... поджарит и съест. Как помочь Эмилю?[2]

Эмиль знает еще очень много таких задач, но что еще важнее, он может научить их решать, используя правила.

Задача «Фокус с коробками».

А теперь волшебство!

Вот смотрите. У меня в руках три самых обычных коробка, но не все так просто... Два коробка я беру в правую руку, и тихонько трясу. Коробки пустые, не гремят. Третий коробок я беру в левую руку - по звуку определяем, что в коробке есть спички. Теперь один из коробков я перекладываю из правой руки в левую. Как вы думаете, будут ли греметь спички в этом коробке?

- Конечно, нет, ведь он пустой.

- Давайте проверим. Тихонько трясу коробок - вот это да! - в коробке гремят спички!

Секрет этого фокуса очень и очень прост. Хотите его разгадать? Тогда попробуйте расспросить меня об этой загадке, но учтите, на ваши вопросы я буду отвечать только "да" или "нет".

- Коробки живые?

- Нет.

- Вы их подменили?

- Нет.

- Сколько у Вас коробков?

---

[2] один из возможных вариантов решения. Эмиль предлагает Великану сыграть в другую игру: он, Великан, в свою пещеру войти не сможет. Какому же Великану понравится такая игра. Вот он и выбежит из пещеры, и... проиграет спор.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

- Только "да" или "нет".
- Да у Вас руки волшебные!
- Да. А что это значит?
(В левом рукаве у меня коробок со спичками).
- Игра, в которую мы с вами играли, называется "Да - нетка". Эмиль очень любит и часто играет в эту игру. Ведь он знает правила, которые помогают решать такие задачки. Понравилась она Вам? Сыграем еще?

Как найти дорогу.

Эмиль и Лошарик отправились в поход. Денек выдался солнечный, безветренный. Друзья весело шагали по лесной дорожке.

- Давай в прятки играть, - предложил Лошарик, - чур, я прячусь!
- Только далеко не убегать и на деревья не запрыгивать!

Веселая получилась игра, ведь в лесу так удобно прятаться. Неудивительно, что друзья не заметили, как быстро пролетело время - пора возвращаться домой. Но вот беда: ни Эмиль, ни Лошарик не могут вспомнить, в какую сторону нужно идти. Лес вокруг дремучий, незнакомый, потерялась из виду и дорожка, по которой они пришли. Заблудились... Как помочь нашим друзьям?

Измеряем температуру малышу.

У Эмиля для вас новая задача.

При измерении температуры у больных малышей врачи часто встречаются с проблемой: ребенок никак не может выдержать необходимого для выполнения этой процедуры времени. Как быть?

«Из сборника С.Перевозчикова г. Обнинск 1989г

Задачи «ДА-НЕТки» представляют одно из упражнений курса развития творческого воображения и имеют игровой, занимательный характер. Возможные ответы на поставленные вопросы: «ДА, НЕТ, НЕ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЯ, НЕКОРРЕКТНО ПОСТАВЛЕННЫЙ ВОПРОС».

Цели данного вида упражнений: развить умение задавать вопросы, логическое и системное мышление, способность к анализу ситуаций, снятия психологических "зажимов" и напряжений, расширение разговорной практики, стимулирование активности, разминки мозга перед предстоящей творческой работой, возбуждение фантазии, поднятия настроения и создания товарищеской атмосферы в аудитории, хорошо занимаются паузы, устанавливается контакт с незнакомой аудиторией, организация различных викторин, вечеров отдыха...

В сборник вошли задачи С.С.Литвина, Б.Л.Злотина, Л.А.Каплана, Ю.В.Андриевского, А.Г.Сопельняка, А.Г.Болбирера, автора и других.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

ЗАДАЧИ

1. На олимпиаде средний боксер выиграл три боя. Сначала удары были обычные, но постепенно крепчали, достигая такой силы, будто били камнем. Потом он был дисквалифицирован.

2. Каренина бросилась под поезд, но сильные руки отталкивают ее в сторону.

3. От тщеславия она лишилась пищи.

4. Женщина входит в комнату, закрывает дверь на ключ и начинает раздеваться. В это время гаснет свет и раздается свист.

5. Два джигита соревнуются, чей конь последним придет к финишу. Но дело не идет, оба стоят на месте. Они обращаются за советом к мудрецу... После этого они поскакали во весь опор.

6. В марте 1945 года в Берлине за столик кафе сел человек в форме немецкого офицера и сказал "Прошу два пива". Хозяин подал пиво и сразу позвонил в гестапо, сказав, что в его кафе сидит американский шпион.

7. Молодой человек сидит в троллейбусе рядом с дамой. Входит ее подруга и дамы начинают разговаривать. Молодой человек встает и предлагает вошедшей даме сесть. Она обзывает его нахалом.

8. Он ей что-то сказал, и она умерла.

9. Он был неизвестен, потом нарушил инструкцию, погиб и прославился.

10. Он не нарушил инструкцию, но погиб.

11. Сообщение в милицию: на АЗС убили владельца легковой автомашины, убийство было совершено с помощью пистолета. Как потом выяснилось, убийца не знал о происшествии на АЗС.

12. Молодой человек хотел сделать подарок девушке. Он купил в комиссионном магазине битую вазу (очень дешево). Он хотел уронить сверток с вазой в момент вручения подарка. Так и сделал: когда она открыла дверь, он уронил вазу... Девушка стала собирать осколки и вдруг... дала ему пощечину.

13. В небольшой городок приехал в командировку инженер, поселился в одноместный номер в гостинице. Вечером лег спать, но полночи не мог заснуть. Потом встал, набрал телефонный номер, ничего не сказал, лег и спокойно заснул.

14. Поженились они по любви. Жили, душа в душу, занимались только друг другом. В результате этого стали миллионерами.

15. "Сегодня утром - рассказывает девушка,- я уронила серьгу в кофе, и хотя чашка была полна до краев, я смогла достать ее, даже не замочив пальцев".

16. Мальчик рассказывает: "Вчера был такой ужасный дождь, а мой отец не взял с собой ни зонта, ни плаща, ни шляпы. Когда он появился в дверях, вода лилась с него ручьями, но ни один волос на его голове не промок. Укрыться от дождя в радиусе мили от нашего дома негде - вокруг голая степь.

17. Преподобный Сен Луни объявил во всеуслышание, что определенный день и час он пройдет реку Гудзон "аки по суху". В назначенное время при большом скоплении народа он ступил на воду реки в самом широком ее месте и через 20 мин благополучно достиг противоположного берега.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

18. Вчера моя жена была в театре. Шла скучнейшая пьеса. Она не выдержала и ушла со второго акта. После ее ухода разразился ужасный скандал.

19. Профессор Квибби прославился демонстрацией удивительного опыта: он ставил в центре комнаты бутылку, а затем вползал в нее.

20. Житель Нью-Йорка Харрис за сравнительно небольшой срок зарегистрировал брак 20 раз. Каждый раз в брак вступала другая женщина. Тем не менее, он не развелся ни с одной из них, но и не стал при этом многоженцем.

21. Это редкая птица, - заверил покупательницу продавец - повторяет каждое слово, которое услышит. Через неделю разгневанная покупательница вернула птицу в магазин, заявив, что та не произнесла ни одного слова. Тем не менее, продавец не лгал...

22. Парикмахера Билла вряд ли кто-нибудь мог назвать молчуном. Едва Джон уселся в кресло, Билл принялся болтать без умолку: "Должно быть Вы нездешний, сэр? Люблю стричь нездешних! По мне, так лучше постричь двух нездешних, чем одного здешнего"! "Почему?" - спросил Джон.

23. Один студент рассказывает другому: "Вчера баскетбольная команда нашего колледжа выиграла встречу по баскетболу со счетом 76:40. Интересно, что ни один баскетболист в этом матче не забросил ни одного мяча.

24. У дамы не было при себе водительских прав. Она не остановилась на железнодорожном переезде, хотя шлагбаум был опущен, потом, не обращая внимания, на "кирпич" двинулась по улице с односторонним движением против движения и остановилась, лишь миновав три квартала. Все это происходило на глазах полисмена, который почему-то не счел нужным вмешаться.

25. На прошлой неделе, рассказывает в кафе один человек, я выключил свет и успел добраться до кровати, прежде, чем комната погрузилась в темноту. От выключателя до кровати три метра.

26. Девушка рассказывает: "Однажды вечером мой дядюшка читал интересную книгу. Тетушка по рассеянности выключила свет, и в комнате стало темно. Книга была такая интересная, что дядюшка не стал отрываться, чтобы включить свет и дочитал книгу до конца в темноте".

27. На одном участке двухпутная ж/д сменяется однопутной и уходит в туннель. Разминуться поездам в туннеле негде. Однажды летом в туннель с одной стороны на полной скорости влетел поезд. Другой поезд на полной скорости влетел с другой стороны... Но никакого столкновения не произошло...

28. На автостраде произошло довольно странное ДТП. Оба водителя доставлены в больницу в тяжелом состоянии. Интересно, что машины не получили при этом никаких повреждений.

29. Известный иллюзионист и гипнотизер Данилин абсолютно точно предсказывает счет любого баскетбольного матча, до того как тот начнется.

30. Джон решил пойти постричься. В городе было только 2 парикмахерских. Заглянув через витрину в одну парикмахерскую, Джон ужаснулся: на зеркалах пыль, на полу волосы. Сам парикмахер не брит и пострижен кое-как. Загляну в другую, он увидел, что на зеркалах ни пылинки, пол чисто выметен, сам парикмахер аккуратно пострижен и гладко выбрит. Но

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

что-то в этой парикмахерской ему не понравилось, и он предпочел постричься в первой.

31. Он совершил кражу, и хотя об этом все узнали, его не осудили.

32. В дилижансе ехали молодые супруги и кюре, сидящий напротив них. Кони резко дернули, муж свалился и головой угодил кюре в живот. Оправившись, кюре учтиво поблагодарил молодую супругу. За что?

33. На одной одесской улице было три портняжных мастерских. 1-й портной рекламировал себя так: "Лучший портной в Одессе!" 2-й: "Лучшая мастерская в мире!" 3-й переплюнул обоих.

34. Ограблен ювелирный магазин. Директор найден на пустом чердаке привязанным к потолочной балке. Полиция установила, что грабитель - сам директор. Как он мог без посторонней помощи привязать себя к балке?

35. Авария в лифте. Застряли 4 человека. Трое расстроены, один доволен.

36. Из А. Конан-Дойля, "Тайна моста Тор", самоубийство на мосту, но пистолета рядом нет. Куда он делся?

37. Человек шел по незнакомому городу и вдруг бросился на проходившую мимо женщину и на глазах у опешивших прохожих задушил ее. В милиции выяснилось, что это его жена. В результате следствия и суда человек был оправдан и выпущен на свободу. Почему?

38. На одном из ленинградских перекрестков дежурил гаишник, который брал взятки в виде стакана водки с закуской. К нему подослали милиционера. Вместо штрафа гаишник "поддался на уговоры пойти пообедать". В ближайшей забегаловке переодетый милиционер заказал себе и ему по стакану водки с закуской. После того, как они выпили, милиционер показал свое удостоверение и повел гаишника в отделение. Но в милиции оказалось, что пьян только переодетый милиционер.

39. Ковбой заходит в бар и просит у бармена стакан воды. Ни слова не говоря, бармен выхватывает из-за пояса пистолет и стреляет вверх. Ковбой говорит спасибо и уходит. Объяснить.

40. Он и она в красном. Кто они и где?

41. Американец Чарльз был разъярен, когда через 20(!) лет выяснил, что слышит без слухового аппарата лучше, чем с ним. Он отправился с претензиями к врачу, рекомендовавшему ношение аппарата, но врач разъярился не меньше Чарльза.

42. На одном из отделений фермы резко ухудшилось качество говядины. Фермер не разобравшись сам, пригласил специалистов, но обследование ничего не дало все нормы выполнялись неукоснительно.

43. Дама смотрит из окна поезда Ленинград-Вильнюс на проплывающие поля, леса, луга и, ни к кому конкретно не обращаясь, говорит: "Интересно, мы еще в Латвии или уже в Литве?" Сидящий рядом литовец откладывает книгу и ровно минуту смотрит в окно. За окном поля, луга... "Мы уже в Литве", - уверенно говорит он.

44. Он ходил, но обувь не снашивал. Я решил ему помочь, но сделал только хуже: теперь он даже с моей помощью не может ходить.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

45. К больному вечером приходили делать уколы, после которых он спокойно засыпал. Однажды ночью, после укола, зазвонил телефон и в тот же миг человек умер ...

46. Чем сильнее его бьют по нужному месту, тем он лучше выполняет свою функцию.

47. Некто позвонил в милицию и сообщил, чтобы они поинтересовались К. Джоном. Прибыв, к Джону К. домой, полиция обнаружила его мертвым. Обследовав труп, полиция обнаружила тяжкие телесные повреждения. Но квартира была в полном порядке, никаких следов борьбы и насилия не было обнаружено.

48. По горной дороге на огромной скорости мчится машина Смита, за ней несколько полицейских машин. Свернуть некуда - справа скала, слева пропасть, вдруг из-за поворота показался участок дороги, и у Смита замерло сердце: прямо посредине дороги рос дуб. Машина не может пройти, не задев его. Как быть?

49. Вдруг за стеной послышались аплодисменты. Они сникли только после убийства, которое закончилось спасением.

50. Висит груша - нельзя скушать. Не лампочка.

51. Неукротимый Гарри решил ограбить ювелирный магазин. Магазин расположен в середине очень длинной улицы, на которой остановка транспортных средств запрещена. Время ограбления превышает промежуток времени между обходами патруля на улице. Если патруль обнаружит стоящую машину, Гарри будет пойман. Без машины его поймать еще проще. Гарри всегда работает один. Вертолет, канализация, переодевание отпадает. Гарри сумел ограбить магазин. Как это ему удалось?

52. Чтобы ограбить банк, Гарри угнал самую быструю машину. Поставил ее плотно к стене банка, тем самым, заблокировав правую дверцу. Левую дверь он не стал запирать. Ограбив банк, он вышел и увидел, что в плотную к его машине поставлен грузовик, который заблокировал и левую дверь. Водителя грузовика нет, ключей от грузовика нет. Из-за угла появилась полиция. У него всего 4 секунды. В одной руке пистолет, в другой мешок с деньгами. Но он все-таки успел уехать. Как?

53. Подходя утром к дому, разыскиваемый полицией Гарри нос к носу столкнулся с полицейским инспектором, и они разбежались в разные стороны. Почему?

54. Гарри вернулся из командировки. Поднялся по лестнице, постучал в дверь. Ему открыла жена. Увидев ее, Гарри бросился на нее с кулаками и криком: "Ах, ты ..., ты изменила мне с Лысым Джоном!!!"

55. Гарри сбежал из тюрьмы. Он шел по дороге и вдруг, впереди, метрах в 200-х, увидел полицейскую машину и ... помчался ей навстречу.

56. После закрытия банка из шкафа выходит пресловутый Гарри, отмычкой открывает кабинет директора... Утром с толпой посетителей покидает банк. И так неделю....

57. Человек сидел в комнате и трясся от страха. Вдруг он вскочил и побежал, громко крича...

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

58. Стоит "это". Идет мимо "этого" старуха и говорит: "Баба-Яга". Идет солдат, посмотрел на "это" и говорит: "Наполеон!" Идет девушка, посмотрела и говорит: "Василиса Прекрасная!" Что "это"?

59. Альпинист упал в пропасть. Его товарищ, обнаружив пропажу, кричит: - Вася! - Чего? - Ты жив? - Да! - Голова цела? - Да! - Руки целы? - Да! - Ноги целы?- Определите где Вася?

60. На подоконнике 9 этажа двое целуются. Кто это?

61. Человек выпускал на улицу крыс и мышей. Его уволили. Почему?

62. Крупный пароход "Великобритания" после ремонта не смог выйти из дока. Почему?

63. Человек получил удар в глаз и очень обрадовался.

64. Интервью с близнецами: - Вы братья? - Да! - Родились в один день? - Да! - Вы двойняшки? - Нет! Почему?

65. Летчик сообщает по радио диспетчеру: "В баках нет ни капли горючего!" Диспетчер отвечает: "Держитесь! Используйте все свое мастерство! Мы постараемся помочь Вам!" Жертв не было. Как удалось спастись?

66. Официант в ресторане неосторожно плеснул бульоном на брюки клиенту. Извиняясь, официант повел посетителя в подсобку, побрызгал на пятно чистой водой, затем высушил вентилятором. Пятно исчезло. Как?

67. Человек вошел в лес, и его не стало. Куда он исчез?

68. Дом пылал факелом. Пожар не остановить. Но человек спокойно вошел туда, его никто не остановил. Почему?

69. Идя по следу преступника, инспектор полиции зашел в шахматный клуб. Оценив ситуацию, он сказал своим помощникам: "Задержите тех двоих!" Как он узнал преступников?

70. Каждый день, приходя, домой с работы, человек не доезжает до своего 9 этажа, а выходит на 6, а дальше идет пешком. Почему?

71. Каждый день человек поднимается на 5й этаж пешком. Почему?

72. Бывший моряк поместил в газете объявление: "За небольшую плату высылаю наложенным платежом надежное средство против морской болезни". Через некоторое время его арестовали, хотя он никого не обманул. Почему?

73. Человек купил в кассе билет на электричку и ...выбросил его. Объясните.

74. Два человека вошли в комнату, увидели убийцу, его окровавленную жертву, спокойно обменялись мнениями и вышли.

75. Писатель закончил предложение, поставил точку. Роман "Нехоженая тропа" был закончен. Внезапно он схватил рукопись, и "Нехоженой тропы" не стало... Что случилось?

76. Девятиклассник выходит из большого дома. Несет в руке предмет. Навстречу ему другой. Спрашивает: "Шесть?" - "Нет, семь". О чем разговор?

77. В парке на скамейке кто-то оставил котлету из столовой. Прилетел воробей, сел на котлету, поклевал-поклевал и улетел, оставив полкотлеты. Почему не доклевал?

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

78. Воробей сел на котлету, которую кто-то оставил на скамейке. Вдруг появляются трое неизвестных и прогоняют его. Они увидели котлету, но, хотя были голодны, не стали ее есть. Почему?

79. В бассейне для судомоделей заколотили окна. Почему?

80. Два американских боксера дерутся на ринге. Они знают, что проигравший получит 1000 долларов, выигравший ничего. После слабого удара один из боксеров упал, судья начал счет, но приз получил другой. Как ему это удалось?

81. В пригороде Парижа - кафе на улице. Туда садиться молодой человек. Хозяин тут же звонит в полицию: "У меня в кафе-диверсант". Как он это узнал?

82. В гастроном входит молодой человек, берет кусочек сыра, прислоняется к колонне и жует. Через некоторое время в магазин вошел другой человек, тоже берет сыр и, прислонившись к другой колонне, тоже жует. Первый подумал: "Я пропал!" Почему?

83. К профессору белой и черной магии пришел посетитель и заявил, что имеет очень странную книгу: всякий, кто откроет ее, исчезает. Профессор хочет взглянуть на книгу. Посетитель говорит, что оставил ее у секретаря. Они выходят в приемную. Секретаря нет, дверь закрыта изнутри, на столе - раскрытая книга. Как это могло произойти?

84. Каждую ночь вокруг большого здания ходит мужчина и разбрасывает камешки. Зачем?

85. Чтобы увеличить спрос на картофельные ножи, одна фирма придумала способ, чтобы они быстро пропадали у хозяйки. Что это за способ?

86. В прошлом веке у одного французского писателя не было денег на поездку в Париж. Тогда он пришел в полицию, держа в руках конверт, и в ответ на вопрос, что у него в конверте, ответил три слова. После этого его быстро доставили в Париж за казенный счет.

87. Жил был парень Билл. У него была Мери, которую он очень любил. Однажды, когда Билл был в кафе, разразилась сильная гроза. Когда Билл вернулся домой, он увидел распахнутое окно и лежащую среди осколков стекла в луже воды мертвую Мэри. Что произошло?

88. Известный шахматист Иоганн Цукерторт, один из трех сильнейших шахматистов мира того времени, заключил пари с двумя другими шахматистами (Стейницем и Блекберном), которые были сильнее его, что проведет с ними сеанс одновременной игры вслепую, набрав при этом не менее одного очка. Цукерторт пари выиграл, но благодаря не шахматному искусству, а собственной изобретательности. Как ему это удалось?

89. Как с помощью химической реакции получить магнитное поле?

90. Контрразведка задержала шпиона. Было известно, что секретные сведения "спрятаны" в записной книжке или на магнитной ленте с песнями. Но никакие, самые тщательные исследования записей в книжке, прослушивание кассеты на любых частотах даже с помощью ЭВМ не помогли узнать секрет. Как же его обнаружить?

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

91. Герои пьесы Шекспира "Сон в летнюю ночь"- эльфы, феи. Актеры обычно играли их в пышных средневековых костюмах, чтобы показать, что действие происходит в старину. Но один режиссер решил, что это неправильно. Феи и эльфы - персонажи народных сказок, они не должны быть роскошно одеты. Противоречие: костюмы должны быть пышными, чтобы казаться старинными, и должны быть простонародными. Как быть?

92. В машинах для получения жидкого гелия самая важная деталь - детандер представляет собой вертикально стоящую трубу высотой около трех метров и диаметром около десяти сантиметров. Однажды в эту трубу уронили поочередно резиновый мячик, железный болт и медную гайку. Как доставали эти предметы?

93. Художнику И.С. Телятникову в 1942 году была поручена разработка ордена Александра Невского. На ордене должен быть портрет полководца, причем такой, чтобы сразу было ясно, кто это. Но не сохранилось ни портретов, ни описания внешности русского князя. Как быть?

94. Довольно много инкубаторских цыплят гибнет в первые сутки после вылупления из яиц из-за отсутствия рефлекса на местоположение корма и воды. Приходится надеяться, что некоторые из них случайно найдут и то и другое, а другие станут им подражать. Как уменьшить потери цыплят?

95. При протезировании ног очень важно, чтобы искусственная нога была точь-в-точь как другая, живая. Казалось бы, сделать это несложно - снять слепок с живой ноги и отлить в нем искусственную. Но так не получается, потому, что две одинаковые ноги никому не нужны. Как же быть?

96. Я встретил ее случайно. Я пытался ее достать, но она уходила все дальше и дальше. Я принес ее домой в руке. Объясните.

97. По берегу реки шел не совсем нормальный человек. В это время в реке купался другой человек, вполне нормальный. Купающийся начал тонуть, позвал на помощь. Ненормальный спас его, причем по всем правилам, но через некоторое время спасенный умер от удушья. Что случилось?

98. В одном НИИ никак не получалась одна химическая реакция. Наконец, ее смог провести один химик. Но реакция получалась лишь в том случае, когда он был один в лаборатории, если же был еще кто-то, реакция не шла, как и у других. Поставили кинокамеру - химик делает все так же, как и другие, а реакция идет. В чем дело?

99. Летит стая напильников с запада на южный полюс. Что они будут делать, когда прилетят?

100. Настоятель монастыря узнал, что один из монахов по ночам принимает у себя в келье женщин. Однажды вечером он пришел к нему в келью, они поговорили о жизни, монах показал настоятелю свою коллекцию трубок, особо похвастался последней находкой - уникальной трубкой. Затем настоятель попросил монаха принести чай. Выпив чай, настоятель ушел к себе. Наутро между ними состоялся очень грубый разговор, который закончился фразой настоятеля: "Вы - развратник, и я отлучаю Вас от церкви!" На основании чего это было сказано?

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

101. В тесной избушке собрались за карточным столом канадские дровосеки. Все курили. Вошел еще один, тоже закурил и сел играть в карты. Через некоторое время он попросил открыть окно, потому, что из-за дыма стало не видно карт. Когда окно открыли, то этот дровосек упал замертво. Что случилось?

102. Мужчина принес на берег реки матрас, положил на него селедку и ушел. Через некоторое время пришел и забрал матрас. В чем дело?

103. В доме третий день горит свет во всех комнатах. Зачем?

104. Сильные удары, возбужденные крики, мелодичный звон и ... тишина. Что случилось?

105. Отец и сын ехали в машине, и попали в аварию. Отец не пострадал, а у сына оказалась сломана нога. Скорая помощь доставила обоих в больницу. Когда мальчика доставили в операционную на каталке, дежурный хирург побледнел и воскликнул: "Я не могу оперировать этого мальчика, ведь это - мой сын!" Как Вы это объясните?

106. Стоит пылесос, труба его заткнута рукавицей. Почему?

107. В квартире находились трое: двое играли в шахматы, третий смотрел. На минуту погас свет, а когда включился, третий лежал на полу с ножом в горле. Прибыла милиция. Первый сказал, что, когда погас свет, он напряженно обдумывал очередной ход и ничего не слышал. Второй сказал, что, когда погас свет, он нагнулся подложить бумажку под ножку стола, - он качался и мешал сосредоточиться - кровь прилила к голове, и он тоже ничего не слышал. Кто же из них убил третьего?

108. Жил был один фермер. У него была жена и двое детей, кроме того, на ферме постоянно проживали горничная и ночной сторож. Однажды фермер собрался в город по делам. Надо было ехать на поезде. Когда он уже собрался, сторож подошел к нему и сказал, чтобы он не ехал, потому, что он видел сон, что поезд потерпит крушение. Фермер не поехал (был суеверен). Поезд сошел с рельсов. Фермер уволил сторожа. Почему?

109. Популярный артист цирка пришел домой после представления, разделся, вешая одежду в шкаф, посмотрел в зеркало, ужаснулся, потом взял и повесился.

110. Мужчина заходит в магазин, покупает колбасу и просит ее порезать, но не поперек, а вдоль. Продавщица спрашивает: "Вы что, пожарник? - "Да". Как она догадалась?

111. На фазенде обнаружили труп молодого мужчины. Следов и свидетелей нет. Вызванный на место происшествия полицейский достает из кармана нож и начинает его (труп) потрошить.

112. Однажды в 12 часов ночи двое расхристанных мужиков несли клетку, обмотанную тряпками, из-под которых доносилось урчание. Чтобы это значило?

113. Однажды один мужчина направлялся в стол заказов. Он вышел пораньше, чтобы зайти в книжный магазин. Подходя к столу заказов, он увидел знакомую. Та, заметив его, крикнула: "Сто четвертый?" Он сначала пожал плечами, а затем ответил: "Нет, сто третий". О чем разговор?

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

114. Человек проходит по подвесному мосту перед тем, как под ним проезжает машина. Почему?

115. Длинное, зеленое пахнет колбасой. Что это?

116. Ехали в одном купе баба-яга, змей-Горыныч, глупый прапорщик и умный прапорщик. На столе стояла бутылка пива, было очень жарко. Поезд вошел в туннель, в купе стало темно. Когда поезд вышел из тоннеля, бутылки на столе не было. Кто ее выпил?

117. По морю шел корабль и потерпел крушение. Спаслось два человека, которых выбросило на необитаемый остров. Проходит некоторое время, их спасают, и один из них получает от другого посылку, в которой находится... рука. Он шлет в ответ телеграмму: "Профессор, вы прислали мне не ту руку!" В чем дело?

118. В одной лаборатории исследовали связь между кукареканием петуха и напряженностью магнитного поля. Петуха помещали между полюсами электромагнита и подавали напряжение, петух кукарекал. Исследователи были близки к открытию. Приехала комиссия для изучения феномена, к ее приезду хорошо приготовились, но петух перестал кукарекать. В чем причина?

119. Черное-черное, на одной ноге. Что это?

120. Черное-черное, на двух ногах. Что это?

121. Черное-черное, на трех ногах. Что это?

122. Третий период финального матча по хоккею с шайбой между сборными СССР и Швеции. Счет 1:1 нас устраивает, а шведам нужна лишь победа, для чего им нужно создать численное преимущество. Но все игроки очень корректны и надежды на удаление нет. Выход нашел Тумба Юхонсон. Какой?

123. Жильцы частного пансиона, в котором поселился американский физик Роберт Вуд, подозревали, что жареное мясо на завтрак хозяйка готовит из остатков обеда, собранных с тарелок. Через несколько дней Вуд представил неопровержимые доказательства недобросовестности хозяйки. Как это ему удалось?

124. Одним из видов боевых действий авиации является прикрытие своих наступающих войск от возможной бомбардировки противника. Истребители прикрывают войска, летая на небольшой высоте и с малой скоростью, чтобы не расходовать много горючего. Но при появлении противника они оказываются в очень невыгодном положении: у них нет запаса высоты и большой скорости, что очень важно для успеха боя. А патрулировать на большой высоте нельзя: можно не успеть прикрыть войска. Как быть?

125. Однажды молодой художник взялся написать портрет некрасивого банкира. Друзья предупреждали его: зря взялся! Если нарисует похожим, банкир не заплатит, скажет, что портрет плохой. Если художник приукрасит его, старый купец тоже откажется платить, на этот раз, придравшись к отсутствию сходства. Друзья оказались правы. "Это не я, а какое-то чучело!"- вспылил банкир и ушел, не заплатив ни копейки. Однако, через несколько дней снова появился у

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

художника, и с трудом уговорил его продать картину за цену в десять раз большую первоначальной. Что же произошло?

126. Из истории известно, что английский король Ричард Львиное Сердце, возвращаясь из второго крестового похода, бесследно исчез по пути домой. Впоследствии выяснилось, что его пленил, и заточил в крепость герцог Австрийский. Найти Ричарда взялся трубадур. Он очень любил своего короля - рыцаря и поэта, с которым они вместе сочинили немало песен. Но как найти Ричарда? Расспрашивать нельзя, можно пострадать самому. Получается, что можно проехать мимо темницы, в которой томится друг, и не знать, что он - за стеной. Как быть?

127. Расследование убийства, совершенного на Луне, производится через день на Земле. Убийца, пробывший на Луне несколько дней, рассчитывает, что никто не сможет доказать, что он был там, т.к. через скафандр ничто не может проникнуть, а скафандр уничтожен. Как разоблачить убийцу?

128. На космическом корабле телефиан, которые питаются исключительно различными излучениями, произошел взрыв ядерного реактора. В госпиталь в бессознательном состоянии доставлено несколько уцелевших членов экипажа без каких-либо следов физических повреждений. Как их лечить?

129. На планете Планетат обитают сверхплотные птицы, которые свободно летают в ее литосфере и живут только в ней, для них воздушная среда равнозначна вакууму. Они свободно летают в коре планеты и при этом разрушают любые сверхтвердые и сверхпрочные фундаменты названных сооружений. Само здание целехонько, т.к. птицы не летают в воздухе, но оно разваливается, т.к. фундамент изрешечен птицами. Как быть?

130. Супперробот Джан (всепроникающий, всеразрушающий и т.д.) дал герою клятву: "Никто иной, как я убью тебя!" Джан обещает герою выполнить одну предсмертную просьбу. Просить пощады нельзя. Как спастись герою?

131. Один путешественник попал в плен к амазонкам. Они должны его убить, но обещали выполнить одну предсмертную просьбу. Какова должна быть просьба?

132. Крупнейший художник современности, большой друг нашей страны Рокуэлл Кент жил в небольшом поселке и задумал построить для всех теннисный корт. Почему-то это встретило бешенное сопротивление одного из жителей. Однажды в присутствии многих людей, Кент, доведенный до белого каления постоянными придирками, не сдержался и наговорил своему противнику множество оскорблений и угроз, за что был привлечен к суду. Обвинение в оскорблении угрожало небольшим штрафом, а вот за угрозу убить он мог быть осужден на несколько месяцев тюрьмы. Художник мог, конечно, отказаться от своих слов, жители бы его не выдали, но это значило бы уронить свою честь. Где выход?

133. В одно ухо влетает, в другое вылетает. Что это?

134. Однажды из дома выносили покойника. Остановившись на лестничной площадке, один из носильщиков позвонил, дверь открыла хозяйка, гроб занесли в квартиру, некоторое время побыли там, затем вышли. Объясните.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

135. Два человека шли по дороге и увидели некий предмет, после чего один из них набросился на него. Объясните.

136. Человек сидел на берегу реки и дико кричал, так, что изредка перекрывал шум реки.

137. Шел по морю корабль. Однажды во время шторма капитан с мостика увидел мелькнувшую в волнах руку. По прибытии в порт он уволил кока. Почему?

138. С когтями, а не птица, летит и матерится. Кто это?

139. Девочка, которая допрыгалась (загадка).

140. Йога спросили: "Почему вы спите на гвоздях, а не на шурупах?" Что он ответил?

141. На пеньке сидит по-французски говорит.

142. Не пуговица, а свистит.

143. Герои вместо запасных частей, пищи и приборов, берут в полет на другую планету купленный у старьевщика конфигуратор - машину, которая может сделать все. Но в полете выяснилось, что он делает все в одном экземпляре. При посадке повреждается система управления, для ремонта нужны 10 совершенно одинаковых деталей. Как быть?

144. Грузовой космический корабль долетел до планетной системы Вермойн, и тут выяснилось, что конкурирующая фирма скупила все орбитальные пакгаузы и не принимает туда конкурентов. По контракту груз считается доставленным, если он сдан в пакгауз. Разрешается строить на орбите свой пакгауз, но нет времени. Как быть?

145. Для робота Макса, задача которого охранять лагерь на планете Регула от инопланетян, человек - это разумное существо, знающее пароль, а инопланетянин - разумное существо, не знающее пароля. Герой по имени Холлорен вышел из лагеря, не зная, что пароль сменился. Макс не пускает его обратно и Холлорен погибает в знойной пустыне, потому что не может доказать, что он не инопланетянин. Как ему проникнуть в лагерь?

146. Герои покупают у старьевщика спасательную шлюпку, чтобы исследовать на ней океан планеты Трайдент. Это оказалась шлюпка исчезнувшей цивилизации дромитов, для которых оптимальная температура 30гр. Цельсия, пища - глина с машинным маслом, вода для них - яд. Лодка "заботится" о героях, как о дромитах, не выпускает их. Им грозит гибель от голода и холода. Как им вырваться?

147. Корабль потерпел аварию вблизи астероида Веста, где есть лагерь землян. На корабле уцелел запас пищи на месяц, воды на год и на три дня воздуха. Чтобы попасть на Весту, надо хоть немного толкнуться к ней, но все двигатели неисправны. Как быть?

148. Герои изобрели антигравитационный двигатель, ликвидирующий гравитационное поле любого объекта. Им нужно срочно улететь, потому что через два дня произойдет звездная катастрофа, которая уничтожит планету, но корабль не может взлететь, потому что непоправимо повреждена обшивка. Как быть?

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

149. Жители планеты Джорил, которых не более миллиона, живут в первобытных условиях, во всем похожи на людей, но по уровню интеллекта - все супергении. Земляне ознакомили их со своими достижениями и теперь они быстро догоняют, а скоро и перегонят. Как спасти Землю от интеллектуального вассала Джорила?

150. Обнаружен потерпевший катастрофу корабль неизвестной цивилизации. В нем система регулирования гравитации, запасы газов для дыхания - кислород, хлор, метан, водяной пар и др. окраска, форма и обстановка кают самая разнообразная, т.е. содержание корабля - самое противоречивое, команды нет. Что это за корабль?

АНАЛИЗ И НЕКОТОРЫЕ ОТВЕТЫ на упражнения ДА / НЕТ

N4
1.Свет гаснет в ее комнате? НЕТ
2.Свистят потому, что погас свет? ДА
3.Свистят потому, что не видно женщину? ДА
4.Это изображение женщины? ДА
5.Это произошло в кинотеатре? ДА
N5
1.Места распределялись по лошадям? ДА
2.Может ли победить жокей, прискакавший первым? ДА
3.Можно ли скакать на чужой лошади? ДА
4.Они поменялись лошадьми? ДА
N6
1.Он узнал его по внешнему виду? ДА
2.Отличие в одежде? НЕТ
3.Его выдала речь? НЕТ
4.Его выдало поведение? НЕТ
5.Можно ли было посылать такого человека шпионом к немцам? НЕТ
6.Отличие в цвете кожи? ДА
7.Негр? ДА
N11
1.Это было огнестрельное оружие? НЕТ
2.Убийство от удара? ДА
3.Автомобиль имеет значение? ДА
4.Могло ли произойти подобное не на АЗС? НЕТ
5.Это был заправочный пистолет? ДА
6.Убийство произошло в момент отъезда? ДА
N13
1.Может ли он заснуть не звоня? НЕТ
2.Ему что-то мешает? ДА
3.Это связано с местом сна? ДА
4.Помеха рядом? ДА

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

5.Исчезает ли помеха после звонка? ДА
6.Связано ли это с человеком, который берет трубку? ДА
7.Он шумел? ДА
8.Шумел специально? НЕТ
9.Храпел? ДА
N14
1.Они тратили денег больше, чем получали? ДА
2.У них было больше миллиона? ДА
3.Они были миллиардерами? ДА
N16
1.Вода падала на голову? ДА
2.Волосы на голове есть? НЕТ
3.Отец лысый? ДА
N17
1.Вода была твердой? ДА
2.Это было зимой? ДА
N18
1.Жена была зрителем? НЕТ
2.Актриса? ДА
3.Можно было продолжать спектакль без нее? НЕТ
N19
1.Он вползал в бутылку? НЕТ
2.Он вползал в комнату? ДА
N20
1.Харрис менял имя? НЕТ
2.Был ли он женихом в этих 20 случаях? НЕТ
3.Харрис - это лицо регистрирующее брак? ДА
N21
1.Рядом с птицей говорили? ДА
2.Если птица не услышит, она говорит? НЕТ
3.Птица глухая? ДА
N23
1.Играли мужчины? НЕТ
2.Все мячи забросили баскетболистки? ДА
N25
1.Времени было достаточно, чтобы добраться до кровати, не спеша? ДА
2.После выключения света было светло? ДА
3.Свет шел с улицы в окно? ДА
4.Была ночь? НЕТ
N27
1.Находились ли поезда одновременно в туннеле? НЕТ
2.Второй въехал, когда первого уже не было в туннеле? ДА
N29
1.Он предсказывал окончательный счет матча? НЕТ

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

2.Исходный? ДА
3.0-0? ДА
N32
1.Это связано с ударом? ДА
2.Он пошутил? ДА
3.Это связано с головой супруга? ДА
4.На голове что-либо было? НЕТ
5.Он поблагодарил за то, что голова маленькая? НЕТ
6.За то, что на ней нет ничего острого? ДА
7.Это зависело от супруги? ДА
8.От ее поведения? ДА
9.За то, что не поставила рога мужу? ДА
N37
1.За убийство полагается срок? ДА
2.Он получил срок? ДА
3.Убийца отсидел срок? ДА
4.Наказание было после преступления? НЕТ
5.Жена виновата в наказании? ДА
6.Он отсидел именно за убийство своей жены? ДА
N39
1.Вода нужна была для удаления жажды? НЕТ
2.Выстрел помог ковбою? ДА
3.Если бы ему дали воды, он бы пил? ДА
4.Неприятность связана с организмом ковбоя? ДА
5.Он икал? ДА
N45
1.Смерть связана с процессом делания укола? ДА
2.А с телефонным звонком? ДА
3.Смерть произошла от звукового сигнала? НЕТ
4.От электричества? ДА
5.Только? НЕТ
6.Есть связь с лекарством? НЕТ
7.Стерилизация имела значение? ДА
8.Пострадал только больной? НЕТ
9.Стерилизация проводилась на газовой плите? ДА
10.Был взрыв? ДА
N48
1.Если задеть дуб, будет авария? НЕТ
2.Дуб маленький? ДА
N49
1.Это были аплодисменты? НЕТ
2.В ладоши хлопали? ДА
3.Убили ладошками? ДА
4.Спасали живое существо? НЕТ

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

5.Спасали вещи? ДА
6.Спасали от того, кого убили? ДА
7.Убили моль? ДА
N51
1.У Гарри было транспортное средство? ДА
2.ТС стояло? ДА
3.Стояло на улице? НЕТ
4.В магазине? ДА
5.Это мотоцикл? ДА
N52
1.Полицейский испугался Гарри? ДА
2.Это было у дома Гарри? ДА
3.А в другом месте было бы так же? НЕТ
4.Инспектор выходил из дома? ДА
5.Замешана ли здесь женщина? ДА
6.Инспектор любовник жены Гарри? ДА
N53*
1.Гарри уехал на своей машине? ДА
2.Он вошел в машину через двери? НЕТ
3.Через крышу? ДА 4.Машина с открытым верхом? ДА

N53
1.Проверим то, что кажется ясным, Гарри вернулся домой? НЕТ
2.Жена была с Лысым Джоном? ДА
3.Это была квартира Лысого Джона? ДА
1.Руки обмотаны бинтом, пропитанным гипсом.
2.Съемки очередного дубля фильма.
3.Басня "Ворона и лисица".
4.Порвалась пленка во время демонстрации фильма.
5.Мудрец посоветовал поменяться конями.
6.Человек в форме негр.
7.Дама не помещается на кресле.
8.Акробат в цирке держит партнершу зубами.
9.Легенда об Икаре.
10.Парашютист страдал заиканием и не успел сосчитать до трех.
11.Заправочный пистолет забыли вынуть из горловины бака, он вырвался и убил человека.
12.Каждый осколок был завернут отдельно.
13.Позвонил соседу за стенкой, который громко храпел.
14.До этого они были миллиардерами.
15.Кофе сухой, кофе в зернах, серьга легкая - не тонет, серьга длинная.
16.Он был лысый, он принимал ванну.
17.Дело было зимой, и река замерзла.
18.Исполнительница главной роли.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

19.Он вползал в комнату.

20.Он работник мэрии и регистрировать браки - его работа.

21.Птица была глухая.

22.Постричь двоих человек всегда выгоднее, чем одного.

23.Играли женские команды.

24.Дама шла пешком.

25.Когда он лег, было светло.

26.Книга была напечатана шрифтом Брайля.

27.Поезда проходили в разное время.

28.Был сильный туман, водители ехали, высунувшись из окон, чтобы видеть осевую разметку, и столкнулись головами.

29.Счет любого матча до начала игры всегда равен 0:0.

30.Парикмахеры должны были стричься друг у друга.

31.Легенда о Прометее.

32.За то, что не наставила мужу рога.

33.Его реклама: "Лучшая мастерская на этой улице".

34.С помощью куба сухого льда. Потом лед растаял и испарился.

35.Доволен двоечник, что не попадет в школу (возможны варианты).

36.К пистолету была привязана веревка с камнем, который затем утянул пистолет в воду.

37.Многолет назад она инсценировала свое убийство собственным мужем, в результате которого она исчезла (ее труп искали, но не нашли), а муж отсидел полный срок за убийство, а два наказания за одно деяние не накладывают.

38.Знакомая буфетчица всегда наливала ГАИшнику воду.

39.Ковбой икал, а от испуга перестал.

40.Серый волк и красная шапочка из сказки Ш.Перро.

41.Больной носил аппарат на здоровом ухе.

42.Специалисты посещали ферму днем, а по ночам в соседнем сарае репетировала местная рок-группа. Животные испытывали стресс, в результате чего возрастала щелочность мяса.

43.Он определил это по коровам. В Литве все коровы рыжей породы.

44.Будильник.

45.Убийца оставил на газовой плите кипящий стерилизатор, который через некоторое время залил газ. Среди ночи зазвонил телефон и от проскочившей искры газ взорвался.

46.Гвоздь.

47.Водитель, сбив ночью прохожего, по документам определил его адрес и то, что тот был одинок, и привез его домой.

48.Ловили и убили моль, спасли вещи.

49.Елочная игрушка (возможны варианты).

50.Дуб еще маленький, только пробился сквозь асфальт.

51.Гарри использовал мотоцикл, который затащил в магазин.

52.Машина у Гарри была без верха.

53.Инспектор шел от жены Гарри.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

54.Гарри пришел домой к Лысому Джону.
55.Гарри пробежал по мосту и свернул в лес.
56.Таким образом, Гарри надежно скрывается от полиции.
57.Ученик на уроке боится, что его спросят. Звенит звонок...
58.Зеркало.
59.Вася еще летит.
60.Голуби.
61.Крысолов обеспечивал себя работой.
62.После ремонта стал шире выхода из дока.
63.Кошелек вылетел из окна проходившего мимо поезда.
64.Это тройняшки.
65.Самолет еще не взлетел.
66.Бульон - чистая вода.
67.Лес вырубили.
68.Испытания пожарного снаряжения.
69.На их досках не было королей.
70.Карлик не достает до нужной кнопки.
71.Очень толстый (не входит в лифт), нет лифта, лифт не работает, не хочет ...
72.Он посылал все один рецепт:"Сидите дома".
73.Глухонемой узнавал дату.
74.Посетители осаждали картину "Иван Грозный и сын его Иван".
75.Посетитель изменил название.
76.О струнах гитары.
77.Полкотлеты - хлеб, а полкотлеты - мясо, а мясо воробьи не едят.
78.Воробей - фамилия человека.
79.Зацвела вода.
80.Ударил судью, дисквалифицировали. В перчатке гирька.
81.По парашюту.
82.Один разведчик подал другому знак.
83.Секретарь переоделся посетителем.
84.Смотритель старинного здания спасает его от разрушения.
85.Ножи были разрисованы под очистки.
86.Он сказал "Яд для королевы".
87.Упал и разбился аквариум с рыбкой Мэри.
88.Он применил прием Мюнхгаузена :ходы одного передавал другому.
89.Взять гальванический элемент и замкнуть внешнюю цепь.
90.Секретные сведения были записаны карандашом на магнитной пленке и магнитным способом на бумаге записной книжки, в которую были добавлены ферромагнитные частицы.
91.Часть платья пышная, часть - простонародная. Грубые заплаты на нарядных платьях.
92.Налить воды - мячик всплывет, болт достать магнитом, гайку с помощью жидкого азота она вморозится в лед там же будет веревка.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

93.Художник нарисовал Александра Невского похожим на артиста Н.Черкасова, исполнявшего роль князя в известном всем фильме.

94.К новорожденным цыплятам подсаживают 3-4х дневных. У которых, уже выработан рефлекс на пищу и воду.

95.Слепок делается в виде тонкой пленки, которая затем выворачивается.

96.Заноза.

97.Тот повесил его на дерево сушиться.

98.Химик напевал, в приборе возникали резонансные явления, и реакция шла. При посторонних он стеснялся петь.

99.Расположаться по магнитным силовым линиям.

100.Настоятель подложил монаху в постель трубку из его коллекции.

101.В избушке было накурено так, что хоть топор вешай, что и сделал вошедший дровосек, сев играть в карты. Когда окно открыли, топор упал ему на голову.

102.В матрасе были клопы. Они съели селедку, и пошли к воде попить в это время мужчина забрал матрас.

103.К приезду жены муж нажигает свет, будто бы он по вечерам был дома.

104.Встреча Нового года.

105.Хирург - мать мальчика.

106.Ловили комаров.

107.Убил второй, потому, что стол был на трех ножках и не мог качаться.

108.Ночной сторож не должен спать.

109.Артист карлик. Конкурент подпилил ножки у шкафа, артист, поглядев в зеркало, решил, что он вырос, следовательно, он лишится работы.

110.Мужчина был в форме.

111.Берет кусочки внутренностей для анализа.

112.Звероловы поймали животное для зоопарка, и пошли с ним в гостиницу. Ночью зверь стал беспокоить клиентов, и звероловам пришлось унести его на автостоянку и попросить ночного сторожа присмотреть за клеткой.

113.Из кармана у него торчал выпуск "В помощь радиолюбителю" N103

114.От проходящих машин воздух под мостом резонирует, грозя обрывом моста. Человек раскачивает мост в противофазе.

115.Электричка из Москвы.

116.Пиво выпил глупый прапорщик, так как остальные лица - существа нереальные и в жизни не встречаются.

117.Они умирали с голода, и один из них уговорил другого отрезать себе руку (на съедение) с обещанием, если спасутся, отдать свою, но тот попытался обмануть его, прислав руку трупа (из морга).

118.Электромагнит был разболтан и зажимал петуху голову. Перед приездом комиссии подтянули крепление...

119.Одноногий негр.

120.Два одноногих негра.

121.Рояль.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

122.Юхансона "пас" наш игрок, он стал "пасти" другого, связав, таким образом, двух игроков и обеспечив "численное" превосходство.

123.Вуд посыпал остатки мяса за обедом хлористым литием, который ни по вкусу, ни по внешнему виду не отличается от обычной соли. После завтрака он сжег взятый кусочек и наблюдал с помощью спектрографа красную линию лития.

124.Самолет должен быть высоко, чтобы иметь преимущество в воздушном бою, и должен быть низко, чтобы прикрывать войска. Истребители Покрышкина с большой высоты резко снижались, а затем резко взмывали вверх. Таким образом, была и высокая скорость, и большая высота.

125.Художник повесил портрет банкира на выставке под названием "Скупец". Над жадным банкиром потешался весь город.

126.Трубадур ходил по дорогам и пел песни, сочиненные им вместе с Ричардом и известные только ему. И однажды он услышал из подвала подхваченный припев.

127.А.Азимов "Поющий колокольчик" в сб. "Путь марсиан" М.Мир 1971 г. Следователь бросает убийце бьющийся предмет. Тот не успел поймать его, так как его мышцы привыкли за несколько дней к лунной силе тяжести.

128.Дж. Уайт "Космический госпиталь" М.Мир 1972 Для тельфиан колоссальная радиация (результат взрыва реактора) приводит к вынужденному обжорству. Лечение - лучевая диета

помещением в свинцовый контейнер.

129.Ф.Браун "Планетат - безумная планета" в сб. "31 июня" М.Мир 1969 Нужно сделать легкий фундамент, заполненный воздухом, тогда птицы не смогут сквозь него пролететь.

130.П.Энтони "Никто иной, как я" в сб. "Шутник" М.Ми 1972 Герой просит убить его через 50 лет, таким образом, чтобы выполнить клятву, Джанн будет его верным телохранителем, спасая его от любой другой смерти.

131.Пусть меня убьет самая красивая из вас (или самая некрасивая из вас).

132.На вопрос судьи "Вы действительно грозили убить заявителя?" Кент ответил "...Да, грозил убить... зажарить и съесть". Дальнейшие слова скрыл хохот присутствующих в зале суда зрителей.

133.Лом.

134.Носильщики не могли развернуться с гробом на лестнице.

135.Остап Бендер и Киса Воробъянинов увидели стул.

136.Отец Федор ("12 стульев")

137.Повар выставил на солнышко банку с брагой, на которую была надета перчатка, и забыл про нее. При шторме банку смыло.

138.Электрик со столба.

139.Снегурочка.

140."С шурупом труднее вставать", - ответил йог.

141.Француз.

142.Свисток.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

143.Шекли "Необходимая вещь" ЮТ 1981-1. конфигуратору нужно сделать одну деталь и еще один конфигуратор и т.д.

144.Шекли "Рейс молочного фургона" в сб."Паломничество на Землю" М.Мир 1966 Герои объявляют пакгаузом свой корабль.

145.Р.Шекли "Человек по Платону" в сб. "Нежданно негаданно" М.Мир 1973 Холлорен встает на четвереньки и, рыча, ползет в лагерь. Для Макса он теперь животное.

146.Р.Шекли "Мятеж шлюпки" в сб. "Современная зарубежная фантастика" М. Молодая гвардия. 1964 Герои выпивают по глотку воды и замирают. Шлюпка решив, что они отравились, торжественно "хоронит" их на мелководье вблизи острова, чего они и добивались.

147.А.Азимов "В плену у Весты" в сб. "Через солнечную сторону" М.Мир 1971 Герои лазером пробивают снаружи цистерну с водой. Реактивная сила струи воды толкает обломки корабля к Весте.

148.Годвин "Необходимость - мать изобретения" Используя свой антигравитатор, герои летят домой, прихватив с собой всю планету.

149.П.Андерсен "Поворотный пункт" в сб. "Библиотека современной фантастики" т. 10 1970 Переселяем джорильцев на Землю, растворив их среди миллиардов землян. Тогда их успехи будут успехами землян.

150.Дж. Уайт "Космический госпиталь". Это межгалактическая карета скорой помощи, рассчитанная на самые разные виды разумных существ.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

3.7. Дидактические игры по темам курса ТРИЗ.

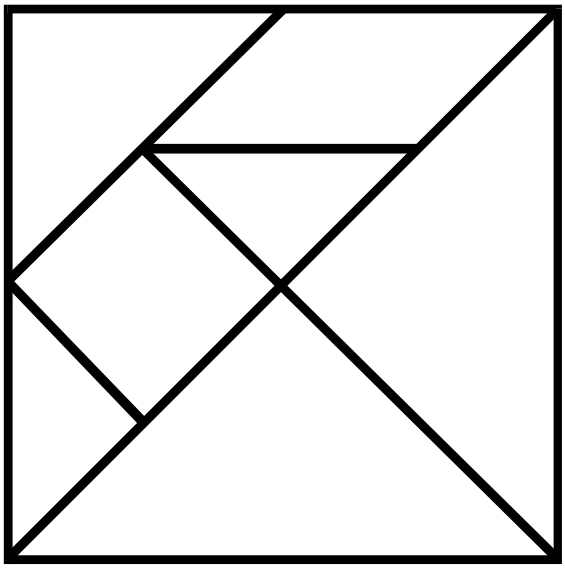
Игры со словами (что из чего состоит?).

Дели-Давай и Колабо играют в слова. Отвечая на вопросы Волшебника, не забудьте, что слова, как все системы, состоят из частей.

- Что есть в море, в озере, в болоте, в океане, а в речке нет?[3]
- Летела стая совсем небольшая, сколько птиц и какие?[4]
- Есть ли в кисточке буква "Л"?[5]

Головоломка Пифагора.

Назовите фигуры, которые Вы увидели. Аккуратно вырежьте фигуры.



А теперь сложите квадрат снова.

Хвастливый Мышонок.

В одном волшебном лесу жил маленький Мышонок. Однажды вышел он из норки и увидел Белку. И сказал сам себе Мышонок:"Не хочу я больше быть просто Мышонком. Вот бы и мне как Белка по веткам прыгать!" А лес, в котором жил Мышонок, был волшебным и мог исполнять некоторые желания. Как Вы думаете, чего не хватало Мышонку, чтобы как Белка прыгать? .....

- Цепких коготков и пушистого хвоста.
- Пошел Мышонок на волшебную поляну, а там как раз лежали цепкие коготки и пушистый хвостик. Надел все это Мышонок, и скорее на дерево - прыгать. Как Вы думаете, получилось у него что-нибудь или нет?
- Хвост для него тяжелый, а коготки длинные и острые. Ничего у него не вышло.
- Обиделся Мышонок: "Не хочу, как Белка прыгать". И тут он увидел Лису. "Хочу, как Лиса быстро бегать!" .....

Выделяем подсистемы и их свойства, необходимые для выполнения той или другой функции. Пробуем добавить их Мышонку, не изменяя его самого. Убеждаемся, что всякий раз что-то не подходит.

"Хочу, как Медведь громко реветь". .....

---

[3] Ответ: буква “О”.
[4] Ответ: семь сов.
[5] Ответ: например, кисточка покрыта лаком.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

"Хочу, как Ласточка летать". .....
"Хочу, как утка плавать". .....
"Хочу, как павлин красоваться". .....

Делаем рисунки Мышонка с частями от других животных.

- Рассердился Мышонок: "Буду я Мышонком. Не умею я как Медведь громко реветь, а Медведь не умеет так тоненько пищать, как я, Мышонок. Не умею я как Ласточка летать, а Ласточка не умеет тоненькие сучки и веточки разгрызать, как я, Мышонок. Не умею я как Утка плавать, а Утка не умеет норки рыть, как я, Мышонок".

Делаем вывод, что каждая система создана человеком или природой так, чтобы выполнять свою работу лучше других, и очень важно правильно использовать различные инструменты.

Эстафета.

Первый этап - задание (например, передать мяч) выполняется как можно быстрее; второй этап - как можно медленнее.

Во втором этапе эстафеты возникает задача аналогичная "да-нетке" про джигитов. По условиям необходимо передавать мяч с некоторой скоростью, т.е. производить движение, но одновременно, для того, чтобы выиграть, нужно передавать мяч как можно медленнее в идеале вообще без скорости, т.е. не производить никакого движения. Если детям удается найти решение в процессе игры, обязательно зафиксируйте его на доске.

«Да-НЕТка» про джигитов. Разбор задачи.

Два джигита соревнуются, чей конь последним придет к финишу. Но дело не идет, оба стоят на месте. Они обращаются за советом к мудрецу. Старик подошел, шепнул что-то на ухо каждому. После этого они поскакали во весь опор. Что сказал мудрец?

Задача возникла в результате применения приема наоборот: нужно выполнить действие как можно медленнее, привести коня к финишу не первым (как в обычном соревновании), а наоборот последним. Как же ускорить джигитов?

Контрольный ответ: джигитам нужно поменяться местами, тогда каждый из них будет стремиться привести коня соперника первым к финишу, оставляя за своим конем последнее, в данных условиях выигрышное, место.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

Игра в Робинзонов.

Представьте себе такую ситуацию: вы совершенно одни на Необитаемом острове.

Урок про Робинзона на Необитаемом острове может получиться очень и очень интересным. Подберите музыку, которая поможет создать атмосферу романтичного морского путешествия. Проведите небольшое погружение в ситуацию, задействуйте все каналы восприятия детей ("Я вижу.., "я слышу.., "я чувствую..."). Подготовьте бумагу, листы ватмана, цветные карандаши, фломастеры - все это пригодится для работы в группах.

1. Игра «Наша команда».

Предлагаемая игра по составлена на основе тестов, предложенных Морено для построения социограмм, позволяющих графически отобразить распределение социальных ролей в коллективе. Результаты, проведенных тестов дадут Вам много полезной информации о Ваших воспитанниках. А детям позволят лучше узнать друг друга.

Для проведения игры нужна небольшая подготовительная работа. Детям предлагается дома письменно ответить на ряд вопросов:

1. Кто, по вашему мнению, в нашем классе может быть самым лучшим руководителем, организовать какое-либо дело, распределить обязанности, составит план действий? (вы можете назвать 2-3 одноклассников)
2. В жизни иногда случаются непредвиденные ситуации, мы сталкиваемся с различными трудностями, и тогда необходимо предлагать необычные идеи, быстро принимать решения. Кто, на ваш взгляд, в нашем классе способен решать трудные задачи?
3. Для того, чтобы воплотить в жизнь смелые идеи, необходимо много работать. С кем из одноклассников вы хотели бы вместе работать?
4. С кем из ваших одноклассников вы хотели бы жить по соседству?
5. Кого из одноклассников вы пригласили бы на праздник?

Для проведения игры каждому участнику понадобится список всех членов группы. Фамилии детей нужно расположить по кругу. Лучше подготовить списки заранее (можно дать это задание детям), чтобы на уроке не терять время. Подготовьте также наборы цветных карандашей на каждого участника игры.

И, наконец, возможный сценарий проведения игры.

Дорогие друзья, мы собрались с вами по случаю чрезвычайных обстоятельств. Мы все только что оказались на необитаемом острове, и нам придется некоторое время находиться вместе. И не просто находиться. Нужно выжить в условиях сурового противостояния природе. Для этого нужно организовать быт. Для этого нужно наладить производство всего необходимого для нас. Для этого нужно продумать какой-то реальный проект нашего возвращения на родину. Каждый из нас представляет возможности каждого. Давайте сядем так, чтобы все попали в поле зрения друг друга, чтобы нам удобно было разговаривать.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

Итак, начнем нашу совместную деятельность. Сейчас вы получите листочки, на которых будет список учеников нашего класса. Найдите свою фамилию. Вам нужно будет провести линии разных цветов от своей фамилии к фамилиям тех участников игры, которых вы выбрали, отвечая дома на вопросы. Не торопитесь, слушайте внимательно мои инструкции.

1. Возьмите красный карандаш и проведите линии от обозначения себя на листе бумаги до того человека, которому вы могли бы доверить свою жизнь на необитаемом острове. Кто мог бы быть самым главным - губернатором острова? Кто, по вашему мнению, в нашем классе может быть самым лучшим руководителем, организовать какое-либо дело, распределить обязанности, составит план действий? Итак, проведите линию красного цвета к фамилии выбранного вами человека.

2. Теперь возьмите синий карандаш и проведите линию к тому, кто, по вашему мнению, мог бы быстро наладить производство и создание всего необходимого для вашей жизни на острове, самого богатого идеями, самого деятельного и изобретательного человека. Итак, кто, на ваш взгляд, в нашем классе способен решать трудные задачи? Линия синего цвета.

3. Всем придется интенсивно работать, чтобы решить проблему возвращения на родину. Проект подготовит, самый изобретательный из присутствующих здесь. Он уже обозначен синим карандашом. Выделите и тех, с кем вам желательно было бы работать. Пожалуйста, отметьте фиолетовой линией ваши симпатией в этом плане.

4. Возьмите зеленый карандаш и проведите от себя линию к тем участникам игры, с кем бы вы хотели быть соседями - ведь надо где-то строить дома, обзаводиться хозяйством. Обозначьте ваших соседей зеленым цветом.

5. И, наконец, последняя линия, коричневая. Отметьте, кого бы вы позвали на праздник, например, по случаю окончания строительства межконтинентального аппарата для возвращения на родину. Итак, коричневым карандашом отметьте тех, кого бы вы с удовольствием пригласили на праздник.

А теперь займемся обработкой полученных результатов. Распределим кто будет находить лидера нашей группы - красная линия; самого изобретательного - синяя линия; самого предпочитаемого партнера по работе- фиолетовая линия; самого желаемого соседа - зеленая линия; самого желанного гостя на празднике - коричневая линия.. Те люди, к которым сходятся большинство линий определенного цвета и будут руководителями групп. В их ведение можно включать тех людей, от которых идут линии данного цвета. Распределим обязанности и начнем подсчет. Огласите результаты обработки данных.

Мы получили пять команд, возглавляемых руководителями, которым вы доверяете. Каждая команда получит свое задание. На подготовку проекта его выполнения у вас будет 5-7 минут.

Задания:

1. Что, по-вашему, необходимо в первую очередь для нормальной жизни на необитаемом острове? Какие задания вы дадите оставшимся 4-м командам?

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

2. Предложите проект вашего возвращения на родину.

3. Для нормальной жизни на необитаемом острове вам необходимо добыть продовольствие, как вы это будете делать? После кораблекрушения ваши одежда вряд ли выглядит как новая, как ее обновить или заменить?

4. Ваши предложения по организации быта на необитаемом острове.

5. В какой бы трудной ситуации не оказывались люди всегда важно сохранять спокойствие и поддерживать хорошее настроение. Предложите развлечения, которые возможны только на необитаемом острове.

Настало время защитить подготовленные вами проекты. Руководители групп, вам слово.

2. Игра «Удивительная находка».

На острове Робинзона было много растений, животных и др. Наш остров не такой богатый, но нам повезло - к берегу острова прибились коробки со шляпами, множество самых разных шляп. Наша задача сделать нашу жизнь на острове удобной. Используйте шляпы как ресурс.

Вам необходимо, прежде всего, разобраться а что же нужно для жизни на острове. Обычно мы с ребятами выделяем следующие группы предметов:

- одежда;

- жилище;

- посуда;

- приспособления для охоты;

- развлечения.

Дальше класс делится на группы, и каждая группа придумывает, как соорудить все это из шляп.

При разборе предлагаемых вариантов, можно обратить внимание детей на то, что шляпы прибыли в коробках, а это тоже очень полезный ресурс. Как правило, одна из групп сама предлагает этот интересный ход. Что ж, прекрасно, дети научились видеть и использовать возможности надсистем.

Безусловно, шляпы можно использовать не только как целую систему. Разделив их на части, вы получаете дополнительные возможности. Разнообразие материалов, из которых делают шляпы, дает множество различных вариантов их использования.

Результатом работы на этом уроке могут быть рисунки или даже модели различных приспособлений из шляп.

Домашнее задание.

Предложите как можно больше вариантов необычного применения привычных предметов. Свои ответы запишите на карточках в конце тетради.

Игра «Три поросенка строят дом».

Психологи убедительно доказали, "то, что мы слышим, часто забывается, то, что мы видим, запоминается несколько лучше, но лишь то, что мы делаем сами, можно понять и прочувствовать по-настоящему

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

глубоко. В памяти запечатлевается (при прочих равных условиях) до 90% того, что человек делает, до 50% того, что он видит, и только 10% того, что он слышит." (Р.М. Грановская, Элементы практической психологии, Санкт - Петербург, издательство "Свет", 1997г. стр. 548.) Именно поэтому на первом уроке по теме "Приемы разрешения противоречий" необходимо так построить работу, чтобы в процессе игры дети сами выявляли приемы, с помощью которых они находят решения задач. Для строительства домика для трех поросят очень удобно использовать пустые спичечные коробки или кубики. Конечно, интереснее работать в группах и затем сравнить результаты. Для этого можно пригласить "экспертов" - Колабо, Эмиля, волшебника Дели-Давай.

Ниф-ниф, Наф-наф и Нуф-нуф затеяли строительство.

- Дом должен быть большой, чтобы было где поиграть, порезвиться, - сказал Ниф-ниф.

- Нет-нет, - возразил Наф-наф, - дом должен быть маленький, чтобы было где спрятаться, уединиться.

А что предложил Нуф-нуф, как вы думаете?

Нарисуйте свое решение

- Надо покрасить стены белой краской, чтобы летом из самого дальнего края леса было видно наш домик, - сказал Ниф-ниф.

- Покрасим стены черной краской, чтобы зимой на фоне белого снега было видно наш домик, - возразил Наф-наф.

- Не спешите, - сказал Нуф-нуф, - давайте сделаем так...

Что предложил Нуф-нуф?

Нарисуйте свое решение.

- Домик должен быть легкий, чтобы его легко было строить.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

Нарисуйте свое решение.

- Домик должен быть тяжелый, чтобы его не унесло ветром.

И в этой ситуации Нуф-нуф нашел выход. Что он предложил?

Нарисуйте свое решение.

- Мне нравится все круглое, хочу, чтобы наш домик был круглый, - сказал Ниф-ниф.

- А мне нравится все квадратное, хочу, чтобы домик был квадратный, - не согласился Наф-наф.

- Нет ничего проще, - ответил Нуф-нуф. Как же это сделать?

- Дом должен быть высокий, чтобы с крыши далеко смотреть можно было, - сказал Ниф-ниф.

- Дом должен быть низкий, чтобы не страшно было на крышу забираться, - запротестовал Наф-наф.

- Сделаем, сделаем, - ответил Нуф-нуф.

А что предложите вы?

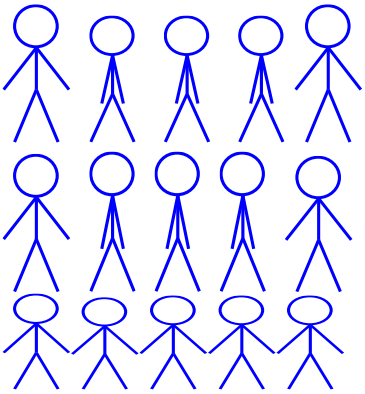
Нарисуйте свое решение.

Игра «Метод Маленьких Человечков». Загадки.

С помощью **маленьких человечков** можно придумывать очень интересные загадки.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

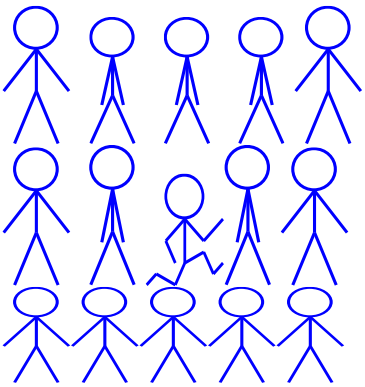
Что это?



Ваши предположения:

(стакан с водой)

Картинка немножко изменилась, что это может быть?



(стакан с газированной водой)

Придумайте свои загадки, изобразите их с помощью **маленьких человечков.**

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

3.8. Психотехнические игры

Психотехнические игры пришли на урок РТВ из психологических тренингов, на которых в очень короткий период можно провести и диагностику, и психологическую коррекцию ребенка. Конечно, для проведения такой серьезной работы нужна консультация со школьным психологом. Но еще важнее, чтобы на уроке РТВ установилась доброжелательная обстановка, дети должны чувствовать себя свободно и раскованно, не бояться пробовать и ошибаться.

«Барби» и «Кэн» или Что из чего состоит?

Мы с Вами договорились, что все на свете, состоящее из частей, мы называем системой. Мы выяснили, что все, окружающее нас - системы. Вот эти куклы - Барби и Кэн - тоже системы. А теперь задание. Встаньте, пожалуйста, девочки. Представьте себе вашу Барби, ту, что Вам нравится больше других. Какая подсистема этой куклы кажется вам самой привлекательной? Загадали?

А теперь встаньте, пожалуйста, мальчики. Представьте себе вашего Кэна. Какая подсистема Кэна нравится вам больше всего? Загадали?

Попробуйте показать загаданную вами часть куклы жестами. Называть ее вслух нельзя, не торопитесь и не подсказывайте. Интересно, кто из вас лучше всех владеет языком жестов?

Узнай животное.

Задумайте какое-нибудь животное. Покажите жестами, без звуков и слов, какую-то характерную часть этого животного так, чтобы его можно было узнать. Разделитесь на группы по 3-4 человека. Выберите какое-нибудь животное из тех, что вы показывали. Покажите все вместе, как это животное двигается или ест. Остальные угадывают, какое животное имеется в виду.

Дед Буквоед.

Форма проведения этой игры может быть очень разной. Детям бывает интересно выйти к доске и нарисовать свое решение, можно провести игру индивидуально или в группах.

Однажды в наш класс пришел Дед-Буквоед. Он съедает все буквы, которые попадаются на его пути. Я думаю, Вам не надо объяснять, что может произойти с нами, если Деду-Буквоеду удастся съесть все наши буквы.

Буквы нужно немедленно спрятать. А где они могут спрятаться? Конечно, в надсистеме! Нужно срочно вызвать волшебника Дели-Давай.

Вот, к примеру, буква "В". Подрисуем два крючка, два колечка, и получатся - очки. Придет Дед-Буквоед и скажет: "Я очки не ем, я только буквы ем". И не тронет нашу букву "В".

А теперь и Вы попробуйте замаскировать свою любимую букву.

"Живая картинка".

Сценарий этой игры создается детьми и направляется учителем.

"Если я белое, пушистое облачко, то вы кто?"

Каждый ребенок выбирает себе роль по своему желанию. Важно, чтобы дети увидели взаимосвязь всех выбранных персонажей. Дети должны изобразить

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

выбранный персонаж и показать наглядно его связь с другими частями "живой картинки".

Можно изменить это упражнение, задав надсистему с помощью картины или музыки.

После проведения этой игры необходимо, чтобы дети поделились своими ощущениями или выразили их в рисунках.

"Кто на кого похож?"

У каждого из Вас на столе картинка с каким-нибудь животным. А у меня на картинке не зверь и не птица, не рыба и не насекомое. Это облако, зовут его Колабо. Оно залетело к нам в гости из сказки специально для нашей игры.

Итак, Колабо будет играть только с тем, кто на него похож. Чем, например, собачка похожа на Колабо?

- Она такая же пушистая.

- А заяц?

- Такой же беленький.

- А чем заяц похож на льва?

- У них глаза круглые.

- А у кого еще круглые глаза?

- Почти у всех. Давайте теперь объединяться по группам. Поднимите карточки все, кто колючий. Все, кто шерстяной. (Выясняем, что у каждого животного можно найти почти любое свойство).

Форму проведения игры выбирайте, учитывая особенности класса (индивидуальная, фронтальная, групповая).

Другой вариант. Показываю сразу 3-4 картинки с изображением любых систем и прошу найти лишний предмет. Как правило, можно доказать, что лишним может быть любой из объектов. Важно, чтобы дети могли выделить свойство, отличающее эту систему от всех других.

Игра "Маша-Растеряша".

- У каждой системы есть своя работа, своя функция. Но иногда системе приходится выполнять не только свою работу, а делать что-то совсем необычное. А человеку ведь все равно, главное, чтобы работа, которую он наметил, была хорошо выполнена. Однажды с девочкой Машей произошла вот такая история. В одно прекрасное зимнее утро она, как всегда, торопилась в школу. Все звали Машу Растеряшей потому, что она всегда и все теряла. В это утро Маша потеряла свою заколку. Волосы у Маши были длинные-предлинные, без заколки ей не обойтись, как же быть?

- Завязать ленточкой.

- Значит, ленточка и заколка могут выполнять одну и ту же работу, одну и ту же функцию, какую же?

- Держат волосы.

- Делают красивую прическу.

- Держат волосы, пожалуй, точнее. А можете ли Вы придумать другие системы, которые могут держать волосы?

- Косынка.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

- Ободок.
- Любая резинка.
- Шнурок от ботинка.
- Может даже травинка или венок из цветов.
- Молодцы. А теперь поиграйте в группах.

Группе по 3-4 человека дается задание: один из участников что-то теряет, а другие подсказывают ему чем, какой системой он может заменить потерянную систему.

Итак, Вы убедились, что каждая система может выполнять очень много различных функций, нужно только суметь увидеть в ней те свойства или части, которые помогут в той или иной работе.

Волшебник Великан Кроха.

Великан-Кроха сделал нас маленькими-маленькими (как портфель - кукла - книжка - ручка - резинка - иголка - капля - пылинка - микроб и т.д.). Что вы видите? Слышите? Чувствуете? Хорошо или плохо быть такими маленькими?

Эту игру удобнее проводить в свободном от парт и стульев пространстве класса. Дети могут подвигаться, изобразить появляющиеся образы в действиях. Игра несет в себе большой потенциал для развития воображения, абстрактного и образного мышления. Дети получают возможность взглянуть на привычный мир с очень необычной точки зрения. Обратите внимание на постепенное развитие предлагаемых изменений. Согласитесь, что очень трудно сразу представить себе мир микроба. Воспользуемся близкими для детей образами: куклы, машинки, солдатики, конструктор - привычный мир детской игры. Следующие шаги сделать будет уже проще. В игре дети учатся выстраивать образы нового мира и, что очень важно, учатся прогнозировать возможные положительные и отрицательные последствия изменений в системах.

Через некоторое время (например, на следующем уроке) можно провести такую же игру, но с изменением размеров игроков в другую сторону, в сторону увеличения.

Великан-Кроха сделал нас большими-большими (как шкаф- автомобиль - башенный кран - дерево - дом - остров - планета - и т.д.). Что вы видите? Слышите? Чувствуете? Хорошо или плохо быть такими большими?

Игра «Вини-Пух идет в гости».

Винни-Пух и Пятачок собрались в гости. Но по дороге они встретили волшебника Замри - Отомри. Он может замедлить или ускорить все что угодно. Коснулся волшебник Винни-Пуха, и медвежонок замер. Коснулся Пятачка - поросенок стал крутиться как волчок. Как же теперь добраться в гости вместе?

Разберитесь, что хорошо и что плохо в этой ситуации.

Нарисуйте волшебника Замри-Отомри

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

Игра «Путешествие в город Фантазий».

Закройте глаза и представьте себе, что вы забрались на крышу самого высокого дома в городе. Что вы видите? Что слышите? Что чувствуете?

Найдите самое таинственное и самое привлекательное место в городе. Мы сегодня немножко волшебники и можем перемещаться, куда захотим очень быстро. Итак, куда же вы попали, и что там произошло.

Игра «Хорошо-плохо».

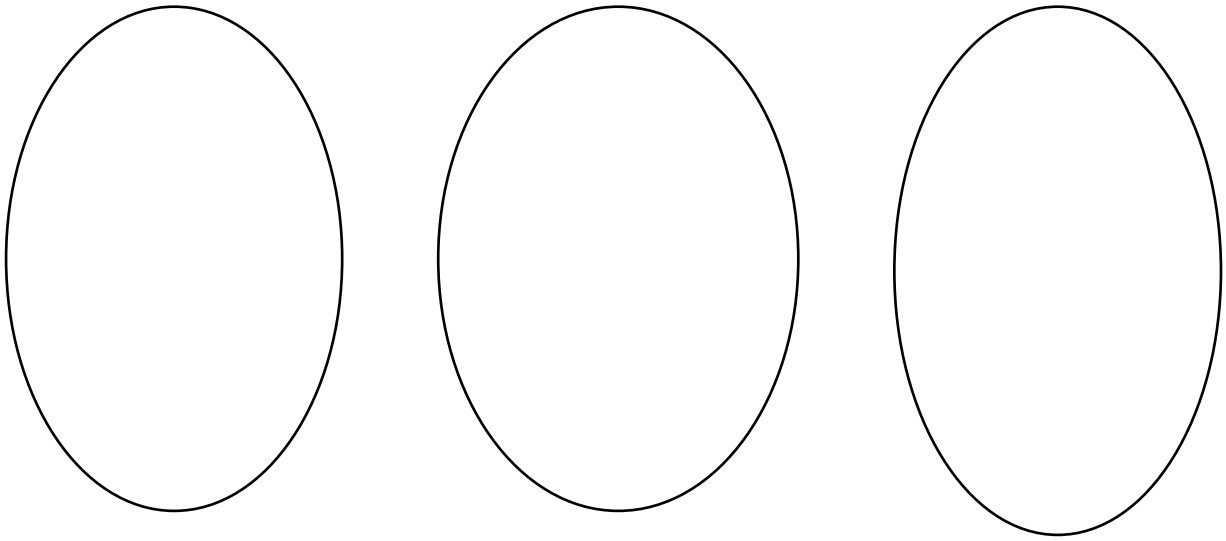
В городе Фантазий живут три поросенка.

Ниф-ниф - поросенок веселый;

Наф-наф - поросенок ворчливый;

Нуф-нуф - поросенок умный.

Задача. Как увидеть трех разных поросят?



Три поросенка очень любят играть в игру, которая называется "Хорошо - плохо". Правила игры довольно просты. Предлагается какая-то ситуация, вам нужно объяснить, что в ней хорошо и что плохо.

Для проведения этой игры можно разделиться на две группы. Первая выступает от имени Ниф-нифа и показывает что в данной ситуации хорошо. Вторая - от имени Наф-нафа показывает что плохо. Время от времени может появляться Нуф-нуф и предлагать некоторые решения возникших противоречий.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru

4. Использованные материалы.

1. Башаева Т.В. Развитие восприятия у детей, Ярославль "Академия развития", 1997 г.
2. Белобрыкина В.Г. Как стать волшебником, М. 1994.
3. Грановская. Р.М. Элементы практической психологии, Санкт-Петербург, Издательство "Свет", 1997г.
4. Игры: обучение, тренинг, досуг (под редакцией В.В Петрусинского), М. “Новая школа”, 1994.
5. Кряжева Н.Л. Развитие эмоционального мира детей, Ярославль, "Академия развития", 1997 г.
6. Материалы семинара Мурашковски И.Н. и Нестеренко А.А. 1994 - 1995г.г.
7. Мурашковска И.Н. Когда я стану волшебником. Познание: выпуск 5 - Рига, 1993.
8. Родари. Дж. Грамматика фантазии, М. “Прогресс“, 1990.
9. Рубина Н.В. Программа по курсу развития творческого воображения для начальных классов средней школы, Петрозаводск, 1996.
10. Рубина Н.В. Методическое пособие по курсу ТРИЗ (теория решения изобретательских задач) для начальных классов средней школы, Петрозаводск, 1998 г.
11. Журнал "Трамвай", 1.1.90.
12. Уральская В.Л. Литвин С.С. Фокус как предмет изучения и методический прием, Журнал ТРИЗ 3.4.92.

© Рубина Н.В., Игры на занятиях по ТРИЗ, Санкт-Петербург, 21.12.2010. www.temm.ru