

# Приёмы фантазирования при помощи волшебников (ТРИЗ-технология)

Чтобы у ребёнка развить фантазию вводят в помощь шесть волшебников. Цель волшебников – изменить свойства объекта.

- Увеличение — Уменьшение.
- Дробление — Объединение.
- Оживление — Окаменение.
- Могу все — Могу только.
- Наоборот.
- Волшебники Времени (волшебник Быстрых минут, волшебник Медленных минут, волшебник Остановки времени, волшебник Обратного времени, волшебник Перепутывание времени, Машина времени, Зеркало времени)

## Приём «Увеличение – Уменьшение»

Волшебник может увеличивать или уменьшать объекты, его части. Применяется для изменения свойства объекта. С его помощью можно изменять размер, скорость, силу, вес предметов. Увеличение или уменьшение может быть в неограниченных пределах.



### Некоторые задания (игры):

- Что бывает сначала большим, а потом маленьким? (*помидор, свеча, мороженое, воздушный шарик и т.д.*).
- А что бывает сначала маленьким, а потом большим? (*человек, растения, животные, снежный ком и т.д.*).
- Какими вы хотели бы стать, большими или маленькими, чтобы:
  - достать до Луны; покататься на кошке; сдвинуть звёзды; быстро ходить; хорошо спрятаться; доест невкусную пищу; наслаждаться вкусным пирогом; залезть в щель; остановить машину и т. д.
- Продолжи сказку: Выросла репка маленькая-премаленькая...
- Игра «Крокодил»

Жил-был крокодил, у которого хвост по желанию становился то длинным, то коротким. То ли складной он был, то ли растяжной – неизвестно, а только крокодил часто пользовался необыкновенным свойством своего хвоста. Например, чтобы быстро плыть, хвост обязательно должен быть длинным. А каким – коротким или длинным – он должен быть, чтобы:

- спрятаться под бревно; ударить врага; гулять по оживленной улице; прокатить на себе побольше детей; хвост в автобусе дверью не прищемило; взяться за поручень, если лапами его не достать.

- Что будет, если у нас удлинится на время нос? (*Можно будет понюхать цветы на клумбе, не выходя из дома; можно будет определить, что вкусенького готовят соседи.*)

Это хорошо, а что в этом плохого? (*Некуда будет такой длинный нос деть, он будет мешать ходить, ездить в транспорте, даже спать будет неудобно, а зимой он будет мерзнуть. Нет, не надо мне такого носа*).

Аналогичное преобразование с волшебником «Увеличения – Уменьшения» находим в литературных произведениях: Братья Гримм «Горшочек каши» (*увеличения размера каши*), Г. Х. Андерсен «Дюймовочка» (*уменьшение размера*), Ш. Перро «Мальчик с пальчик» (*уменьшения и увеличения*), В. Гауф «Карлик нос» (*увеличение части*), былина Илья Муромец и Соловей-разбойник (*увеличение звука*)

### **Приём «Дробление - Объединение»**

Волшебники дробят и объединяют способны делить и соединять самые невообразимые предметы, могут все, что угодно, разделить на части, объединить с чем-нибудь другим. *Например*, разделить хлеб на кусочки или объединить его с маслом, чтобы получился бутерброд или если волшебник «Дробления - Объединения» коснулся твоей машины, то она распадётся на части и соберётся в другом варианте, но при этом у неё появятся крылья и (или) пропеллеры, дополнительные колёса и др.

Этот приём способствует развитию конструктивных идей ребёнка, его фантазии, воображения, умения анализировать строение, особенности прежнего и нового объекта, его ресурсов.

### **Игра «Я предмет, а ты моя частичка»**

Волшебник бросает кому-то из детей мячик, и говорит слово, например, «дом». Ребёнок, поймав мяч, должен быстро назвать какую-то часть этого объекта (*Например*, «крыша»).

### **Игра «Найди своих друзей»**

У каждого своего рисунка: машина, дерево, гриб, гитара, рыба, бабочка, перо, заяц, лодка, зонтик, паутина, часы, крокодил, звезда, шарик, самолет, радио, дом, девочка. Волшебник просит объединиться всех, кто:

- живой;
- издаёт звуки;
- выше стола;
- сам передвигается;
- неживой;
- молчит;
- не двигается сам;
- ниже стола;
- живёт в воде;
- живёт в воздухе;
- живёт в лесу;
- живёт в городе.



Игра позволяет увидеть приём фантазирования «Объединение» в действии, обучает умению классифицировать.

Фантастическую идею можно получить сочетанием свойств или частей двух, трёх объектов. Например, рыба + человек = русалка, лошадь + человек = кентавр.

Аналогичные преобразования с волшебником «Дробления - Объединения» находим в литературных произведениях. **Образы сказочных героев**, такие как «Русалочка», «Змей Горыныч», К.И. Чуковский «Мойдодыр», П.П. Ершов «Конёк-горбунок», Дж. Родари «Как убежал нос».

### Приём «Оживление – Окаменение (Динамика – Статика)»

Выполняет следующие фантастические преобразования: при встрече с волшебником Оживления все неживое становится живым, живые организмы при этом начинают обладать свойствами человека, а человек становится максимально подвижным. Волшебник Окаменения действует в обратном направлении – живое лишает возможности двигаться, а неживое при этом вообще невозможно сдвинуть с места. Дети сами могут выбрать объект, а затем оживить его, придумать название. Например, Буратино - живое дерево; Снегурочка - живой снег; Колобок - живое тесто и т. д.).

Аналогичные преобразования с волшебником «Оживление – Окаменение» находим в литературных произведениях: рус. нар. сказка «Иван – царевич и серый волк» (*живая и мёртвая вода*), «Колобок», «Снегурочка», «Курочка Ряба», К. И. Чуковский «Мойдодыр», «Федорино горе», Братья Гримм «Белоснежка и семь гномов» (*окаменение*).



### Игра «Ожившие дома»

Как-то однажды решил Замри-Отомри сделать подвижными дома. Просто так, чтобы интересно было. Представляете: скользят дома по городу, как в море корабли. На вид – красиво.

- Но какие неприятности могут возникнуть? (*Скользящие дома могут переносить людей на работу или в школу. Но как быть, если разным жителям нужно «ехать» в разные стороны? И как потом избежать столкновений между домами*)

- Как быть в таких ситуациях? (*Составить график «поездки». Придумать позывные для своего дома, например, цып, цып, цып. Услышав зов, дом сам прибежит к жителю. А во избежание столкновений нужны новые правила уличного движения*).

### Игра «Федорино горе»

Мы уже говорили, что Федориной посуде сбежать помог Замри-Отомри. А если бы он у нас сделал то же самое? Стали тарелки парить по кухне, что с ними будет? (*Непонятно, как набрать еду в тарелки, как из них есть*). Что нужно изменить, чтобы устранить вред? (*Сделать стены и мебель мягкими, упругими; набирать еду во все пролетающие мимо тарелки, и есть по ложке из каждой, которая окажется поблизости*).

### Упражнение «Другая точка зрения»

Воспитатель предлагает детям представить себя различными объектами и описать свои ощущения: Что вы любите? Чего боитесь? С кем дружите? О чем мечтаете? Что вам не нравится? и др.

Желательно рассматривать не только цельные объекты, но и их части (во время воздействия): опишите, что чувствует язык, когда вы едите мороженое; что чувствует шляпка гвоздя, когда вы его забиваете.

### Приём «Могу только – Могу всё»

С помощью волшебников «Могу все» (*универсал*) и «Могу только» (*специал*) рассматриваемый объект выполняет либо множество функций и даже ему не свойственных, либо имеет в рамках только его функций. Например, утюг гладит всё – одежду, собаку, траву во дворе, выравнивает поверхности земли, выравнивает



овраги и холмы. При этом дети должны объяснить, как выглядит этот фантастический утюг, какого он размера, какие у него приспособления, полезность и вред такой многофункциональности.

Аналогичные преобразования с волшебником «Могу все», «Могу только» находим в литературных произведениях: рус. нар сказка «По шучьему велению» (*всё могу*), В. П. Катаев «Цветик- семицветик» (*могу всё*), А. С. Пушкин «Сказка о рыбаке о рыбке» (*всё могу*), Г. Ягдфельд «Волшебная лампа Алладина» (*всё могу*), П. П. Бажов «Серебряное копытце» (*могу только*), Г. Х. Андерсен «Дикие лебеди» (*могу только*).

### **Приём «Наоборот»**

Способствует выделению определенной функции или свойства объекта и замены их на противоположные. Предложить детям охарактеризовать время суток, погоду, персонажей, их действия. Затем ввести волшебника «Наоборот» (перевертыша), в следствие чего все резко меняется на противоположные свойства и функции. Возникающие при этом проблемные ситуации и способы их решения обязательно обсуждаются с детьми. Данный приём развивает диалектическое мышление, учит детей поиску противоположных качеств, помогает сочинять сказки на новый лад. *Например*, если волшебник «Наоборот» коснулся стула, то главное его дело удерживать человека, то «*Наоборот*», такой стул выбрасывать, фактически вы выходите с ребёнком на переизобретение катапульты. Хорошо иметь такой стул, для того чтобы тренироваться в прыжках, но плохо потому что невозможно на нём усидеть для приёма пищи. Наоборот - добрый Волк и злая Красная Шапочка.

**Зарядка «Наоборот»:** педагог предлагает сделать то или иное движение, а дети должны сделать наоборот (*Присесть — привстать, повернуться направо — повернуться налево и т. д.*).

### **Игра «Скажи наоборот»**

Волшебник называет слова и просит назвать противоположные: холодный (горячий), тяжелый (*легкий*) и т. д. Задание усложняется, если надо определить не только противоположное свойство, но и объект, имеющий это свойство. Например, белая бумага (черная доска), гладкий лед (каменистая тропинка), шумная толпа (тихая музыка) и т. д.



### **Игра «Волшебный лес»**

Волшебник задумал создать инверсный лес, в котором все-все должно быть наоборот. Воспитатель просит описать, как будет выглядеть такой лес. (*Деревья там растут корнями вверх, а листья вниз. Листья постоянно обгрызают травоядные волки, на которых охотятся хищные зайцы. Низенькие деревья утопают в огромной траве. Птицы не летают, а переползают с одной травинки на другую и ловят пролетающих мимо гусениц. Цветы не пахнут, а впитывают в себя окружающие запахи – животные не могут больше ориентироваться по запаху*)

Аналогичные преобразования с волшебником Наоборот находим в литературных произведениях: К. И. Чуковский «Путаница», С. Я. Маршак «Человек рассеянный», С. В. Михалков «Фома», В. Г. Губарев «Королевство кривых зеркал», Г. В. Сапгир «Людоед и принцесса, или всё наоборот»



## Приём «Ускорение - замедление»

Волшебник времени многофункционален и предполагает преобразование временных процессов.

Волшебник Быстрых минут ускоряет процессы, происходящие в самом объекте, его частях и вокруг него, а Волшебник медленных минут делает всё наоборот.

*Например*, на картинке изображена ранняя весна. Прилёт птиц. Что будет, если весна длится день, час, минуту.

Признак «времени» воспринимается органами чувств человека, мы можем только отследить изменения, которые произошли с какими-то признаками объектов. Именно эти изменения мы называем следами времени. Преобразования, которые совершают волшебники времени, носят фантастический характер, так, как меняется какой-либо закон жизнеустройства.

Обобщённый образ волшебников Времени включает в себя **семь преобразований**:

- Волшебник Быстрых минут
- Волшебник Медленных минут
- Волшебник Остановки времени
- Волшебник Обратного времени
- Волшебник Перепутывания времени
- Машина времени
- Зеркало времени.



*Например*,

- **Волшебник Быстрых минут** в сказке «Двенадцать месяцев» за короткое время проходит целый год.

- **Волшебник Медленных минут** представляет мир, как сонное царство.

- **Волшебник** обратного времени какой – либо объект делает молодеющим, а процессы поворачивают в обратную сторону.

- **Волшебник Тянульщик Стремглав** всё замедляет или ускоряет.

## Игра «Ускоряю, замедляю»

Детям предлагается выбрать, какие процессы они хотели бы замедлить, а какие ускорить:

– когда их хвалят, когда ругают; когда что-то болит; отпуск, рабочая неделя; походы по магазинам и т. д.

## Игра «Поможем зайцу»

Заяц попал в беду. Он напился из экологически загрязненной лужи и у него от этого замедлились ноги. Теперь он передвигается медленней черепахи. Как убежать от волка? *(Научиться ходить на ушах, привязав к ним для стойкости палки; объединиться с другим зверем; например, пристроиться к спине у медведя; долгое время набирать силы, а затем – делать гигантский скачек; не бежать, а отпугивать волка – «облепиться» ежами, залезть в крапиву; вырасти большим-пребольшим, тогда волк испугается, что заяц может упасть на него и задавить).*

Е. В. Шварц «Сказка о потерянном времени» - девочки и мальчики стали бабушками и дедушками и наоборот- **эффект «Перепутывания времени»**

«**Машина времени**» представляет как процесс перемещения объектов в другие эпохи.

«**Зеркало времени**» наблюдение какого-либо объекта со стороны за своим прошлым или будущим.

Аналогичные преобразования с волшебником Ускорение - Замедление находим в литературных произведениях: С. Я. Маршак «Двенадцать месяцев» (*перепутывание времени, быстрые минуты*), Е. Л. Шварц «Сказка о потерянном времени» (*перепутывание времени*), С. Т. Аксаков «Аленький цветочек» (*быстрое время, остановка времени*), рус. нар. сказка «Иван Царевич и серый волк» (*обратное время*), К. Булычев «Тайна третьей планеты» (*Машина времени*), энциклопедия о развитии Земли, о планетах, организмов (*Зеркало времени и Машина времени*)

В дошкольном возрасте ребёнок осваивает практически все приёмы фантазирования. Уровень преобразования, который производится, с помощью разных волшебников разнообразен, поэтому рекомендуется:

- для детей трёх – четырёх лет использовать волшебников: «Увеличения - Уменьшения», «Оживление – Окаменения» и «Зеркало Времени»;
- для детей четырёх – пяти лет волшебники «Дробление - Объединения», «Могу все – Могу только» и «Машина Времени»;
- для детей пяти – семи лет: волшебник «Наоборот», волшебники Времени: «Быстрых минут», «Медленных минут», «Остановки времени», «Обратного времени», «Перепутывания времени».

#### **Советы воспитателям:**

- Портреты волшебников доставать из коробочки «волшебства» на некоторое время, и снова убирать. Это надо делать для того, чтобы у детей формировалось понимание того, что волшебство было, а теперь оно закончилось и мир живет по реальным законам.

- Целесообразно играть с волшебными преобразователями в любые свободные минутки по ситуациям. *Например*, ребёнок ест кашу, предложите ему представить, что её коснулся волшебник «Увеличения – Уменьшения», что будет происходить с этой кашей, оцените с точки зрения хорошо – плохо.

- Приёмы фантазирования должны быть хорошо знакомы детям. Они должны знать возможности каждого Волшебника.

- Когда объявляется фантастическое преобразование, то выбирается сначала объект или его часть, приглашается Волшебник, производится преобразование, а затем объект с необычным свойством описывается.

- Целесообразно провести серию занятий по одной картине с постепенным включением новых приёмов фантазирования. Фантастические рассказы-зарисовки составляются коллективно.

В дальнейшем необходимо дифференцировать задания, распределив волшебников между детьми и предложив составить самостоятельно или командами рассказы фантастического плана.

- Можно инсценировать с детьми придуманные рассказы или оформить книжки-малышки с их текстами.

- При чтении литературных произведений или просмотре мультипликационных фильмов обращайте внимание на фантастическое преобразование. Обсудите с детьми, какой волшебник приходил в данный сюжет. *Например*, в произведении К. Чуковского «Мойдодыр» поработали волшебники «Оживление» (*мочалка стала летать*) и «Объединение» (*Умывальник стал разговаривать и думать, то есть объединился со свойствами человека*).