

## **Конспект 2: «Мы загадки создаем» (Прием системного оператора)**

**Цель:** Обучение составлению загадок о музыкальных инструментах с использованием признаков объекта.

**Ход игры:** МР показывает детям пианино и предлагает придумать про него загадку, используя алгоритм:

1. **Признак:** Выбираем главный признак объекта. Дети предлагают: *деревянное, большое, коричневое, музыкальное*. Группа выбирает слово «музыкальное».
2. **Аналогия по признаку:** Что еще бывает музыкальным? (*Музыкальная шкатулка, пластинка*). Выбираем «пластинка». Первая строчка: *Этот объект музыкальный, но не пластинка*.
3. **Действие:** Что делает пианино? (*Стоит, играет, звучит*). Выбираем «играет». Кто еще играет? (*Гитара, дети, музыка*). Выбираем «дети». Вторая строчка: *Играет, но не дети*.
4. **Составная часть:** Из чего состоит пианино? (*Клавиши, струны, педали*). Выбираем «клавиши». У кого еще есть клавиши? (*Компьютер, аккордеон, орган*). Выбираем «аккордеон». Третья строчка: *Есть клавиши, но не аккордеон*.

### **Итоговая загадка:**

Этот объект музыкальный, но не пластинка. Играет, но не дети. Есть клавиши, но не аккордеон.

**Элемент ТРИЗ:** Алгоритм решения изобретательских задач (АРИЗ) в упрощенном виде для дошкольников.