**“ТРИЗ”** расшифровывается как “теория решения изобретательских задач”. Основателем является Советский инженер, писатель и учёный Генрих Альтшуллер, который создал программу в 1956 году, с целью создать еще одну точную науку.  
Ученый своей системой доказывает, что любой человек может научится изобретать и для этого не обязательно иметь врожденный талант.

Сам автор программы начал изобретать с детства. В 17 лет он получил свое первое авторское свидетельство. В течении семи лет количество его изобретений достигло десяти.

Сейчас существует несколько школ развивающих классический ТРИЗ и добавляющих новые разделы. Также некоторые приемы Триз внедряются в классическое дошкольное образование с целью научить детей аналитическому мышлению.

Вот несколько игровых занятий для детей в дошкольных учреждениях, которые с легкостью можно проводить и дома. Эти игры вошли в сборники “Педагогика+ТРИЗ”. Автор сборника Ингрида Николаевна Мурашковска.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Игра Теремок |  | **Игра “Теремок”**  **Цель**: Тренируем аналитическое мышление, учимся выделять общие признаки путем сравнения. **Реквизит:** Окружающие бытовые предметы, или игрушки, или карточки с изображением предметов.    **ТРИЗ игра “Волшебный поясок”:**  [Детские карточки с картинками можно распечатать здесь >>>](http://www.printplay.ru/igra-volshebnyj-poyasok-raspechataj-i-igraj/) |

**Как играть:**

* Каждому игроку раздаются карточки с изображениями различных предметов. По одной карточке на каждого участника.  Если играете вдвоем, то можно просто положить колоду с детскими картами рубашкой верх и поочереди вытаскивать картинки. Один из игроков назначается  хозяином условного теремка (коврик или детский домик), а другие (или другой) подходят к теремку  и просятся к нему в домик (на примере сказки):

- Тук, тук, кто в теремочке живет?  
- Я, Гитара. А ты кто?  
- А я - удочка. Пусти меня в теремок?  
- Если скажешь, чем ты на меня похож, то пущу.

Гость должен сравнить оба рисунка, выявить общие признаки и назвать их. Например, и  гитары и  удочка сделаны из дерева. Или и у гитары и у удочки есть струна - веревочка. После этого гость заходит в теремок или просто помещает в домик карточку, и вступает в игру следующий участник игры, или тот же участник берет другую карточку из колоды. И так, пока все карточки не окажутся в теремке,  и ведь правда, все изображения чем-то похожи на гитару.  
Можно играть немного по другому, все время меняя хозяина теремка. Сначала, гитара - хозяин, потом гость удочка становится хозяином и так далее.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Игра Маша Растеряша |  | **Игра. “Маша-Растеряша”**  **Цель:** тренируем внимательность, учимся решать проблемы. Перед игрой напомните детям функции различных предметов. Зачем ложка? Зачем дверь? Зачем нож?.. А также вспомните кто такие растеряшки. |

Как играть: Один из игроков назначается Машей-Растеряшей. Ведется диалог Маши с другими участниками игры:  
- Ой!  
- Что с тобой?  
- Я потеряла Нож (называется любой предмет либо изображение на детской карточке). Чем я теперь буду хлеб резать (здесь обозначается функция предмета)?  
Другой игрок или игроки должны предложить альтернативные варианты нарезки хлеба, например: пилой, леской, линейкой; можно рукой отломать. Маша-Растеряша выбирает лучший ответ и выдает за него награду (монетку).  
В конце игры подсчитываем монетки и определяем победителя.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Игра Красная шапочка |  | **Игра “Красная шапочка”**  **Цель:** развитие творческого воображения. **Реквизит:** бумага и фломастеры. Перед игрой вспоминаем сказку, а конкретнее эпизод, где Красная Шапочка удивляется переодетому в бабушку волку. Объясняем детям, что сейчас мы сыграем немного по другому, чем в сказке. Наша бабушка, узнав о планах волка, превращается в какой-либо предмет, чтобы избежать печальной участи. |

**Как играть:** Выбирается предмет, в который превратится бабушка (предмет можно выбрать из детских карт. Игроки вспоминают свойства этого предмета (например, стакан: прозрачный, пустой).  
Начинаем играть, а для наглядности изобразить бабушку с телом-стаканом, руками, ногами, растущими из стакана и косыночкой на голове наверху стакана.  
Один из игроков назначается бабушкой. Другие или другой обращается к нему: - Бабушка, бабушка, почему ты такая прозрачная (называется одно из свойств предмета)?  
- Чтобы видеть, сколько я съела.  
И так играем до тех пор, пока не будут обоснуем все странности бабушки.  
После этого переходим к обсуждению, как бабушка может защититься от волка (например, выплеснуть на него содержимое своего живота или расколоться на острые кусочки - чтобы волк не мог съесть ее, а потом, когда волк уйдет, склеится клеем для стекла).