**Триз**- это одна из самых уникальных методик развития творческой деятельности . В ТРИЗ (теория решения изобретательских задач) существует много приемов работы для активизации творческих способностей: и в речевой, и познавательной, интеллектуальной и художественной деятельности детей. ЦельТРИЗ– не просто развить фантазию детей, а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. Основным средством работы с детьми является педагогический поиск. Педагог не должен давать детям готовые знания, раскрывать перед ними истину, он должен учить ее находить.

**Игра «Четвертый лишний»**

***Цель:*** научить видеть лишним каждый предмет, в зависимости от того, по какому признаку проводится сравнение.

***Ход:***На доске – изображение четырех предметов. Объяснить детям, что «лишним» будет каждый предмет по очереди, чтобы не было никому обидно.

Например: - Вот помидор. Он будет лишним среди банана, яблока, апельсина. ПОЧЕМУ?  (помидор – овощ,  а все остальные фрукты).

А теперь лишний – банан. ПОЧЕМУ?  ( банан – продолговатый, а остальные круглые).  Лишний – апельсин. ПОЧЕМУ?  (его можно разделить на дольки без ножа).  Лишнее – яблоко.  ПОЧЕМУ?  (яблоко хрустит, когда его откусывают).

Примечание:  сравнение по цвету, весу, размеру, вкусу, где растет, количеству букв и т.д.

Игра " Знатоки"

Цель: развивать внимательность, умение сравнивать, умение определять признак объекта.

Ход: Детям показывают картинки с изображением домашних и диких животных. Картинки очень похожи, но при внимательном рассмотрении можно найти отличительные признаки. По каждой картинке ребенок должен дать правильный ответ о принадлежности к домашним животным или другим видам.

Например: Свинья- кабан, собака- волк, кошка- тигр (пума), индюк- павлин, коза- горный козел и др.

• Игра «Превращения»

Цель: развивать воображение, мышление.

Содержание: Взрослый даёт задание назвать то, во что может превратиться кружка без ручки (в стакан), кепка без козырька (в шапку), кувшин без горлышка и ручки (в вазу), диван без спинки (в кровать), стул без спинки (в табурет), кресло без подлокотников (стул).

**«На что похоже»**

***Правила игры:*** ведущий называет объект, а дети называют  объекты похожие на него.

***Примечание:***  Похожими объекты могут быть по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Похожими могут быть даже самые разные объекты. Можно использовать предметные картинки, особенно на этапе ознакомления с игрой.

Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи.

*Воспитатель:*На что похожа колючка ежика?

*Дети:* На иголки, на булавки, на гвозди. На стержни от ручки и т.д.

* **Игра «Исправь ошибку»**

 Взрослый произносит предложение, в котором сопоставляются два предмета (объекта). Ребёнку необходимо исправить ошибку, предложив два правильных варианта суждения. Например: «Мел белый, а сажа жидкая. В первой части сравнения сказано о цвете, а во второй части – о твёрдости. Правильно будет так: мел белый, а сажа чёрная или мел твёрдый, а сажа мягкая».

Примерный речевой материал:

ü      внучка маленькая, а бабушка старенькая;

ü      Ослик Иа большой, а Винни Пух толстый;

ü      Лиса хитрая, а Колобок жёлтый;

ü      Гулливер высокий, а Дюймовочка маленькая;

ü      Заяц серый, а петушок смелый;

ü      Винни Пух любит мёд, а Пятачок розовый;

ü      Дюймовочка лёгкая, а ласточка большая;

ü      У Пьеро рукава длинные, а у Мальвины волосы голубые и т.п.