**Игры ТРИЗ для дошкольников**

**Кто-кто в теремочке живет?**

**Цель**: научить ребенка элементам анализа, побудить его замечать общие признаки путем их сравнения.

**Понадобятся:** красочные изображения разных предметов, например: груша, ручка, дом, рюкзак, кастрюля, цветок и так далее. Вы можете сами сделать эти заготовки или смастерить их вместе с детьми. Для теремка идеально подойдет большая коробка или шкаф - фантазия детей подскажет им все остальное. Вступление: вспомнить вместе с детьми сказку "Теремок" и предложить разыграть ее так, как это делают в стране Перевертышей.

**Ход игры**: каждый ребенок с закрытыми глазами вытягивает свой рисунок и играет за нарисованный предмет. Ведущий выбирает хозяина теремка - короля Перевертышей, который созвал своих друзей на пир. Персонажи по очереди подходят к теремку. Первый приглашенный задает вопрос: - Тук, тук, кто в теремочке живет? - Я - ... (называет себя, например, цветок). А ты кто? - А я - ... (называет себя, например, груша). Пустишь меня в теремок? - Пущу, если скажешь, чем ты на меня похож. Гость внимательно сравнивает два рисунка и называет найденные общие моменты. Например, он может сказать, что и у цветка, и у груши есть веточка. После этого первый участник заходит в теремок, а к хозяину уже стучится следующий гость. Важно сохранить дружелюбную атмосферу: если кто-то не может ответить, то помогают остальные дети.

**"Маша-Растеряша"**

**Цель:** тренировать внимание, умение увидеть все необходимые ресурсы. Перед игрой важно включить элементы ТРИЗ. В детском саду это сделать нетрудно, так как вниманию ребенка предлагается огромное количество разнообразных предметов. Можно спросить, указывая на объект: "Для чего эта чашка? Для чего дверь? Для чего эта подушка?" Вступление: рассказать детям о рассеянных и забывчивых людях, которые все путают и забывают (не забыть сделать воспитательный вывод). А затем спросить: кто хочет помочь машам-растеряшам? Далее игру можно проводить двумя способами по желанию. Ведущий будет Машей. Растерянно оглядываясь по сторонам, он говорит: - Ой! - Что случилось? - Я потеряла (называет какой-то предмет, например, ложку). Чем же я теперь буду суп есть (или назвать любое другое действие)? Сочувствующие помощники начинают предлагать свои способы решения проблемы: можно взять чашку и выпить юшку, а потом вилкой съесть все остальное и т. д. 2. Развитие игры происходит так же как и в первом, но роль Маши-Растеряши исполняют разные дети, а не только ведущий. Например, кто предложил лучшую альтернативу потерянному предмету, тот становится Машей. Таким образом, обеспечивается активность всех участников игры. -

**«Курочка Ряба»**

Курочка Ряба, снесла яичко, не золотое, а железное. Дед бил-бил не разбил. Баба била-била не разбила. Мышка бежала, хвостиком махнула, яичко упало, не разбилось, а придавило мышке хвостик.

Как помочь мышке, вызволить хвостик? Что случилось дальше?

**«Необитаемый остров»**

Золотая рыбка решила исполнить одно твоё желание. Ты загадал, что хочешь много денег, чтобы купить сладости, игрушки. Рыбка исполнит твоё желание, с тем условием, что ты попадёшь на необитаемый остров и будешь жить там один. Воспользуешься ли ты желанием? Как ты выберешься с необитаемого острова, если тебе надоест быть одному?

**«Предложи выход из ситуации»**

Маше на день рождение друзья подарили энциклопедию «Животный мир», мама подарила такую же энциклопедию, бабушка подарила такую же энциклопедию. Предложи Маше, что с ними сделать?

**«Эмпатия»**

Примеры:

1. «Ты – муха, которая залетела в дом. На столе стоит банка с вареньем тебе очень хочется варенья, но банка закрыта. Что ты сделаешь? Расскажи».
2. «Я злая девочка, а ты мама птенца. Уговори меня, чтобы я не взяла в руки твоего птенца ».

|  |
| --- |
| **«Волшебный поясок»** |

**Ход игры:**

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 «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. |

**Ход игры:**  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).

**«Да-нет-ка»**

Взрослый придумывает слово. От ребенка требуется задавать наводящие вопросы. При этом тому, кто задумывает слово, можно отвечать только односложное "да" или "нет", пока не будет получен правильный ответ.

**«Черно-белое»**

Взрослый показывает детям карточку с изображением предмета белого цвета. Дети должны назвать все положительные качества этого объекта. Потом демонстрируется карточка с тем же предметом, только черного цвета. В этот раз надо назвать все отрицательные черты.

**«Перевертыши»**

Для игры нужен мяч. Взрослый бросает малышу мяч и говорит слово, а ребенок придумывает слово, которое противоположно по значению, и кидает мяч обратно.