

Игры на творческое мышление

1. Игра «Камушки на берегу».

Цель: Учить детей создавать новые образы на основе восприятия схематических изображений. **Материал.** Большая картинка, изображающая морской берег. Нарисовано несколько камушков разной формы. Каждый должен иметь сходство с каким-нибудь предметом, животным или человеком. **Ход игры.** Педагог показывает детям картинку и говорит: «По этому берегу прошел волшебник и на несколько минут все, что было на его пути, превратил в камушки. Вы должны угадать, что было на берегу, сказать про каждый камушек, на кого или на что он похож». Камушки могут быть самые разные: похожие на мячик, волчок, рыбку, птичку, человечка, ведерко и т.п. Желательно, чтобы несколько камушков имели практически одинаковый контур, но воспитатель должен помочь детям найти разные варианты ответов.

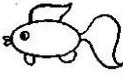
2. Игра «Волшебные пятна» (модификация теста Роршаха).

Цель: активизация восприятия, образов памяти, представлений, способности комбинировать и перестраивать элементы изображения. **Материал.** Три-шесть «пятен» разной конфигурации и разных цветов (каждое на отдельном листе), цветные карандаши или фломастеры. **Ход игры.** Детям предлагается по очереди называть, какие изображения они видят в пятне, или в отдельных его частях, а после этого дорисовать «пятна» до какого-либо изображения.

3. «НЕОКОНЧЕННЫЙ РИСУНОК».

Цель: Учить детей воображать различные образы на основе схематического изображения, вносить новые элементы в изображение. **Материал.** Фломастеры, карандаши, геометрические фигуры (круги, квадраты, полукруги и др.). **Ход игры.** Игра проводится поэтапно. На первом детям предлагается ряд кружков. Педагог говорит, что из каждого кружка нужно нарисовать с помощью дополнительных элементов различные образы. Кто больше нарисует образов, тот и выиграл. Кружки можно заменить квадратами, полукругами и т.п. На втором этапе детям предлагается частичное изображение какого-либо объекта, например, собачки, цветочка. Нужно последовательно дорисовывать изображение так, чтобы каждый раз это была другая собачка. Изменение образа идет вплоть до создания фантастического

4. Монотипия (Тест «Роршарха»). **Цель:** снятие эмоционального напряжения, развитие воображения и фантазии Педагог предлагает ребенку нарисовать цветочные пятна на листе, согнутом пополам (лучше у линии сгиба). Закрыв полученные Цветочные пятна второй половиной этого же листа, разгладить его Поступательными и круговыми движениями, получив тем самым Идентичные цветочные пятна. Рассматривая их со всех сторон, дорисовать до образа.

животного.	
<p>5. «ЧТО ЭТО ТАКОЕ?» <i>Цель:</i> Учить детей создавать в воображении образы на основе характерных признаков этих предметов. <i>Материал.</i> Различные выполненные из бумаги формы (круги разных цветов, полоски разной длины), мяч. <i>Ход игры.</i> Дети встают в круг, в середине круга педагог. Он кладет одну из форм в центр круга и говорит: «Все должны подумать, на что похожа форма, которую я положила. А назвать предмет может только тот, кому я брошу мяч».</p>	<p>6. «ДОРISУЙ ПРЕДМЕТ». Рисование спиралеобразных линий. Развитие творческого воображения, формирование рисовальных движений, уверенности руки. Развитие навыка ритмичного повторения однородных движений с увеличением амплитуды движения. Развитие зрительно-моторных координаций</p>
<p>7. «Коврик». Ребенок рисует коврик с узором в виде спиралек. Понадобятся несколько разноцветных маркеров. Делим лист пополам и начинаем рисовать от разделительной линии в разные стороны и в одну линию двумя руками одновременно. Должна получиться одна линия из спиралек. Далее рисуем вторую линию другим цветом или цветами (если в руках разные по цвету маркеры). В итоге получается разноцветный ковер.</p>	<p>8. «Кляксография» Развитие умение видеть образ, проявлять самостоятельность, творчество в создании образа. Ребенку предлагается поставить кляксы, используя гуашь, тушь или жидкую акварельную краску, и, направляя лист бумаги, дать возможность краске растечься. Увидев образ, дорисовать его элементы (ушки, хвостик), придумать ему название.</p>
<p>9. Серия занятий на тему «Дорисуй предмет». Рисование овалов кругов и их сочетаний. Развитие творческого воображения, формирование рисовальных движений, уверенности руки. Рисование овалов, кругов и их сочетаний</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  солнце </div> <div style="text-align: center;">  рыбка </div> <div style="text-align: center;">  цыпленок </div> <div style="text-align: center;">  пингвин </div> </div> <p>Психолог рисует фигуру, а ребенок дорисовывает образ.</p>	<p>10. «НИТКОГРАФИЯ». Развитие творческого воображения, мелкой моторики.</p>
<p>11. «Ассоциации» — на активизацию работы левого и правого полушарий Педагог бросает мяч одному из участников, называя слово (например, «арбуз»). Ребенок называет свою ассоциацию на это слово (например, «сок») и передает мяч другому участнику тренинга и т.д. Когда все дети примут участие в этом этапе</p>	<p>12. Упражнение «УГАДАЙ ПО КОНТУРУ» <i>Цель:</i> развитие целостного восприятия, воображения, научить детей узнавать предметы по внешним очертаниям. <i>Оборудование:</i> зашумленные картинки. <i>Ход занятия:</i> психолог предлагает детям рассмотреть картинки, с наложенными друг на</p>

<p>тренинга (возможно и не один раз), психолог усложняет задание.</p>	<p>друга изображениями предметов и назвать их.</p>
<p>13. «ЧТО НА ЧТО ПОХОЖЕ?» С помощью этой игры дети учатся сравнивать, обобщать свойства предметов. В игре вопросы сначала задает взрослый, а ребенок на них отвечает. Затем ребенку дается возможность проявить себя, задавая вопросы взрослому. Вопросы могут быть такими: – Что бывает высоким? – Что бывает длинным? – Что бывает коротким? – Что бывает широким? – Что бывает узким? – Что бывает круглым? – Что бывает квадратным? На вопрос «Что бывает высоким?» ребенок может ответить, что дерево, столб, дом, телебашня и т. п. Здесь уместно спросить, что выше – дерево или дом, столб или телебашня. В игру могут включаться самые разные понятия, например: что бывает пушистым, твердым, холодным, острым, белым, черным, полезным и т. д.</p>	<p>14. Упражнения на развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков: Упражнение «Включи вариативность» Условия игры: <i>Представляем любой предмет. Придумываем, как его можно использовать, помимо его прямого назначения</i> Например, пластиковый стаканчик 1) надеть на ножку стула, чтобы не царапала пол; 2) сделать шапочку Алладина на резинке; 3) вырезать кружки, покрасить их и сделать себе цветные очки; 4) выращивать растения; 5) собрать много стаканчиков и сделать костюм... Что развивает: преодоление психологической инерции. Психологическая инерция — это то, как мы привыкли думать, маленькие шаблоны в нашей голове и стереотипы, которые мешают шире смотреть на вещи и находить самые неожиданные решения. Нужно рушить стереотипы и развивать способность мыслить за рамками привычного. Понимание надсистемы. Ребёнок учится не ограничиваться функциями самого предмета, он активизирует знания о том, что есть вокруг объекта.</p>
<p>15. «ЦЕПОЧКА СЛОВ». Играть лучше в кругу. Кто-то из играющих определяет тему. Нужно называть по очереди, допустим, только весёлые слова. Первый игрок произносит: «Клоун». Второй: «Радость». Третий: «Смех» и т. д. Можно сменить тему и называть только зелёные слова (например, огурец, ёлка, карандаш и т. д.), только круглые (например, часы, Колобок, колесо и т. д.).</p>	<p>16. Игра «ЦЕПОЧКИ АССОЦИАЦИИ». Цель: активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей. Ход занятия: ведущий предлагает детям ассоциацию из 2, 3-х прилагательных, а дети придумывают объект, к которому могли бы подходить данные свойства. Например, желтое, мягкое, пушистое (цыпленок, клубок); черное, длинное, холодное (металлическая труба, коридор, ночь, взгляд, земля, очередь, подъезд, кошка с улицы); Круглое и сладкое (печенье, конфета, яблоко, зефир ...).</p>
<p>17.»ЕСЛИ ВДРУГ» Ребёнку предлагается какая-либо необычная ситуация, из которой он должен найти выход, высказать свою точку зрения. Например, Если вдруг на Земле исчезнут: Все</p>	<p>18. «Пальчиковая сказка» Цель: способствовать созданию в воображении образов на основе схематического изображения предмета. Оборудование: бумага, карандаши.</p>

<p>пуговицы;· Все ножницы;· Все спички;Все учебники или книги и т. д. Что произойдёт? Чем это можно заменить? Ребёнок может ответить: «Если вдруг на Земле исчезнут все пуговицы, ничего страшного не произойдёт, потому что их можно заменить: верёвочками, липучками, крючочками, кнопочками, и т. д.» Можно предложить и другие варианты: например, если бы у меня была:Живая вода;· Цветик-семицветик;Сапоги-скороходы;Ковёр-самолёт и т. д.</p>	<p>Ход занятия: психолог предлагает детям обвести на листе бумаги левую руку. Затем предлагает «оживить» пальчики (нарисовать лицо, волосы, одежду), придумать имена и составить небольшой рассказ, опираясь на вопросы: Кто это? Как их зовут? Кем они приходится друг другу? Что они любят делать? и др.</p>
<p>19. «Что случилось?». Цель: освоение метода «мозгового штурма», развитие воображения, оригинальности, способности к детальной разработке. Оборудование: стимульный материал с изображением различных ситуаций. Ход занятия: психолог предлагает детям рассмотреть картинку и ответить на следующие вопросы: 1) Что происходит на картинке сейчас? 2) Что произошло до этого? 3) Что может произойти потом? Во время обсуждения необходимо мотивировать детей напрягать воображение и быть как можно более оригинальными. Далее можно предложить детям самостоятельно сочинить по картинке оригинальную историю</p>	<p>20. «Рассказы по картинкам» Цель: развитие воображения и вербальной оригинальности, развитие способности придумывать истории на основе определенной последовательности рисунков. Оборудование: стимульный материал с изображением историй в последовательных картинках. Ход занятия: психолог показывает детям картинку, изображающую ход какого-либо действия, и предлагает составить по ним историю. Затем необходимо поменять последовательность картинок и предложить составить рассказ.</p>
<p>21. «Объединение предметов» Цель: развитие образной беглости и гибкости, способности классифицировать образную информацию разными способами. Оборудование: стимульный материал с изображением различных предметов. Ход занятия: попросить детей рассмотреть и назвать в чем сходство стола и стула (у них по четыре ножки), затем спросить, чем может быть похожа на них собака (у нее тоже четыре ноги). Таким образом объяснить детям, что все предметы можно объединить в группу по какому-либо признаку. В основе отбора должно лежать общее свойство этих предметов, поэтому один и тот же предмет может входить в различные группы. Затем психолог показывает детям стимульный материал и предлагает объединить все предметы в группы, по различным признакам.</p>	<p>22. . «ЧТО ПРОИЗОЙДЕТ, ЕСЛИ...» Цель: развитие творческого мышления, формирование представлений об относительности размеров. Ход занятия: представьте, что вы стали размером с карандаш. Где вы будете жить? Из чего есть, пить? Во что одеваться? На чем спать, сидеть? Как вы думаете, какие ещё проблемы могут у вас возникнуть? Далее психолог предлагает детям представить, что они вдруг стали великанами, задаёт те же вопросы.</p>

<p>23. Упражнение «Сочиняем сказку» Цель: развитие воображения при составлении коллективной сказки. Ход занятия: психолог предлагает детям сочинить одну общую сказку, дополняя по очереди, фразы друг друга, опираясь на метод контрольных вопросов. Кто это был? Как выглядел? Куда пошел? Кого встретил? Что ему сказали? Что он ответил? Что ему сделали? Какова была его реакция? Чем история закончилась?</p>	<p>24. Упражнение «Активные буквы» Цель: развитие образной беглости, оригинальности. Ход занятия: психолог предлагает детям назвать действия на букву «К» (копает, ковыряет, кланяется); «Б» (бежит, барабанит); «П» (поет, подметает, прыгает) и т.п.</p>
<p>25.. «ДОРИСУЙ КЛЯКСУ» Содержание: Попробуйте сделать несколько разноцветных клякс и пофантазировать, на что они похожи. Предложите ребенку превратить кляксу в какой-либо предмет, используя метод дорисовки. Сочините сказку про превращения кляксы, например: «Жила была голубая клякса. Надоело ей быть просто кляксой и решила она во что-нибудь превратиться. Во что может превратиться голубая клякса (в озеро, в облако, в необычного человечка)? Сначала клякса стала озером, но скучно ей было лежать на одном месте, хотелось побегать, попрыгать. И вдруг выросли у нее ножки (дорисовать), а потом длинные ушки и маленький хвостик. И превратилась клякса в зайчика».</p>	<p>26. «Необычное использование обычных предметов»</p> <p>Это упражнение не только формирует у ребенка способность к функциональному анализу, но и очень хорошо развивает творческое воображение. Можно предложить малышу любой знакомый предмет и придумать, как еще его можно использовать. Например, что можно сделать с трубочками от закончившихся фломастеров? Можно делать узоры и составлять картины, можно сделать занавеску, можно сделать стаканчик для карандашей и др. А как можно еще использовать сухой горох? Можно сделать вазочку из стеклянной банки (обмазав ее пластилином и выложив на ней узор из зеленого и желтого гороха), можно сделать сухой бассейн для рук, можно сделать погремушку (насыпав в красивую баночку из-под шампуня) и др.</p>
<p>27. «Помоги Незнайке»</p> <p>Незнайка не знает, как использовать какой-то предмет, например, ленту (можно завязать бант, пришить к платью и украсить его, сделать гимнастическое упражнение, привязать к машинке и катать ее, сделать речку или дорожку в игрушечном городе, можно перевязать коробочку с тортом, чтобы удобнее было нести, можно повязать как пояс или использовать вместо ремня на брюках или юбочке и др.) Или наоборот: Незнайке нужно что-то сделать, но он не знает, что можно использовать. Например, ему нужно сделать кружок из бумаги (можно</p>	<p>28. «Чего на свете не бывает?» Цель: развивать внимание, слуховое восприятие, воображение. Дети танцуют под веселую музыку. По сигналу музыка замолкает. Дети должны остановиться. Ведущий надевает на одного из детей шапку фантазера (это может быть любая панамка или бумажная пилотка) и спрашивает этого ребенка: «Чего на свете не бывает?» Ребенок должен быстро ответить. Варианты здесь разные – летающей кошки, красной собаки. Если ребенок отвечает правильно, ему дается медаль. По окончании игры подсчитывается количество медалей.</p>

<p>нарисовать циркулем, можно обвести блюдце, можно взять линейку с шаблоном, можно срезать (закруглить) уголки у квадрата и др.)</p>	<p>Игрок с большим их числом – победитель. Эта игра развивает быстроту реакции ребенка.</p>
<p>29. «Что было бы, если...» Цели: Эта игра развивает творческие способности детей. Вместе с тем, Вы сами имеете прекрасную возможность лучше узнать детей, понять их чувства, надежды и желания. Вы можете использовать эту игру по окончании какой-либо работы, в конце дня или тогда, когда у Вас есть дополнительное время для работы с группой. Инструкция: Я хотела бы сыграть с вами в игру, в которой все как в сказке. Что было бы, если бы ты превратился в какое-нибудь животное? Каким животным тебе хотелось бы тогда стать и почему? Пусть каждый ребенок решит, каким животным он хотел бы быть. После этого каждый ребенок должен выйти на середину, назвать это животное, показать, как оно движется, как «разговаривает». На вопросы типа «Что было бы, если бы...» не бывает правильных или неправильных ответов. Мы хотим просто развить фантазию и интуицию детей. Другие вопросы для обсуждения в этой игре: — Какое желание ты загадаешь, если найдешь волшебную лампу? — Куда ты полетишь, если у тебя будет ковер—самолет? — Что было бы, если бы тебе сейчас было столько лет, сколько ты хочешь? Почему? — Что было бы, если бы ты был учителем? — Что было бы, если бы ты стал совсем зеленым? Чем ты тогда будешь? — Если бы ты мог превратиться в другого человека, кем бы ты тогда хотел стать?</p>	<p>30. «ЧТО МОЖНО ЭТИМ ДЕЛАТЬ?» Педагог показывает детям какой-нибудь предмет. Задача детей — назвать как можно больше способов его использования.</p>
<p>31. «Что может делать...»</p> <p>Ведущий называет или показывает предмет (картинку), нужно определить, что умеет делать объект или что можно делать с его помощью. Если ребенок затрудняется назвать более одной функции, помогите ему наводящими вопросами, но не подсказывайте готовый ответ. — Что может мяч? – Прыгать, катиться, лопнуть, потеряться, плавать, сдуться, лежать. — Что может телевизор? – Может показывать мультфильмы, разные программы, может</p>	<p>30. «Мои друзья» вариант: Если игра проводится с большим количеством детей, то каждый ребенок выбирает какой-либо объект материального мира по заданию ведущего («Выберите слова, обозначающие... мебель, ...транспорт, ...животных и т.п.) Ведущий выбирает и называет какое-то свойство. Дети, объект которых имеет это свойство, подбегают к ведущему. 2 вариант: Если игра проводится с одним ребенком или небольшим количеством детей, то дети называют объекты, обладающие нужным свойством. — Я – самолет. Мои</p>

<p>включиться или выключиться, запылиться, может быть подставкой под поделки, освещать темную комнату. — Что может глина? – Лежать в земле, намокать, стать мягкой, из нее можно лепить, она может засохнуть и разбиться на кусочки. — Что может лед? – «Сковать» озеро или речку, треснуть, сохранить мороженное, «лечить» шишку, если его приложить. Можно поместить объект в сказочную или фантастическую ситуацию, чтобы расширить его функции:</p>	<p>друзья – это те, кто может летать. – Птица, комар, воздушный шар, одуванчик, перышко, ракета. — Я – говорящий робот. Мои друзья – все те, кто может говорить. – Человек, радио, телевизор, говорящая кукла, попугай. — Я – пчела. Мои друзья – те, кто умеет жужжать. – Стрекоза, пылесос, фен. — Я – рыба. Мои друзья – те, в названии кого есть звук «р». – Тигр, ромашка, торт, трактор, розетка. Если ребенок легко справляется с заданием, можно усложнить и предложить два или три свойства: — Мои друзья – это те, кто живет в лесу и умеет быстро бегать. — Мои друзья – это те, кто живет в доме, помогает по хозяйству и питается электричеством.</p>
<p>33. «ЧТО МОЖНО ЭТИМ ДЕЛАТЬ?» Педагог показывает детям какой-нибудь предмет. Задача детей — назвать как можно больше способов его использования.</p>	<p>34. Друдлы как способ развития воображения и творческих способностей</p>
<p>35. Арт-флексагоны для развития творческого воображения.</p> <p>36. «ЧТО МОЖНО ЭТИМ ДЕЛАТЬ?» Педагог показывает детям какой-нибудь предмет. Задача детей — назвать как можно больше способов его использования.</p>	<p>32. «ДОРISУЙ КЛЯКСУ» Содержание: Попробуйте сделать несколько разноцветных клякс и пофантазировать, на что они похожи. Предложите ребенку превратить кляксу в какой-либо предмет, используя метод дорисовки. Сочините сказку про превращения кляксы, например: «Жила была голубая клякса. Надоело ей быть просто кляксой и решила она во что-нибудь превратиться. Во что может превратиться голубая клякса (в озеро, в облако, в необычного человечка)? Сначала клякса стала озером, но скучно ей было лежать на одном месте, хотелось побегать, попрыгать. И вдруг выросли у нее ножки (дорисовать), а потом длинные ушки и маленький хвостик. И превратилась клякса в зайчика».</p>
<p>37. Чего на свете не бывает? Цель: развивать внимание, слуховое восприятие, воображение. Дети танцуют под веселую музыку. По сигналу музыка замолкает. Дети должны остановиться. Ведущий надевает на одного из детей шапку фантазера (это может быть любая панамка или бумажная пилотка) и спрашивает этого ребенка:</p>	<p>38.«Цепочка». Цель: развитие ассоциативного мышления, беглости. Ход занятия: участники рассаживаются по кругу, ведущий бросает мяч и называет любое слово (существительное), участник возвращает мяч или передает мяч другому, называя признак или действие данного объекта (прилагательное). Следующий</p>

<p>«Чего на свете не бывает?» Ребенок должен быстро ответить. Варианты здесь разные – летающей кошки, красной собаки. Если ребенок отвечает правильно, ему дается медаль. По окончании игры подсчитывается количество медалей. Игрок с большим их числом – победитель. Эта игра развивает быстроту реакции ребенка.</p>	<p>придумывает другой объект, обладающий таким же признаком или действием, и бросает мяч следующему ученику и т.д. Пример: облако – белое – вата – мягкая – трава – гладкая – бумага – лёгкая – задача – длинная – верёвка – мокрая – земля – грязная – одежда – дорогая – ваза – стеклянная.</p>