

Ігри для розвитку творчого мислення дітей

. Широке використання різноманітних ігор, ігрових ситуацій та прийомів забезпечує стійкий інтерес, невимушеність поведінки, вміння висловлювати і аргументувати свою думку. Основою будь-якого повноцінного розумового процесу, спрямованого на творче засвоєння і перетворення, є зокрема високий рівень сформованості елементарних розумових операцій (аналіз, синтез, порівняння тощо),

Для боротьби з психологічною інерцією, яка змушує бачити і говорити звичне, треба широко використовувати невеличкі сюрпризи, завдання-жарти, вдаватися до гумористичних персонажів. Це сприяє розкутості і створенню позитивного мікроклімату. Важлива по-зитивна оцінка всіх дитячих пропозицій і висловлювань.

Завдання педагога — стимулювати розумову і творчу активність дітей, залучати до гри всіх, послідовно наголошувати на тому, що правильними можуть бути різні рішення, іноді зовсім несхожі.

Звичайно, такі ігри дуже подобаються дітям.

1. «Навпаки»

Перед дітьми ставлять завдання назвати слово, що означає протилежне названому вихователем: холодний — гарячий, білий — чорний, швидкий — повільний.

Гру можна ускладнити — називати багатозначні слова:

свіжий (хліб) — черствий, (вітер) — теплий, (молоко) — кисле.

Дії: - в'янути, - стояти, плакати — сміятись, закривати — відкривати. рости -- , бігти -- , ...

Можна називати не тільки ознаки, а й явища: вітер — затишок, світло — темрява.

Функції: олівець малює — гумка витирає, голка шиє — ножиці ріжуть, лампа світить — штора зату-ляє світло.

2. «Знайди нове призначення»

Дітям пропонують знайти нове призначення для знайомих пред-метів.

Ложка — совок для ігор з піском, як знаряддя для викладен-ня візерунка, металобрухт; моло-ток; засіб для вимірювання тощо.

До уваги беруться найфантастичніші пропозиції.

3. «Що потрібно для того, щоб...»

Визначити, що потрібно для виконання якоїсь дії.

Наприклад: що потрібно, щоб створити космічну ракету, щоб зняти фільм, вирости здоровим, щоб жити...

4. «Що трапиться, якщо...»

Відшукуються наслідки якоїсь дії.

Наприклад: що буде, якщо зникнуть всі дерева, якщо не буде зими, якщо їсти тільки цукер-ки...

5. «Так, ні»

Пропонується якесь твердження і ставиться завдання знайти зворотне і визначити його правильність.

Якщо на вулиці темно, то обов'язково — ніч?

Якщо йде сніг, то обов'язково — зима?

Кішки їдять мишок — а чи правильно, якщо — навпаки?

Короп — риба, а чи правильно, що риба — це обов'язково короп?

6. «Ким (чим) буде?»

Назвати ким (чим) буде предмет через деякий час.

Хлопчик — чоловіком, жолудь — дубом, дошка — будинком, меблями, дерево — дошкою,

тісто — хлібом.

7. «Що може бути таким?»

Називається дві-три ознаки, а діти називають предмети, яких вони можуть стосуватись.

Білий, холодний — сніг, морозиво, молоко. Білий, гарячий — каша, молоко.

Білий, пухнастий — хутро, цуценя, кошеня, сніг.

8. «Пошуки аналогій»

Визначаються конкретні значення якогось поняття для різних предметів.

Одяг: для людини — пальто, шуба, светр;

для тварини — хутро; для дерева — кора, листя;

для овочів — шкірка; для насіння — лушпиння.

Житло:

для людини — будинок; для тварин — нора, барліг; для рослин — ліс, парк;

для овочів — город; для черепахи — панцир.

9. «Зоологічна мозаїка»

Виготовляються картинки, де зображено (окремо) голову, тулуби, кінцівки, хвости тварин. Комбінуючи ці картинки, діти створюють фантастичних звірів.

Наприклад: голова крокодила, тулуб ведмедя, хвіст риби.

Потім завдання ускладнюється. Пропонується створити тварину, що відповідає певним ви-могам: вміє літати, плавати і водночас швидко бігати, або: добре бачити, жити в холодному кліматі, харчуватись плодами з високих дерев.

10. «Як це зробити по-іншому?»

Треба знайти інший спосіб виконання якоїсь дії. Наприклад: як можна з'єднувати частини одягу, крім зшити, склеїти, з'єднати скобками, зв'язати.

11. «Яким буває предмет?»

Добір різних видів одного предмета: папір — газетний, ватман, целофан, туалетний, для обгортання; тканини — капронові, вовняні, мішківина, килимові тощо. Спонукає вигадувати фантастичні види.

«Що можна з цим зробити?»

Перелічити, що можна робити з певним предметом.

Папір — різати, м'яти, рвати, склеювати, обгортати.

Тканини — різати, зшивати, склеювати, прати.

12. «Алгоритм дії»

Дітям пропонується розкласти дію на частини.

Миття рук: засукати рукава, відкрити кран, намочити руки, намити милом, потерти одна об одну, змити мило, закрутити кран, витерти руки.

Написання листа: сісти за стіл, взяти папір і ручку, написати листа, заклеїти конверт, написати адресу, опустити в поштову скриньку.

14. «Чого більше?»

Визначити, чого (кого) на світі більше — хлопчиків чи дітей, дерев чи ялинок, яблук чи фруктів, квітів чи ромашок, тигрів чи звірів тощо. Пояснити.

15. «З чого складається?»

Розбити множини на підмножини.

Ліс — дерева, кущі, трави, квіти. Місто — будинки, парки, машини, алеї, люди.

16. «Що це може бути?»

Зворотна гра: з підмножин скласти множину:

дерева, квіти, атракціони — парк; товари, прилавки, продавці, покупці — магазин;

будинки, дерева, вивіски, транспорт, люди — вулиця;
діти, іграшки, ліжечка, посуд, столи — дитячий садок.

17. «Що з чого?»

Визначається послідовність дій перетворення предметів.

Вівця — вовна, нитки, светр;
зерно — борошно, тісто, хліб;
насіння — яблуня, яблуко, компот.

18. «Що пропущено?»

Відновити пропущену дію.

Жолудь — дуб — ..(дошка) — будинок;
насіння — ...(квіти) — букет;
глина — цегла — ... (будинок) — вулиця.

19. «Що було, що буде?»

Дітям пропонується сюжетна картинка і ставиться завдання розказати, що було до того і що буде після зображеної події.

20. «Запитай "чому?"»

Поставити питання за картиною, які починаються зі слова "чому?".

21. «Запитай»

Діти ставлять запитання вихователю чи ведучому за сюжетом картини. Перемагає той, на чие запитання ведучий не зможе відповісти.

22. «Біном фантазії»

Цю гру запропонував італійський дитячий письменник Джанні Радарі.

Беремо два слова, далекі за змістом, і намагаємось їх поєднати, найпростіше — прийменни-ки.

Пес із шафою.

По вулиці біжить пес із шафою на спині. Це його будинок. Шафу йому подарував двірник дядько Микола...

Пес у шафі. Тато приходить додому, відкриває шафу, а там — пес.

Зляканий тато біжить у ванну за ліками, а в аптечці — теж пес.

Тато хоче випити води, а в холодильнику — пес. Приходить додому Юрко і вони з татом будують собачі будки.

23. «Асоціативні ігри»

«Гірлянда випадковостей»

До вибраного слова добираються вільні асоціації:

іграшки — діти — дитячий садок — вихователь...

машина — дорога—вулиця — водій...

«Гірлянди асоціацій»

До вибраного слова добираються предмети одного виду і до кожного асоціативні рядки.

Штани Шорти Джинси
Тато Літо Хлопчик
Робота Пляж Гітара
Газета Купання Пісні
Футбол Вода Магнітофон
Каструля Плита Вогонь
Сірники Вогнище
Чашка Чай
«Каталог»

Вибираються випадкові предметні картинки і до них вільні асоціації:

Слон Вишня Стіл
Африка Сад Серветки
Пальми Бджоли Вишивка
Мавпи Мед Голка

24. «Складання речень»

Скласти якомога більше речень, обов'язково використовуючи названі вихователем три слова. Можна додавати інші слова. Наприклад: ведмідь, олівець, озеро.

Ведмідь знайшов олівець біля озера.

Хлопчик взяв олівець і намалював ведмедя, що купається в озері.

Ведмідь згриз олівця, що його загубив хлопчик.

Заохочуються речення, що встановлюють нестандартні зв'язки.

25. «Знайди спільне»

Треба назвати якомога більше спільних ознак двох предметів.

Наприклад: човен, тарілка — мають глибину, зроблені людиною, можуть бути виготовлені з дерева.

26. «Виключити зайве слово»

Беруться три слова, далекі за змістом. Треба поєднати їх парами за якоюсь ознакою.

Собака, помідор, сонечко — помідор, сонечко — круглі.

Собака, помідор — потрібні людині, знаходяться на землі.

Собака, сонечко — колір очей у собаки може бути жовтий, як сонечко.

27. «Пошуки аналогів»

До вибраного слова добираються (за певною ознакою) аналогічні слова.

Наприклад: літак, гелікоптер, метелик, птах — всі літають.

Машина, автобус, пароплав — види транспорту.

Трактор, автомобіль, ложка — зроблені з металу.

28. «Пошуки з'єднувальних ланок»

Називаються два предмета. Треба знайти слова, які є перехідними від одного до іншого.

Наприклад: лопата — автомобіль.

Лопата — тачка — причіп — автомобіль.

Квітка — малюнок — льон — тканина.

29. «Суттєві та несуттєві ознаки»

Визначити основні (1—2) ознаки предмета, потім — додаткові.

М'яч: основна ознака— круглий; додаткові — колір, розмір, матеріал.

Автомобіль: рухається, перевозить людей; додаткові — розмір, матеріал, конструкція.

30. «Чому так сталося?»

Дітям пропонується ситуація. Вони повинні пояснити, що її спричинило (назвати якомога більше причин).

Ви повернулись з прогулянки, а двері квартири відчинено. Чому?

забули ключі і ламали замок;

забули зачинити;

прийшли зловмисники;

вибіг собака.

Ваш друг не прийшов у садочок:

захворів;

запізнюється;

приїхала в гості бабуся і залишився з нею;

у мами вихідний.

31. «Скороти»

Дітям пропонується оповідання (6—10 речень). Треба скоротити його до 2—3.

32. «Порівняй»

Дітям пропонується продовжити речення, підбравши порівняння.

Трактор гуркоче як... (автомобіль, грім, ведмідь.)

Місяць у небі виблискує як... (дзеркало, монета, срібна таріля.)

33. «Скажи комплімент»

Дітям пропонується сказати щось приємне різним персонажам: Карабасу-Барабасу, Сірому Вовку, Бабі Язі, Коцію Безсмертному, Крокодилу Гені тощо.