

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ» МОСКОВСКОГО РАЙОНА
ГОРОДА КАЗАНИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

**«Коллекция дидактических игр на развитие
воображения и творческого мышления»**

Составитель:
Тюрина Татьяна Вениаминовна,
педагог дополнительного образования

КАЗАНЬ 2019

- **«Несуществующее животное»**

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры. Если существование рыбы-молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: "Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит? "

- **«Выдумай историю»**

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: предложить детям рассмотреть картинки в книге, и предложить совместно придумать новые события.

- **«Продолжи рисунок»**

Цель: развивать воображение детей, мелкую моторику рук.

Ход игры: простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по очереди. Кто больше?

- **«Клякса»**

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: листы бумаги, на которых нанесены кляксы.

Ход игры: по этому принципу построен знаменитый тест Роршаха.

Дети должны придумать, на что похожа клякса и дорисовать ее. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов.

- **«Оживление предметов»**

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: представить себя новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной.

Представить: пояс - это змея, а меховая рукавичка - мышонок. Каковы будут ваши действия?

- **«Нарисуй настроение»**

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: бумага, акварельные краски

Ход игры: Эту игру можно использовать, если у ребенка грустное настроение или, наоборот, очень веселое, а также – какое-нибудь другое, главное, чтобы у него было какое-то настроение. Ребенка просят нарисовать свое настроение, изобразить его на бумаге любым способом.

- **«Рисунки с продолжением»**

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: бумага, акварельные краски

Ход игры: В центре листа бумаги ставим красную точку. Предлагаем следующему продолжить рисунок.

- **«Новое назначение предмета»**

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: Ребята сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет (старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газету). Каждый придумывает новое назначение для этого предмета. Например, утюг можно использовать как гирю или приспособление для разбивания кокосовых орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения этого предмета.

Предмет может "гулять" по кругу, пока для него придумываются новые назначения.

- **Игра «На что похожи облака?»**

Дети рассматривают карточки с облаками разной формы и угадывают в их очертаниях предметы или животных. При этом они отмечают, что облака бывают разные не только по цвету, но и по форме.

Воспитатель обращает внимание на то, что когда на небе много облаков, то они похожи на воздушный город, где есть башни и купола.

- **Игра «Портрет заговорил».**

Цель. Продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ.

Ход. Педагог предлагает ребёнку выбрать репродукцию картины с детским портретом и рассказать от имени персонажа картины о себе

- **Игра «Угадай настроение».**

Цель. Учить описывать настроение человека по выражению лица.

Ход. Педагог изображает на лице испуг, восторг, грусть, радость. Дети определяют настроение. Затем дети самостоятельно выполняют задание воспитателя, передают настроение выражением лица: радость, задумчивость, печаль и т.д.

- **Игра. «Отгадай и обойди».**

Цель. Научить детей определять на слух и восстанавливать в памяти предмет объёмного или плоскостного вида. Находить предмет и проверять себя методом обследования - обойди этот предмет.

Ход. Педагог называет слова, а дети говорят, объёмный или плоскостной предмет. При этом они должны показать это руками (если объёмный - руки как бы обнимают предмет, если плоскостной – руки его показывают движениями по плоскости стола.

- **Игра «Найди недостаток в портрете».**

Цель. Учить видеть недостающие части лица в портрете. Продолжать знакомиться с жанром портрета, его особенностями.

Ход. Детям раздаются изображения одного и того же лица с разными недостатками (нет ресниц, бровей, носа, зрачков, линии губ, верхней или нижней части губ, радужной оболочки, ушей). Педагог предлагает определить недостающие части и дорисовать их графитным материалом – чёрным фломастером.

- **Игра «Составь натюрморт».**

Цель. Закрепить знания детей о натюрмортах.

Ход. 1 задание. Детям даются плоскостные изображения неживой и живой природы. Дети составляют натюрморт, отбирая изображения, присущие только этому жанру, и дают название своей работе.

2 задание. Предлагается составить натюрморт из разных предметов (посуда, продукты, цветы, игрушки а также фон для натюрморта). Дети составляют натюрморт, и объясняют, почему они взяли предметы определённого вида, дают название работе.

- **Игра «Чего не стало?».**

Цель. Развивать наблюдательность. Внимание.

Ход. Педагог закрывает на картине, какую – то деталь одежды, предмета или сам предмет, а дети должны отгадать чего на картине не стало.

- **Игра «Скульптор и глина».**

Цель. Закрепить знания детей о скульптурах, о профессии скульптора.

Ход. Воспитатель предлагает детям разделиться на две команды – одна скульпторы, друга глина. Скульпторы должны «вылепить» какую – ни будь фигуру, и рассказать о ней. Затем дети меняются местами. Педагог напоминает, что глина не может разговаривать.

- **Упражнение «На что похожи наши ладошки»**

Цель: развитие воображения и внимания. Предложить детям обвести красками или карандашами собственную ладошку (или две) и придумать, пофантазировать «Что это может быть?» (дерево, птицы, бабочка и т.д.).

Предложить создать рисунок на основе обведенных ладошек.

- **Игра «Камешки на берегу».**

Цель: учить создавать новые образы на основе восприятия схематических изображений.

Используется большая картина, изображающая морской берег. Нарисовано 7-10 камешков разной формы. Каждый должен иметь сходство с каким – либо предметом, животным, человеком. Воспитатель рассказывает: «По этому берегу прошел волшебник и все, что было на его пути, превратил в камешки. Вы должны угадать, что было на берегу, сказать про каждый камешек, на кого или на что он похож.» Далее предложить детям придумать историю про свой камешек: как он оказался на берегу? Что с ним произошло? И т.д.

- **Упражнение «Волшебная мозаика».**

Цель: учить детей создавать в воображении предметы, основываясь на схематическом изображении деталей этих предметов.

Используются наборы вырезанных из плотного картона геометрических фигур (одинаковые для каждого ребенка): несколько кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников разных величин.

Воспитатель раздает наборы и говорит, что это волшебная мозаика, из которой можно сложить много интересного. Для этого надо разные фигурки, кто как хочет, приложить друг другу так, чтобы получилось какое-то изображение.

Предложить соревнование: кто сможет сложить из своей мозаики больше разных предметов и придумать какую-нибудь историю про один или несколько предметов.

- **Игра «Волшебные картинки».**

Цель: учить воображать предметы и ситуации на основе схематических изображений отдельных деталей предметов.

Детям раздаются карточки. На каждой карточке схематическое изображение некоторых деталей объектов и геометрические фигуры. Каждое изображение расположено на карточке так, чтобы оставалось свободное место для дорисовывания картинка. Дети используют цветные карандаши.

Каждую фигурку, изображенную на карточке, дети могут превратить в картинку какую они захотят. Для этого надо пририсовать к фигурке все, что угодно. По окончании рисования дети сочиняют рассказы по своим картинам.

- **Игра «Чудесный лес».**

Цель: учить создавать в воображении ситуации на основе их схематического изображения.

Детям раздаются одинаковые листы, на них нарисовано несколько деревьев, и в разных местах расположены незаконченные, неоформленные изображения.

Воспитатель предлагает нарисовать цветными карандашами лес, полный чудес, и рассказать про него сказочную историю. Незаконченные изображения можно превратить в реальные или выдуманные предметы. Для задания можно использовать материал на другие темы: «Чудесное море», «Чудесная поляна», «Чудесный парк» и другие.

- **Игра «Перевертыши».**

Цель: учить создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов.

Детям раздаются наборы из 4 одинаковых карточек, на карточках абстрактные схематичные изображения. Задание детям: каждую карточку можно превратить в любую картинку. Наклейте карточку на лист бумаги и дорисуйте цветными карандашами все, что хотите, так, чтобы получилась картинка.

Затем возьмите еще одну карточку, наклейте на следующий лист, опять дорисуйте, но с другой стороны карточки, то есть превратите фигурку в другую картинку. Можно переворачивать при рисовании карточку и лист бумаги так, как хочется! Таким образом, можно карточку с одной и той же фигуркой превратить в разные картинки. Игра длится до тех пор, пока все дети не закончат дорисовывать фигурки. Затем дети рассказывают о своих рисунках.

- **Упражнение «Сказка – рассказ».**

Цель: развитие творческого воображения, умение отличать реальность от фантазии.

После прочтения сказки дети с помощью воспитателя отделяют в ней то, что может произойти реально, от того, что является фантастическим. Получаются две истории. Одна полностью фантастична, другая полностью реальна.

История жизни

Пусть историю своей жизни расскажет любимая игрушка, мыло в ванной, старый диван, съедаемая груша.

Новые старые сказки

Возьмите старую, хорошо известную ребенку, книжку и попробуйте вместе придумать новую историю к иллюстрациям из нее.

Предложите новый поворот в старой сказке, пусть ребенок продолжит. Например, Красная Шапочка не сказала волку, где дом бабушки и даже пригрозила позвать дровосека. А на картине отыщите репродукции картин, содержание которых малышу еще не известно. Дайте ему возможность высказать собственную версию о нарисованном. Возможно она будет не слишком далека от истины?

- **Игры с проволокой**

Для этих игр нужно подобрать мягкие проволочки, обмотав их разноцветными толстыми нитками. Согнуть. На что это похоже?

- **На что это похоже?**

Для развития детского воображения очень полезны игры, в которых ребенок вместе со взрослым придумывает, на что похож тот или иной бесформенный материал или объект. Уже на втором году жизни дети способны увидеть в таких материалах что-то знакомое. Играть в такие игры можно, например, на прогулке. К таким играм относится совместное разглядывание облаков, наблюдение за их движением, изменением конфигураций, поиск в них знакомых фигур (облако может быть похоже на подушку, на кошечку, на лежащую собачку, на птичку и т.п.). Знакомые образы можно увидеть в отражениях в лужах, в комке глины, в неопределенном рисунке на платянице или на курточке.

- **Что будет, если...?**

В этой игре вы и ребенок будете оперировать словесными образами. Для подкрепления фантазии продукт воображения можно фиксировать на бумаге. Ход игры:

Попросите ребенка рассказать, что будет, если... любое фантастическое действие (у холодильника вырастут ноги, слон проглотит дом, рыба купит шубу и т. д.).

Внимательно слушайте рассказ малыша и можете даже нарисовать комикс на бумаге.

Если ребенок затрудняется самостоятельно фантазировать, помогите ему: задавайте наводящие вопросы, предлагайте свой вариант развития событий.

- **Помощь художнику**

Эта игра направленно развивает творческое воображение ребенка. Вариантов ее несколько. Это и рисование по точкам, и дорисовывание второй половинки картинка, и раскрашивание, и детализация рисунка, и многое другое.

Кстати, для подобной игры вовсе необязательно самостоятельно подготавливать исходный материал. Можно приобрести уже готовые раскраски с заданиями для детей 4–5 лет. Нужно сразу отметить, что такие же дидактические материалы есть и для более старшего возраста. Они помогают развивать творческое воображение и мелкую моторику рук, что благотворно сказывается на подготовке к школе.

- **Чудо-лес**

Эта игра способствует развитию творческого воображения. Для нее понадобится листок с нарисованными заранее несколькими деревцами и разнообразными точками, линиями, фигурками и «загогулинами». Задача ребенка — превратить все это в лес. Причем по желанию взрослого это может быть настоящий лес или фантастический. Обязательно уточните этот момент, когда будете давать задание ребенку.

Точно по такому же принципу можно создать «чудо-поляну», «чудо-океан», «чудо-Африку» и прочие «чудесные» картины. После рисования можно продолжить «работу» с полученными изображениями. Например, попросите ребенка составить рассказ по нарисованной им картине. И опять же, только от вас зависит, будет ли рассказ фантастическим или реалистическим.

- **Цепочка ассоциаций**

Эта игра напоминает всем известную игру «Слова». Но в отличие от нее ребенку следует подбирать не слово на последнюю букву, а слово соответствующее эпитету. Например, такая цепочка может выглядеть следующим образом: «кот-полосатый-матрас-мягкий-мех-шуба-...»

Продолжать игру можно сколь угодно долго.

Также для развития воображения будет хорошо поиграть в видоизмененную игру — в «Цепочку противоречий».

- **Писатель**

Эта игра способствует развитию творческого воображения и учит ребенка планированию действий. Для нее вам понадобится тетрадь и цветные карандаши или фломастеры. Сообщите ребенку, что отныне он писатель и должен сочинить сказку. В первый день попросите составить план сказки. Это должен быть последовательный ход событий. Кратко запишите этот план в тетрадь и попросите ребенка нарисовать «обложку» для сказки.

Начиная со следующего дня, ежедневно расписывайте события сказки в подробностях. Сочинительством, конечно же, должен заниматься ребенок и иллюстрированием тоже, а вот, записывать истории за ним придется вам.

Получившиеся произведения можно вечером зачитывать в семейном кругу.

Если ребенку забава понравится, то можно написать целую серию сказок.

Только следите, чтобы все рассказы были последовательны и соответствовали предварительно составленному плану.

- **Упражнение «Тренировка эмоций»**

Цель: развитие эмоциональной сферы детей, творческого воображения.

Педагог просит детей:

- нахмуриться, как
 - осенняя туча,
 - злая волшебница,
 - обиженный человек;
- улыбнуться, как:
 - солнце,
 - хитрая лиса,
 - Буратино,

- Карабас-Барабас;
 - разозлиться, как:
- злой волшебник;
 - испугаться, как:
- ребенок, потерявшийся в лесу,
- заяц, увидевший волка;
 - удивиться, как будто увидел чудо.

- **Задание «Дорисуй»**

Цель: развитие воображения, образного мышления, пальчиковой моторики. На столе перед каждым ребенком находится карточка с ничего не обозначающими изображениями, простой карандаш. Педагог предлагает детям дорисовать изображения так, чтобы получилась законченная картинка. По окончании рисования дети поочередно рассказывают о своих рисунках.

- **Метод маленьких человечков**

Цель:

- развитие творческого воображения детей;
- развитие устной речи детей.

Методика проведения: Ребята, как вы думаете, чем будет отличаться жизнь великана от нашей? А жизнь лилипутов?

Представьте себе человека, который может изменить свой рост, становясь то великаном, то лилипутом. Где он будет жить? Чем будет заниматься? Составьте об этом рассказ.

В конце занятия – обсуждение рассказов.

- **Бином фантазии**

Цель:

- познакомить детей с методом придумывания историй по случайной паре слов,
- развитие творческого воображения.

Методика проведения: Сегодня на занятии мы будем придумывать истории, а поможет нам случайная пара слов (например, «пес» и «шкаф»). Попробуйте придумать истории с такими названиями: «Пес в шкафу», «Шкаф в псе», «Пес по имени Шкаф» и т. д.

- **Фантограмма**

Цель:

- познакомить детей с фантограммой и показать один из вариантов ее использования,
- учить решать сказочные задачи, используя тризовские приемы.

Методика проведения: Изменить сказку в квадрате фантограммы (Например, сказку «Три поросенка»). Например, поросята хотят поймать и съесть волка, который занимается строительством домов. Изменение сказки «Красная Шапочка». Бабушка знает, что может прийти волк. Как сделать так, чтобы волк сам себя поймал? Стоит ли убивать волка? Что с ним можно сделать?

- **Мнение-шутка** В группе кого-то «загадывают». Ведущий находится за пределами комнаты и не знает, кого загадали. Вернувшись, он задает всем участникам игры вопросы, которые начинаются с фразы «Что, если бы это

был...» и далее следуют нестандартные сравнения. Например, «Что, если бы это была лампочка, книга, фильм, животное и т. п.?». Такие приемы помогают ребятам больше узнать о себе, о других. При этом они оперируют понятиями, учатся находить точные характеристики, убедительные аргументы. Такой вид работы позволяет развивать у детей образное мышление, способствует активизации навыков работы в коллективе.

- **"Выложим карты на стол"** Игра заключается в том, чтобы придумать рассказ по случайно выбранным из колоды карточкам. Специальная колода карт должна быть заранее подготовлена "воодушевителем" игры путем наклеивания на пятьдесят картонных карточек разнообразных картинок, вырезанных из газет и журналов. Прочтение этих картинок всякий раз иное, ибо каждая карта может быть связана с предыдущей лишь путем вольных ассоциаций и в любом случае благодаря игре фантазии.

Существует три варианты этой игры. Самый простой (и забавный!), когда каждый из участников рассказывает историю по случайным карточкам. В другом варианте возрастает элемент состязательности – ведь участники придумывают свой рассказ по одним и тем же карточкам. Необычайно интересный способ игры "Вопросы и ответы": по случайным карточкам один участник задает вопросы, а другой должен отвечать на них с помощью своих карточек. Получается примерно так: "Вам нравятся гамбургеры?". "О да, ночью они особенно вкусны".

Играть в описанную игру не только весело, но и очень полезно. Составление логически законченной истории из разрозненных элементов развивает навыки речи и помогает "раскрыть" своё воображение. А ещё игроки смогут лучше узнать друг друга, ведь картинки на карточках могут вызвать у каждого свои ассоциации, и придуманная по ним история будет своего рода отражением внутреннего мира человека. Игра подходит для компаний любого возраста и разного размера – от 3 до 12 человек.

- **Три предмета** Играющим дают три ничем не связанных между собой предмета, например, кофеварку, пустую бутылку и мотыгу, и предлагают найти им применение - придумать и разыграть какой-нибудь эпизод. Это почти то же, что рассказать историю на основе трех слов, - впрочем, нет, намного лучше: ведь реальные вещи - гораздо более прочное подспорье воображению, нежели слова, их можно осмотреть, потрогать, повертеть в руках, это будит воображение, рассказ может родиться благодаря случайному жесту, звуку... Коллективный характер игры лишь содействует ее живости: вступают в соприкосновение и творчески сталкиваются разные натуры, опыт, темперамент, приходит в действие критическое начало группы в целом.
- **Старые игры.** Одна из таких игр заключается в следующем: вырезаются из газет заголовки статей, вырезки тасуются и группируются - получают сообщения о нелепейших, сенсационных или просто забавных событиях вроде:

- Купол собора святого Петра,
- Раненный ударом кинжала,
- Ограбив кассу, сбежал в Швейцарию.

- Серьезное столкновение на шоссе А-2
- Между двумя танго
- В честь Алессандро Мандзони.

Таким образом, всего лишь с помощью газеты и ножниц можно сочинять целые поэмы - согласен, не очень осмысленные, но и не лишённые шарма. Я не утверждаю, что это самый полезный способ читать газету или что газету следует приносить в школу только для того, чтобы ее кромсать. Бумага - вещь серьезная. Свобода печати - тоже. Но уважения к печатному слову игра отнюдь не подорвет, разве что несколько умерит его культ, только и всего. И в конце концов, придумывать истории тоже дело серьезное.

Несуразности, получающиеся в результате вышеописанной операции, могут дать и кратковременный комический эффект, и зацепку для целого повествования. На мой взгляд, для этого все средства хороши.

- **Записочки с вопросами и ответами.** Начинается она с ряда вопросов, заранее намечающих некую схему, канву повествования.

Например:

- Кто это был?
- Где находился?
- Что делал? Что сказал?
- Что сказали люди?
- Чем кончилось?

Первый член группы отвечает на первый вопрос и, чтобы никто не мог прочесть его ответ, край листа загибает. Второй отвечает на второй вопрос и делает второй загиб. И так, пока не кончатся вопросы. Затем ответы прочитываются вслух как слитный рассказ. Может получиться полная несуразица, а может наметиться зародыш комического рассказа.

Участники игры зачитывают ответы, хохочут, и на том все кончается. Или же полученная ситуация подвергается анализу, с тем чтобы из нее вышел рассказ.

- **Рисунок в несколько рук.**

Первый участник группы изображает нечто подсказывающее образ, делает набросок, который может иметь какой-то смысл, а может и не иметь смысла.

Второй участник игры, непременно отталкиваясь от первоначальной наметки, использует ее в качестве элемента другого изображения, с иным значением. Точно так же поступает третий: он не восполняет рисунок первых двух, а меняет его направленность, трансформирует замысел. Конечный результат чаще всего представляет собой нечто непонятное, поскольку ни одна из форм не завершена, одна переходит в другую - настоящий перпетуум мобиле.

Я видел, как дети увлекаются этой игрой, на лету схватывая ее правила. Первый рисует, предположим, овал глаза. Второй, интерпретируя овал по-своему, пририсовывает к нему куриные ноги. Третий вместо головы изображает цветок. И так далее. Конечный продукт интересует играющих меньше, чем сама игра, чем борьба, возникающая при попытке завладеть чужими формами и навязать свои, чем неожиданности и открытия, случающиеся на каждом шагу, в виде движения, которое Умберто Эко назвал бы, наверное, "миграцией содержания". Однако в итоге изображение может заключать в себе и целый рассказ. Ненароком появляется необычный персонаж, эдакое чудо-юдо, или фантастический пейзаж. Тут игру можно продолжить словесно, опять-таки в направлении от бессмыслицы к смыслу.

- **Что было бы, если...**

Сразу же приведу знаменитый пример: что было бы, если бы человек вдруг проснулся в обличье отвратительного насекомого? На этот вопрос с присущим ему мастерством ответил Франц Кафка в своем рассказе "Превращение". Я не утверждаю, что рассказ Кафки родился именно как ответ на этот вопрос, но ведь факт таков, что трагедийная ситуация создается здесь именно как следствие совершенно фантастической гипотезы.

Больше всего детей увлекают самые нелепые и неожиданные вопросы, именно потому, что последующая работа, то есть развитие темы, есть не более как освоение и продолжение уже сделанного открытия.

- **Произвольный префикс**

Один из способов словотворчества - это деформирование слова за счет ввода в действие фантазии. Дети любят играть в эту игру, она веселая и в то же время очень серьезная: учит исследовать возможности слов, овладевать ими, принуждая их к неизвестным раньше склонениям, стимулирует речевую свободу, поощряет антиконформизм.

Особенно продуктивными представляются наиболее свежие префиксы, родившиеся в двадцатом веке. Такие, как "микро". Или "мини". Или "макси". Вот вам - как всегда, безвозмездно - "микрोगиппопотам" (выращивается дома, в

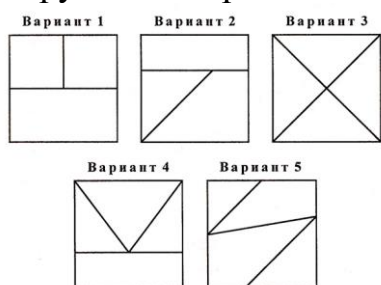
аквариуме) и "мини-небоскреб", целиком помещающийся в "мини-ящике" и заселенный исключительно "мини-миллиардерами". Или "макси-одеяло", способное в зимнюю стужу укрыть всех, кто погибает от холода...

- **Игра «Удивительный квадрат»**

Цель: развитие внимания, мышления, воображения.

Описание. Каждый ученик получает конверт, в котором лежит вырезанный из картона квадрат-образец, а также такого же размера квадрат, разрезанный на несколько частей по произвольным линиям.

Задача: из деталей сложить квадрат, идентичный образцу. В случае затруднения учащимся рекомендуется накладывать детали на квадрат-образец. Игру можно продолжить, если ученики обмениваются конвертами с заданиями.



- **Игра «Линейка-чудодейка»**

Цель: развитие творческого воображения.

Описание. Детям предлагается при помощи некоторых элементов офицерской линейки (круга, овала, ромба, треугольника и др.) нарисовать и разукрасить фантазийный цветок. В течение нескольких секунд педагог демонстрирует образцы, затем убирает их.



- **Друдлы**

Картинка друдла является чем-то вроде каракулей. Задача: описать картинку.

- **Упражнение «Волшебная ниточка».**

Цель: развитие творческого воображения; учить находить сходство изображения неясных очертаний с реальными образами и объектами.

В присутствии детей ниточку длиной 30-40 см. обмакнуть в тушь и положить на лист бумаги, произвольно свернув. Сверху на нить положить другой лист и прижать его к нижнему. Вытаскивать нить, придерживая листы. На бумаге от нити останется след, детям предлагается определить и дать название полученному изображению.

- **Упражнение «Волшебники».**

Цель: развитие эмоциональности и творческого воображения.

Без предварительной беседы предложить детям с помощью карандашей превратить две совершенно одинаковые фигуры, изображенные на листе, в злого и доброго волшебника. Далее предложить придумать, что совершил плохого «злой» волшебник и как его победил «добрый».

- **"Чем ворон похож на стол".** Очень мощная и очень весёлая игра, названная по знаменитому вопросу из "Алисы в Стране Чудес" К. Льюэса. Играть можно одному, но лучше вдвоём.

Как играть. Первый человек называет два абсолютно несвязанных предмета. Например, небо и танк. Второй человек должен назвать 3 (три) общих характерных свойства, чем небо похоже на танк?. Например, у неба и танка есть внутри воздух, в небо и танк можно стрелять, небо и танк можно нарисовать. Когда названы три свойства, другой участник продолжает.

Предупреждаю, поначалу может быть трудно. Особенно людям аналитического склада. Может казаться, что ну совсем ничего общего нет. Но опытные игроки знают, что это лишь "тупняки". Всегда можно выкрутиться, в этом и заключается сила опыта, который дает игра. Человек находит выход из невозможного.

Например, если уж совсем никак всегда можно прибегнуть к таким сравнениям, как: о небе и танке можно прочитать в газете, или о небе и танке поются песни, или и то и то может увидеть глазами человек и прочее.

Эта игра очень весёлая. Так как моментально задействует основной механизм работы правого полушария -- нахождение общего, в отличие от левого-аналитического, которое ищет различия.

Что развивает. Правое полушарие и, как следствие, умение находить сходства, умение обобщать, образное мышление, гибкость мышления, креативность и чувство юмора. Главным козырем этой игры является то, что она каким-то образом очень сильно активизирует чувство юмора.

- Перевоплощение.** В эту игру можно играть от 2х человек.
 Как играть. Первый про себя загадывает какой-то предмет. И начинает описывать мир глазами, ушами, ощущениями этого предмета. Игроки должны отгадать, что загадал первый участник.
 Например, (вы ещё не знаете, что я загадал). Я каждый день нахожусь в сыром месте. Я твердый и острый. Я периодически, то вижу свет, то нет. У меня есть много братьев. Причем, одни живут на первом этаже, другие -- на втором. Иногда мы болеем и нас лечат, и это не нравится нашему хозяину, поэтому нас рекомендуется содержать в чистоте, ухаживать за нами. (Если никто ещё не угадал ответ -- продолжаем). Нас чистят специальными средствами. А ещё, мы белого цвета, ну если здоровы. И так далее. Если кто не догадался, я загадал слово -- зуб. И от его лица описывал. Проигрывает тот, кто описал очевидно, так что быстро угадали.
 Что развивает. Правое полушарие, воображение, способность визуализировать.
 Эта игра привносит, так называемый *психоделический опыт (без веществ)*.
 Позволяет по-новому взглянуть на мир, под другим углом, выход за рамки.

- Письмо дяде Фёдору.** Играть можно от 2х человек. Суть проста, но игра может потребовать, хоть немного, развитых писательских способностей, или способностей рассказчика.
 Как играть. Первый начинает историю. Потом обрывает на неожиданном месте. Второй должен подхватить и продолжить историю и т.д.
 Например, однажды я пошел за водой к колодцу, опустил ведро, а оно оборвалось. Я пошел за лестницей в сарай, но оказалось, что... (следующий участник продолжает)... что лестница горит. А ведро упало. Я выбежал из сарая и побежал к соседке, бабке Нюре. Забежал и начал стучать в окно, что есть мочи, и услышал... (продолжает следующий).
 Прерывать рассказ можно где угодно. Проиграл тот, кто не смог продолжить за определённое время.
 Что развивает. Правое полушарие, фантазию, воображение, коммуникативные способности, дар речи.

- История одной буквы**

Многим известная игра. Составьте самый длинный связный рассказ из слов, начинающихся на одну букву. например:

"Академик астрономии Антон Алексеевич Арбузов арендовал автобус апельсинов, а артист Алексей Антонович Ананасов арестован атаманом аборигенов."

- Мемуары** Мемуары обычно пишут люди, прожившие яркую и интересную жизнь.

Участникам игры предлагается написать мемуары от лица:

- старого прикроватного столика
- старой платяной вешалки
- старой чайной чашки

Мемуары должны быть небольшими и интересными, хорошо представленными.

- **Анонимка**

Это неподписанное письмо, обычно жалоба на кого-либо или что-либо. А представьте, что страсть к анонимкам охватила неодушевлённые предметы. Каждый участник составляет анонимку от лица какой-нибудь вещи, остальные участники должны отгадать, от чьего лица составлена жалоба.

- **Скороговорки**

Очень трудно быстро произносить скороговорки, ещё сложнее самому придумать друдно произносимую фразу. Есть много скороговорок с именем Саша "Шишкой Саша шапку сшиб", "Шла Саша по шоссе и сосала сушку", "Маляр Шурик мешал сурик". Участникам игры предлагается составить смешные скороговорки со своими или другими именами. Побеждает тот, кто составит самое труднопроизносимое предложение, или кто составит больше скороговорок и т.д.

- **Правила хорошего тона**

С древности повелось, что в разных местах нужно вести себя по-разному. В связи с этим существуют правила поведения, которые объясняют, что можно, а что нельзя делать в том или ином месте.

Участникам игры предлагается написать свод правил поведения в неожиданных местах, например:

- под кроватью
- на вершине Эльбруса
- в холодильнике
- в избушке Бабы-Яги

Можно предложить по написанным правилам угадать место.

10 коротких советов

В любом модном журнале есть страничка, где даются короткие советы, что делать в тех или иных ситуациях. Участникам игры предлагается придумать и записать советы, способные помочь людям в нестандартных ситуациях:

- ребёнок моет уши зубной пастой
- мама каждый день моет квартиру, передвигая мебель
- папа плачет над аргентинскими сериалами и т.д.

- **"Эврика!"**

Участникам игры предлагается попробовать открыть новый закон или вывести формулу, которая будет несколько необычной, но очень пригодится в жизни. Правила можно придумывать самые различные, например:

- как определить возраст соседской собаки;
- как измерить вес грозовой тучи;
- как рассчитать количество пчёл в улье.

- **Инструкция**

Предлагается составить подробную инструкцию для выполнения нелёгкого задания, например:

- как вынуть изюм из кекса;
- сделать маникюр кошке;
- выиграть в лотерею.

- **Что, Откуда, Как**

Описание. Участникам, сидящим в кругу, демонстрируется какой-либо необычный предмет, назначение которого не вполне понятно (можно использовать даже не сам предмет, а его фотографию) . Каждый из участников по порядку должен быстро ответить на три вопроса:

- Что это?
- Откуда это взялось?
- Как это можно использовать?

При этом повторяться не разрешается, каждый участник должен придумывать новые ответы на каждый из этих вопросов.

Самый простой способ добыть реквизит для этого упражнения — брать не предметы целиком (их назначение, как правило, более или менее ясно) , а обломки чего-либо — такие, чтобы по ним сложно было понять, откуда они взялись.

Смысл упражнения

Легкая «интеллектуальная разминка», активизирующая беглость мышления участников, стимулирующая их к выдвижению необычных идей и ассоциаций.

Обсуждение

Какие ответы на вопросы запомнились участникам, представляются самыми интересными и оригинальными?

- **Применение умений**

Описание

Каждый из участников называет какое-нибудь спортивное умение, которым он владеет (например, кататься на сноуборде или на роликах, подтягиваться на перекладине, кидать мяч в точно заданном направлении и т. п.). Потом остальные участники предлагают возможные варианты применения этих умений — не только в физкультуре и спорте, но и в других жизненных областях. Упражнение выполняется в общем кругу.

Смысл упражнения

Упражнение обучает генерировать идеи о способах практического применения имеющихся у участников ресурсов, способствует повышению самооценки, а также повышает мотивацию к выработке новых умений и совершенствованию имеющихся.

Обсуждение

Участники обмениваются своими впечатлениями и соображениями о том, какие новые умения и способы применения их заинтересовали.

- **Составление предложений:**

Наугад берут три слова, мало связанные по содержанию, например "озеро", "карандаш" и "медведь". Нужно составить больше всего предложений, которые обязательно включают в себя все эти слова. Творческим ответом можно считать установление нестандартных связей между этими словами (мальчик, тонкий, как карандаш, стоял у озера, которое ревело, как медведь).

Игра развивает способность быстро находить многообразные, иногда совсем новые связи и отношения между привычными понятиями, творчески создавать новые целостные комбинации из отдельных разрозненных элементов.

- **Поиск общего:**

Наугад берут два малосвязанных слова, например "кастрюля" и "лодка". Нужно записать в столбик больше всего общих признаков этих предметов. Особенно ценные необычные, неожиданные ответы, которые дают возможность увидеть эти предметы совсем иначе.

Игра учит находить в разрозненных предметах и событиях множество общих аспектов, выделять связи, которые обычно "не лежат на поверхности".

- **Исключение лишнего слова:**

Берут любые три слова, например "собака", "помидор", "солнце". Нужно оставить только те слова, которые имеют что-то общее, а одно слово, лишнее, которое не имеет этого общего признака — изъять. Нужно найти больше всего вариантов исключения лишнего слова, а главное — больше всего признаков, которые соединяют пару слов, которые остались, и не свойственных исключённому лишнему.

Побеждает тот, у кого ответов больше.

Игра развивает способность не только устанавливать неожиданные соотношения между разрозненными объектами, но и легко переходить от одних связей к другим, не "заикливаясь" на них.

- **Поиск аналогов:**

Называют какой-то предмет или явление, например, вертолёт. Нужно назвать больше всего его аналогов, то есть других предметов, подобных к нему по разным существенным признакам. Нужно также классифицировать эти аналоги на группы в зависимости от того, с учётом какого свойства предмета их подобрано.

Игра учит выделять в предмете самые разнообразные свойства и оперировать с каждой из них отдельно, формирует способность классифицировать явления по их признакам.

- **Поиск противоположных предметов:**

Называют какой-то предмет или явление, например дом. Нужно назвать больше всего других предметов, в чём-то противоположных ему. При этом следует ориентироваться на разные признаки предмета и систематизировать его противоположности (антиподы) по группам.

Игра формирует способность замечать разные свойства предмета и использовать их для поиска других предметов, учит сравнивать предметы между собой, чётко выделять у них общее и разное.

- **Способы использования предмета:**

Называют какой-то хорошо известный предмет, например книгу. Нужно назвать больше всего способов её применения: книгу можно использовать в качестве подставки для кинопроектора, ею можно прикрыть от посторонних глаз письмо, что лежит на столе, и тому подобное.

Игра развивает способность концентрировать мышление на одном предмете, умение рассматривать его в разных ситуациях и взаимосвязях, открывать в обычном неожиданные возможности. Кстати, психологический механизм, что лежит в основе многих открытий, заключается именно в способности увидеть в обычном предмете с традиционными, закреплёнными за ним свойствами совсем неожиданный способ его использования.

- **Выделение существенных признаков понятия:**

Называют хорошо знакомое всем понятие, например, спорт. Нужно навести его существенные признаки.

Побеждает тот, кто назовёт все важные признаки и ни одной несущественной. Ответы проверяют и обсуждают все, кто играет.

Игра развивает способность "смотреть в корень", схватывать только суть явления, отвлекаясь от остальных признаков. Эта способность чрезвычайно важна, чтобы понять новое: ведь понимание — это непростое движение мысли сквозь несущественные признаки к существенному.

- **Высказывание мысли иначе:**

Берут несложную фразу, например: *"Это лето будет очень тёплым"*. Нужно предложить несколько вариантов высказывания той же мысли иначе. При этом нельзя не употреблять ни одного со слов исходного предложения (представьте себе, что эти слова вдруг исчезли из языка, но всё равно нужно как-то выразить мысль). Нельзя искажать содержание высказывания, чтобы сохранить его суть. Побеждает тот, кто нашёл более трёх вариантов.

Игра направлена на развитие способности легко оперировать словами, точно выражая свои мысли и передавая чужие. Известно, что критерий понимания — свободная форма его выражения: то, что хорошо понятно мы легко можем объяснить своими словами, к тому же разными способами, а если нет понимания, то цепляемся за словесную формулировку и боимся отойти от неё.

- **Задания для развития творческих способностей**

Задания направленные на развитие:

- Бдительности в поисках проблем: записать на листе бумаги необычные проблемы, связанные с привычным объектом, например деревом (иногда вопрос имеет такой вид: *"Что бы вы сделали, если бы вам отдали это дерево?"*).
- Скорости мышления: назвать слова, к которым применимы все три определения, например: мягкий, белый, съедобный.
- Лёгкости ассоциирования: назвать все слова, противоположные данному по содержанию (например, слову "сухой" или "старый").
- Лёгкости словообразования: придумать больше всего слов, которые начинаются с данного префикса или содержат данный суффикс.
- Способности определять категории объектов: записать на бумаге все предметы, к которым применимо данное определение (например, круглый).
- **Неделя творческих заданий.** Вот десять вариантов вопросов, которые соответствуют пяти дням недели с понедельника по пятницу (по 2 вопроса на каждый день):
 - Что общего между рубкой деревьев и созданием причёски (написанием картины и ремонтом будильника; заполнением анкеты и смазкой лыж; вытиранием носа платком и ловлей раков; дедовщиной в армии и вождением автомобиля)?
 - Чем рубка деревьев (написание картины; заполнение анкеты; вытирание носа платком; дедовщина в армии) отличается от создания причёски (ремонта будильника; смазка лыж; ловли раков, вождения автомобиля)?
 - Придумайте больше всего способов использования обойного молотка (древнегреческо-верхнетюркского словаря; электрического чайника; академического отпуска в учебном заведении; ивовой лозины).
 - Если бы у вас был (была) шарф из провода (записная книжка; машина времени, за каждое использование которой вы стареете на 10 лет; пакетик с новогодней вуалью; стул со сломанной ножкой), что бы вы с ним (нею) сделали?
 - Что было бы, если бы растения могли говорить (у всех людей был глаз на затылке; существовали лекарства от глупостей; телевидение захватили инопланетяне)?
 - Найдите или придумайте два ключевых (важнейшие) слова для ситуации "цирюльник бреет усы" ("человек упал и пытается приподняться"; "прочистка замусоренной трубы"; "кремлёвские звезды погасли", "летят два крокодила: один красный, а второй — на юг").
 - Выпишите из любого текста 20 существительных, 20 прилагательных и 20 глаголов в таком порядке: существительное, глагол, прилагательное, существительное, глагол, прилагательное и так до конца. Из каждого предложения взять не более одного слова.
 - Опишите с помощью наибольшего количества названий ощущений и их модальностей (например, зрения — цвет, объём, яркость, контрастность, расстояние; вкуса — температура, солёность, консистенция и тому

подобное) кактус (кенгуру; падающий метеорит; "Сникерс"; лоскуток ваты).

- Постройте ассоциативную цепочку приблизительно с 50–100 словами, начиная со слова "книга" ("молоко"; "звук"; "хвалить"; "Австралия").
- Какие решения проблемы поиска затерянного бумажника (как накормить ребёнка кашей; как догнать уезжающий поезд; студент забыл ответ на вопрос экзамена, и никто ему не помог; мухоморы стали маскироваться под грузди и маслята) вы придумали в первую очередь за отведённое время?

- **Разные виды заданий:**

- **Множественные группирования:** испытуемому дают список слов, например: "стрела", "пчела", "рыба", "яхта", "крокодил", "коршун", "воробей". Нужно сгруппировать эти слова, выделив больше всего классов (тех, которые летают, плавают, живых, хищных и других объектов).
- **Выведение последствий:** описывают ситуацию и предлагают придумать последствия, например: *"Что произойдёт, если дождь будет лить непрерывно?"* (обычные ответы — *"мы все смокнем"*, *"подорожают зонтики"*, *"переселимся в горы"*, *"Тибет будет перенаселён"*, *"подорожают костюмы для подводного плавания"* и тому подобное).
- **Символ профессии:** показывают рисунок с изображением знакомого предмета, скажем электрической лампы. Нужно назвать профессии, которые символизирует этот предмет (электрик, учитель, учёный и т.д.).
- **Формирование символов:** на листе бумаге, разделённой горизонтальными и вертикальными линиями — 12 клеток, в каждой из которых — короткая фраза: *"человек идёт"*, *"самолёт взлетает"*, *"гнев"*, *"гордость"*. Нужно подать их символично, но не в виде иллюстрации.
- **Спроси и угадай:** испытуемому показывают иллюстрации к какой-то сказке или просто сюжетный рисунок. Он должен составить вопрос, ответ на который не находит на картинке. Ему также предлагают вопрос о событиях, которые предшествуют изображённому. За результатами теста оценивают лёгкость ассоциирования, гибкость и оригинальность мышления.
- **Улучшение объекта:** игрушку с папье-маше — собаку, мартышку — нужно усовершенствовать, то есть сказать, как сделать её более смешной. Оценивают гибкость, оригинальность, изобретательность.
- **Воображение:** нужно составить небольшой рассказ на одну из десяти предложенных тем, которые касаются чего-то необычного: например, *"летающий крокодил"*, *"мужчина, который плачет"* и т.п.
- **Завершение рисунков:** испытуемый должен завершить незаконченный рисунок. При этом учитывают глубину постижения содержания рисунка, оригинальность, фантазию.

- **Круги и квадраты:** на листе бумаги беспорядочно размещено 35 кругов. Нужно нарисовать больше всего разных предметов, используя круг, как составную часть, а под рисунками написать названия предмета. Обычно рисуют тарелку пуговицу, воздушную пулю, монокль, колесо. Необычные рисунки — нос человека снизу, как его увидела бы муха, которая сидит на верхней губе. Вместо кругов можно брать квадраты. При этом важны лёгкость, гибкость, оригинальность.
- **Высказывание догадки:** за описанием фантастической ситуации изобразить возможные последствия: *"Представьте, что человек прошёл через машину для отжима белья и вышел из неё плоский и обезвоженный"*. По результатам теста оценивают лёгкость, гибкость, оригинальность.
- **Конструирование:** нужно составить рисунок из стандартных деталей — кусков цветной бумаги или картона. Сюжет должен быть содержательным; к нему нужно придумать название. Экспериментатор оценивает оригинальность, информативность изображения, фантазию.