

Игры на развитие творческого мышления и воображения

Игра «Соедини нас»

Цель: учить устанавливать ситуативные связи между предметами.

Ход: Ведущий предлагает детям 2 слова, не связанных смысловым значением. Дети должны придумать как можно больше вопросов, соединяя два предмета.

Например: газета – верблюд.

- Сколько верблюдов можно завернуть в одну газету?
- Что написано в газете про верблюдов?
- Почему, читая газету, ты сутулишься как верблюд?

Варианты:

Банка – река

Ножницы – дорога

Линейка – книга

Огонь раковина

Карандаш – замок

Шляпа – мост

Солома – телевизор

Утюг – трамвай.

Игра «Изобретатель»

Цель: учить пользоваться приемом разделения - соединения; придумывать новые предметы из 2-х разных; зарисовать этот предмет.

Ход: 10 картинок предметных.

1. рассмотреть каждый предмет и его функцию.
 2. «Давайте поиграем в изобретателей. Будем изобретать новые предметы».
 3. Ведущий показывает 2 картинки и предлагает нарисовать новый предмет.
 4. Например: вилка – нож; табуретка – книжная полка; молоток – клещи;.
- Затем обсудить функцию нового предмета.

Игра «Елочка»

Цель: активизировать словарный запас из нескольких ассоциативных полей. Учить комбинировать слова, устанавливать связи, составлять рассказы.

Ход: Игра начинается со стартового слова (имея существовать в И. п. ед. ч.).

На доске воспитатель пишет это слово или слова вниз пишутся слова или зарисовывает предметы, которые ассоциируются у детей, когда им называют этот объект.

-Какие вспоминаются слова? С кем (чем) дружат эти слова?

Затем через 20-30 сек делается 2переключение». Выбирается любое слово из этого столбика и вновь называются слова и записываются или зарисовываются во второй столбик так продлевается до 5 раз (т. е. до 5 столбиков)

Затем предложить детям составить рассказ, используя слова из «Елочки».

Например: стартовое слово: **Игла.**

Игла Еж Яйцо <u>Швейная игла</u> Елка нитка	Ножницы Одежда <u>Стол</u> Швея ткань	Стул Скатерть Тарелка Нога <u>День рождения</u>	Подарки Цветы Друг Магнитофон Пирог Платье бант
--	---	---	---

Составление рассказа, дать название рассказу.

Игра «Почему так произошло?»

1 вариант (со старшей группы)

Цель: учить устанавливать причинные связи между событиями.

Ход: Ведущий называет 2 события, на первый взгляд, не связанные между собой и задает вопрос: «Объясни, почему так произошло?»

Например: 1. Белка сидела на дереве и упустила шишку.

2. Самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

Ответ: Белка, сидя на дереве, упустила шишку. Шишка, падая, спугнула зайца. Заяц выскочил на дорогу. Шофер самосвала увидел зайца, остановил машину и побежал за ним. Шофер заблудился в лесу и самосвал с грузом не пришел по назначению вовремя.

Варианты:

1. Собака погналась за курицей.

2. Школьники не смогли поехать на экскурсию.

1. Молоко выкипело.

2. Самолет совершил вынужденную посадку.

1. Папа раскрыл книгу.

2. Комната наполнилась дымом.

1. Котенок подошел к блюдечку.

2. Мальчик не выучил урок.

1. Дворник взял метлу.

2. Мама вдела нитку в иголку.

Игра «Один – много»

Цель: учить находить в одном предмете множество его составных частей.

Закреплять понятие «один – много»

Ход: - Ребята, сколько у меня расчесок? (одна).

- Чего в расческе много? (зубчиков)

Аналогично: -коробка стол

- книга дерево

- ковер дом

- клубок цветок

-морковь дом

Игра «Путаница»

Цель: учить детей подбирать по смыслу слова в предложении, убирать лишнее слово и подбирать на его место другое.

Ход:

- Ребята, однажды Дели-Давай перепутал все слова в предложениях. Сначала он разобрал предложения на слова, а когда решил составить предложения из слов, то у него получилось что-то необычное. Помогите найти лишнее слово в предложении, убрать его, а на его место поставить другое.

Например: Летит колючий крокодил. (снег)

Висит зеленая собака. (слива)

Самолет ползет по рельсам. (поезд)

Мальчик ест скакалку. (конфету)

Летит воздушный диван. (шар)

Рычит лохматый слон. (пес)

Смотрю в прозрачное дерево. (стекло)

Дверь открывают вилкой. (ключом)

Бабушка связала мягкие подушки. (варежки)

Мама сварила вкусный стол. (суп)

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 «Пинг-понг» (наоборот)

Цель: учить подбирать слова-антонимы.

Ход: Воспитатель называет слово – дети называют слово противоположное по значению.

Например: Словарик для детей 4-5 лет:

Черное – белое; вход – выход; вперед – назад; большой – маленький; и т. д.

Словарик для детей 5-6 лет:

Сильный – слабый; влево – вправо; короткий – длинный; умный – глупый; сладкий – горький; быстро – медленно; трудолюбивый – лентяй; кривой – прямой.

Словарик для детей 6-7 лет:

Щедрый – скупой; одетый – голый; сеять – жать; плыть – тонуть; жидкий – густой; талантливый – бездарный; лохматый – расчесанный; упрямый – покорный; съедобный – ядовитый.

Воспитатель не должен поощрять ответы с приставкой «не»: съедобный – несъедобный.

Игра «Букварина»

Цель: закреплять буквы, количественный счет.

Ход: 1. Пишется свое имя или другое слово.

2. Затем это слово зашифровывается. Место написания букв и их количество соответствуют номеру написания этой буквы в слове. Под местом буквы подразумевается номер строки.

3. Можно составлять эти буквы картинкой

4. Затем идет обводка контура.

Например: ЛЕНА

Игра «На что похоже?»

Цель: учить «превращать» схематическое изображение в образ предмета; развивать ассоциативное мышление.

Ход: Ведущий предлагает детям карточку со схемой и спрашивает:

- На что похоже?

Дети предлагают свои варианты ответов.

Например:

Пуговица, торт со свечками, аквариум с рыбками, тарелка с яблоками, сыр с дырочками, печенье, колесо.

Можно предложить назвать на что похожа буква, цифра, геометрическая фигура.

Игра «Дорисуй картинку»

Цель: учить ассоциативному мышлению, видеть образ предмета по одной его части.

Ход: Взрослый рисует на доске или листе бумаги часть предмета и предлагает ребенку дорисовать предмет. «Я начну рисовать, а ты дорисуй».

Например:

Можно предложить из букв, цифр, геометрических фигур дорисовать какой-нибудь предмет.

Игра «Цепочки ассоциации»

Цель: активизирует словарный запас из нескольких ассоциативных полей.

Ход: 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);

Длинное, серое, тягучее (жвачка...);

Черное, длинное, холодное (металлическая труба, коридор, ночь, взгляд, земля, очередь, подъезд, кошка с улицы);

Круглое и сладкое (печенье, конфета, яблоко, зефир ...);
Зеленое и прыгучее...
Холодное, белое ...

Игра «Бином фантазии»

Цель: учить комбинировать слова. Устанавливать связи, составлять предложения.

Ход: Выбираются два объекта, отдаленные друг от друга смысловым значением. Используя предлоги, падежи и союзы нужно установить отношения между этими двумя объектами. Предлоги (в, над, через, около, у ...).

Например: Подушка и крокодил.

- подушка под крокодилом;
- крокодил, прыгающий через подушку;
- крокодил в подушке;
- подушка, прыгающая через крокодила;

Вопрос: Как это случилось? (Дети придумывают ситуацию, рассказ).

Игра «Кто (что) это такое может быть?»

Цель: учить называть предметы и обосновать два противоположных значений предмета.

Ход: Ведущий предлагает назвать объекты, в которых есть анатомические пары.

Например: - Что может быть и горячим и холодным (одновременно).
(утюг, чайник, плита, человек, самовар...)

- и легким и тяжелым;
- и длинным и коротким;
- и гибким и твердым;
- и гладким и шероховатым;
- и мягким и твердым;
- и острым и тупым.