**Игры на развитие**

**ассоциативности мышления**

**Игра "Что на что похоже "**

3-4 человека (отгадчики) выходят за дверь, а остальные участники игры догова­риваются, какой предмет будет сравниваться. Отгадчики заходят, веду­щий на­чинает: "То, что я загадал похоже на ..." и даёт слово тому, кто первый нашел сравнение и поднял руку. Например, бант может быть ассоциирован с цветком, с бабочкой, винтом [вертолета](http://pandia.ru/text/category/vertolet/), с цифрой "8", которая лежит на боку. Отгадав­ший выбирает новых отгадывальщиков и предлагает следующий пред­мет для ассоциации.

**"Сюрреалистическая игра "** (рисунок в несколько рук)

Первый участник игры делает первый набросок, изображает какой-то элемент своей идеи. Второй игрок, обязательно отталкиваясь от первого наброска, делает элемент своего изображения и т. д. до законченного рисунка.

**"Волшебные кляксы "**

Перед игрой изготавливают несколько клякс: на середину листа вылива­ется не­много чернил или туши и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают и теперь можно играть. Участники по очереди говорят, какие пред­метные изо­бражения они видят в кляксе или её отдельных частях. Выигрывает тот, кто на­зовёт больше всего предметов.

**Игра "Слова - ассоциации"**

Взять любое слово, например, батон. Оно ассо­цииру­ется с хлебобулочными изделиями, с созвучными словами барон, бекон, с рифмующимися словами кулон, салон. Необходимо создать как можно больше ас­социа­ций по предложенной схеме.

Ассоциативность мышления можно развивать что называется "на ходу". Гуляя с детьми, можно вместе подумать, на что похожи облака, лужи на ас­фальте, ка­мушки на берегу.

**Игры на развитие диалектичности мышления**

**Игра "Хорошо - плохо"**

**Вариант 1**. Для игры выбирается объект, безразличный ребенку, т. е. не вызы­вающий у него стойких ассоциаций, не связанный для него с конкретными людьми и не порождающий эмоций. Ребёнку предлагается проанализировать данный объект (предмет) и назвать его качества с точки зрения ребенка положи­тельные и отрицательные. Необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте плохо, а что хорошо, что нравится и не нравится, что удобно и не удобно. Например, карандаш:

- Нравится, что красный. Не нравится, что тонкий.

- Хорошо, что он длинный; плохо, что он остро заточен - можно уко­лоться.

- Удобно держать в руке, но неудобно носить в кармане - ломается.

Рассмотрению может быть подвергнуто и конкретное свойство предмета. На­пример, хорошо, что карандаш длинный - может служить указкой, но плохо, что не входит в пенал.

**Вариант 2.** Для игры предлагается объект, имеющий для ребенка конкретную социальную значимость или вызывающий у него стойкие положительные или отрицательные эмоции, что приводит к субъективной однозначной оценке (конфеты - хорошо, лекарство - плохо). Обсуждение идёт также как и в варианте 1.

**Вариант 3.** После того, как дети научатся выявлять противоречивые свойства простых объектов и явлений, можно переходить к рассмотрению "положитель­ных" и "отрицательных" качеств в зависимости от конкретных условий, в кото­рые ста­вятся эти объекты и явления. Например, громкая музыка: хорошо, если утром. Быстро просыпаешься и бодрым себя чувствуешь. Но плохо, если ночью - мешает уснуть.

Не следует бояться затрагивать в этой игре такие категории, которые до этого воспринимались детьми исключительно однозначно ("драка", "дружба", "мама").Понимание детьми противоречивости свойств, заключенных в любых объектах или явлениях, умение выделить и объяснить условия, при которых проявляются те или иные свойства, лишь способствует воспитанию чувства справедливости, умению в критической ситуации найти правильное решение возникшей проблемы, способности логично оценить свои действия и выбрать из множества различных свойств объекта те, которые соответствуют выбранной цели и реальным условиям.

**Вариант 4.** Когда выявление противоречивых свойств перестанет вызывать у детей трудности, следует перейти к динамическому варианту игры, при кото­ром для каждого выявленного свойства называется противоположное свойство, при этом объ­ект игры постоянно меняется, получается своеобразная "цепочка". Например:

- Есть шоколад хорошо - вкусно, но может заболеть живот;

- Живот болит - это хорошо, можно в детский сад не ходить;

- Сидеть дома - плохо, скучно;

- Можно пригласить гостей - и т. д.

Желательно, чтобы игра "Хорошо - плохо" стала частью повседневной жизни ребенка. Для её проведения не обязательно специально отводить время. В нее можно доиграть на прогулке, во время обеда, перед сном.

Следующим этапом формирования диалектичности мышления будет вы­работка у детей умения чётко формулировать противоречие. Сначала пусть ре­бёнок подбирает к заданным словам обратные по смыслу. Например, тонкий - тол­стый, ленивый - трудолюбивый, острый - тупой. Затем можно взять лю­бую пару слов, например, острый - тупой, и попросить детей найти та­кой объ­ект, в котором эти свойства присутствуют одновременно. В случае "острый - тупой " - это нож, игла, все режущие, пилящие инструменты. На по­следнем этапе развития диалектичности мышления дети учатся разрешать про­тиворе­чия, используя ТРИЗовские способы разрешения противоречий (всего их более сорока).

**Игры на развитие системности мышления**

**Игра "Теремок"**

Детям раздаются картинки различных предметов: гармошки, ложки, кастрюли и т. д. Кто-то сидит в "теремке" (например, ребенок с рисунком гитары). Сле­дующий ребёнок просится в теремок, но может попасть туда, только если ска­жет, чем предмет на его картинке похож на предмет хозяина. Если просится ре­бёнок с гармошкой, то у обоих на картинке изображен музыкальный инстру­мент, а ложка, например, тоже имеет дырку посередине.

**Игра "Собери фигурки"**

Ребёнку дается набор вырезанных из плотного картона небольших фи­гурок: кругов, квадратов, треугольников и т. д. (примерно 5-7 фигурок). Заранее изготав­лива­ются 5-6 картинок с изображением различных предметов, которые можно сло­жить из этих фигурок: собачка, домик, машина. Ребёнку показывают кар­тинку, а он складывает нарисованный на ней предмет из своих фигурок. Пред­меты на картинках должны быть нарисованы так, чтобы ребёнок видел, какая из фигурок, где стоит, то есть рисунок должен быть расчленён на детали.

**Игра "Нелепицы"**

Рисуется картинка по любому сюжету - лес, двор, квартира. На этой кар­тинке должны быть 8-10 ошибок, то есть что-то должно быть нарисовано так, как это на самом деле не бывает. Например, машина с одним колесом, заяц с рогами. Некоторые ошибки должны быть очевидны, а другие незаметны. Дети должны показать, что нарисовано неверно.