|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| фонд поддержки детей уменьшенная | Проект Реабилитационного центра «Адели» «Организация деятельности социальной службы «Микрореабилитационный центр»  при поддержке Фонда поддержки детей, находящихся в трудной жизненной ситуации | пингвин-логотип |

**Комплекс игр для развития мышления**

Составление предложений

Берутся наугад три слова, не связанные по смыслу, например: «озеро», «карандаш», «медведь». Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять падеж и использовать в дополнение другие слова). Ответы могут быть банальными («Медведь упустил карандаш в озеро»), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя словами, и введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»), и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).

Эта игра развивает способность быстро устанавливать разнообразные, иногда совсем неожиданные связи между привычными предметами, творчески создавать новые целостные образы из отдельных разрозненных элементов.

Обязательным условием эффективности этих игр является сопоставление и обсуждение игроками всех предложенных ответов и развернутое обоснование, почему именно тот или иной ответ им понравился или не понравился.

Поиск общего

Берутся наугад два слова, также мало связанных, например: «тарелка», «лодка». Следует найти как можно больше общих признаков, характерных для этих предметов. Ответы могут быть стандартными («изделия рук человека», «имеют глубину»). И, конечно, полезно попытаться найти побольше таких признаков, но особенно ценятся необычные, неожиданные ответы, позволяющие увидеть в данном случае тарелку и лодку в совершенно новом свете; их оказывается не так уж мало. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее. Можно ввести и качественные критерии: начислять дополнительные баллы за оригинальность.

Предлагаемая игра учит в разрозненном, несвязном материале находить множество общих моментов, «состыковок» и дает четкое представление о степени существенности признаков.

Исключение лишнего слова

Берутся любые три слова, например: «собака», «помидор», «солнце». Надо оставить только те из них, которые имеют в чем-то сходные признаки, а одно «лишнее» слово, не обладающее этой общей особенностью, исключить. Следует найти как можно больше вариантов исключения лишнего слова, а главное - больше признаков, объединяющих каждую оставшуюся пару слов и не присущих исключенному лишнему. Не пренебрегая вариантами, которые сразу же напрашиваются (исключить слово «собака», а «помидор» и «солнце» оставить, потому что они круглые), желательно поискать нестандартные и в то же время очень меткие решения. Побеждает тот, у кого ответов больше.

Игра развивает способность не только устанавливать неожиданные связи между разрозненными явлениями, но и легко, не «зацикливаясь», переходить от одних связей к другим. Она учит также удерживать в «поле мышления» одновременно несколько предметов и сравнивать их между собой. Немаловажно, что при этом формируется установка на то, что возможны совершенно разные способы объединения и расчленения некоторой группы предметов, и поэтому не стоит ограничиваться одним – единственным «правильным» решением, а надо искать целое их множество.

Классификация предметов

Называются четыре-пять разнообразных предметов, например: «волна», «столб», «жук», «коляска», «фикус». Следует составить как можно больше возможных классификаций этих предметов, т. е. различными способами разделить их на две-три группы так, чтобы предметы, попавшие в одну группу, характеризовались одинаковыми признаками. Например, в данном случае можно разделить предметы на живые («жук», «фикус») и неживые («волна», «столб», «коляска»), подвижные («волна», «жук», «коляска») и неподвижные («столб», «фикус»), четко оформленные, устойчивые («столб», «жук», «коляска», «фикус») и неоформленные, неустойчивые («волна»), сделанные человеком («столб», «коляска») и созданные природой («волна», «жук», «фикус»), однородные по составу («волна», «столб») и состоящие из разных частей («жук», «коляска», «фикус») и др. Побеждает тот, кто предложит наибольшее число классификаций, дополнительными баллами поощряются нестандартные ответы.

В процессе игры формируется способность быстро находить различные способы разделения и группировки какого-либо множества фактов, выделяя тем самым многообразные отношения между ними и упорядочивая какую-либо систему знаний или область действительности.

Поиск аналогов

Называется какой-либо предмет или явление, например: «вертолет». Необходимо придумать как можно больше его аналогов, т. е. других предметов, сходных с ним по различным существенным признакам. Следует также систематизировать эти аналоги по группам в зависимости от того, с учетом какого свойства заданного предмета они подбирались. В данном случае могут быть названы «птица», «бабочка» (летают и садятся); «автобус», «поезд» (транспортные средства); «штопор» (важные детали вращаются) и др. Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогов. Эта игра учит выделять в предмете самые разнообразные свойства и оперировать в отдельности с каждым из них, формирует способность классифицировать явления по их признакам.

Поиск противоположных предметов

Называется какой-либо предмет или явление, например: «дом». Надо назвать как можно больше других предметов, противоположных данному. При этом следует ориентироваться на различные признаки предмета и систематизировать его противоположности (антиподы) по группам. Например, в нашем случае могут быть названы: «сарай» (противоположность по размерам и степени комфорта), «поле» (открытое или закрытое пространство), «вокзал» (чужое или свое помещение) и т. д. Побеждает тот, кто указал наибольшее количество групп противоположных предметов и четко аргументировал при этом ответы.

Эта игра формирует способность «вычерпывать» из предмета различные его свойства и использовать их для поиска других предметов, сравнивать предметы между собой, выделяя в них общее и различное.

Поиск предметов по заданным признакам

Ставится задача назвать как можно больше предметов, обладающих заданной совокупностью признаков и в этом смысле похожих на два-три предмета, приведенных в качестве иллюстрации. Например, ведущий просит назвать «предметы, которые объединяют в себе выполнение двух противоположных функций, наподобие двери (она и закрывает, и открывает выход из помещения), выключателя (он и зажигает, и гасит свет)». Ответы могут быть банальными («водопроводный кран»), более оригинальными («рука» и бьет, и гладит), а могут быть и совсем неожиданными. Побеждает тот, кто дал наибольшее количество небанальных ответов.

Эта игра формирует способность легко находить аналогии между различными непохожими предметами, быстро оценивать предметы с точки зрения наличия или отсутствия в них заданных признаков, моментально переключать мышление с одного объекта на другой.

Поиск соединительных звеньев.

Задается два предмета, например, «лопата» и «автомобиль». Надо назвать предметы, являющиеся как бы «переходным мостом» от первого ко второму. Называемые предметы должны иметь четкую логическую связь с обоими заданными предметами. Например, в нашем случае это могут быть «экскаватор» (с лопатой сходен по функции, а с автомобилем входит в одну группу транспортные средства), «рабочий» (он копает лопатой и одновременно является владельцем автомобиля) и др. Допускается использование и двух трех соединительных звеньев («лопата» «тачка» «прицеп» «автомобиль»). Особое внимание обращается на четкое обоснование и раскрытие содержания каждой связи между соседними элементами цепочки. Побеждает тот, кто дал наибольшее число четко аргументированных вариантов решения.

Эта игра формирует способность легко и быстро устанавливать связи («наводить мосты») между явлениями, кажущимися на первый взгляд далекими друг от друга, а также находить предметы, имеющие общие признаки одновременно с несколькими другими предметами.

Способы применения предмета

Называется какой-либо хорошо известный предмет, например: «книга». Надо назвать как можно больше различных способов его применения: книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, можно ею прикрыть от посторонних глаз бумаги на столе и т. д. Следует ввести запрет на называние безнравственных, варварских способов применения предмета. Побеждает тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

Эта игра развивает способность концентрировать мышление на одном предмете, умение вводить его в самые разные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете неожиданные возможности.