

7 УСТНЫХ ИГР, РАЗВИВАЮЩИХ МЫШЛЕНИЕ

Вот семь простых устных игр, которые не позволят вам и детям скучать, раскачают воображение и потренируют нестандартное мышление.

Это золотая коллекция игр, которая выручит в любую неловкую минуту, не требуя дополнительного реквизита и подготовки.

Пока идёшь в детский сад, стоишь в пробке, можно понервничать или послушать музыку, а можно сыграть с попутчиками в игры, развивающие вариативность мысли.

Они пригодятся в любом вынужденном ожидании, дороге, безделье или механической работе — дальней поездке, дороге домой, очереди, уборке.

1. ПРОШЛОЕ И БУДУЩЕЕ

Условия игры:

Называете любой предмет и задаёте ребёнку вопрос: «Чем этот предмет был в прошлом?». Затем начинаем фантазировать «Чем этот предмет может стать в будущем?»

Например: стул

— Чем этот предмет был в прошлом?

— Деревом/ростком дерева/семечкой от дерева (в зависимости от того, насколько глубоко копнуть).

— Чем он может стать в будущем?

— Дровами/дубинкой из ножки/качелей, если подвесить куда-то и т. д.

В этой игре ребёнок:

Проникает в суть предметов и явлений. Дети понимают, насколько велик может быть путь, который проходит каждый предмет, прежде, чем принять свою привычную форму. Тренирует своё воображение и формирует навыки изобретательства. В тот момент, когда дети начинают фантазировать о будущем, велика вероятность создать что-то новое, сделать необычное из обычного.

2. ИЗ ЧЕГО СОСТОИТ?

Условия игры:

Представляем любой предмет и называем его составляющие

Например: электрический чайник (носик, крышка, кнопка, нагреватель, лампочка, провод, подставка и т. д.)

Чему вы учите ребёнка, играя в эту игру:

— Зреть в корень. Здесь дети учатся смотреть не поверхностно на вещь как единое целое, а углублённо. Чтобы ребёнок понимал, что сами по себе предметы не появляются и состоят из других предметов.

— Находить взаимосвязи. Многие из окружающих предметов полезны лишь во взаимодействии с другими вещами. Ребёнок знакомится с понятием «подсистема» — составные части. Чайник просто так работать не будет, его нужно включить в розетку, чтобы это сделать, необходимо напряжение в розетке и т. д.

— Внимательности. Мы часто не обращаем внимания на мелочи, привычные взгляду. Начинаем углубляться во что-то только в случае поломки. Но и тогда возникают трудности, потому что, забыв об одной важной детали, мы ищем причину поломки вовсе не там, где нужно.

3. ВКЛЮЧИ ВАРИАТИВНОСТЬ

Условия игры:

Представляем любой предмет. Придумываем, как его можно использовать, помимо его прямого назначения

Например: пластиковый стаканчик

- 1) надеть на ножку стула, чтобы не царапала пол;
- 2) сделать шапочку Алладина на резинке;
- 3) вырезать кружки, покрасить их и сделать себе цветные очки;
- 4) выращивать растения;
- 5) собрать много стаканчиков и сделать костюм...

Что развивает:

— Преодоление психологической инерции. Психологическая инерция — это то, как мы привыкли думать, маленькие шаблоны в нашей голове и стереотипы, которые мешают шире смотреть на вещи и находить самые неожиданные решения. Нужно рушить стереотипы и развивать способность мыслить за рамками привычного.

— Понимание надсистемы. Про подсистемы мы уже говорили в предыдущей игре. А надсистема — это что-то извне, что может изменить предмет до неузнаваемости, и сделать из него сверхновое. Ребёнок учится не ограничиваться функциями самого предмета, он активизирует знания о том, что есть вокруг объекта.

4. ПОЛЕЗНО/ВРЕДНО

Условия игры:

Выбираем ситуацию и поочерёдно перечисляем, что в ней вредного и что полезного.

Например:

— Дождь полезный, потому что растут растения.

— Дождь вредный, потому что может затопить что-то.

— Дождь полезный, потому что в жару может освежить воздух.

— Дождь вредный, потому что можно промокнуть и заболеть...и т. д.

Что развивает:

Умение видеть обе стороны медали. Дети учатся не отчаиваться, если что-то не получается, и, наоборот, не быть слишком наивными, уметь в самом прекрасном разглядеть и отрицательное. Ребёнок тренируется не принимать ни одну из сторон, учится анализировать оба аспекта, создавая в своей голове грани между ними.

5. ДА/НЕТ

Условия игры:

Вы загадываете что-то (предмет, явление, человека, цифру, что-то волшебное и т. д.).

Ребёнок должен угадать что это, задавая вопросы, на которые можно ответить только «да» или «нет».

Например: дом

— Это живое?

— Нет.

— Это сделано человеком?

— Да.

— Это больше тебя?

— Да.

— Несёт пользу для человека?

— Да.

Что развивает:

— Задавать правильные вопросы. Довольно непросто подобрать вопрос так, чтобы он дал конкретную, нужную информацию, способную приблизиться к правильному ответу. Часто дети усердно думают, прежде чем спросить. Оно нам и надо!

— Классифицировать. Такая игра — своего рода математика: мы делим целое пополам. Первые вопросы обычно самые глобальные «Это живое? Это неживое? Сделано человеком?» и далее по убывающей. Чем дальше, тем классификация всё больше сужается, тем сложнее её делить, но тем интереснее и загадочнее.

— Запоминать. Особенно это проявляется, когда загадано что-то эдакое. Когда накопилось уже множество вопросов и ответов на них, приходится держать в памяти картинку из уже полученных подсказок и не повторять вопросы.

6. ПРЕДСКАЗАТЕЛЬ

Условия игры:

Берём за основу любой предмет/действие/явление. Называем, что вместо этого предмета/действия/явления было раньше. Что выполняло ту же функцию, как оно усовершенствовалось со временем и как может модернизироваться в будущем.

Например: знакомство

- Как люди знакомились в древности?
- Обнюхивали друг друга, дрались, через прикосновения и т. д.
- Как знакомятся теперь?
- На улицах, в кафе, в интернете и т. д.
- Как будут знакомиться в будущем?
- Будут посылать к друг другу личного робота и передавать с ним полную информацию о себе или считывать её с кого-то и т. д.

Что развивает:

Оценивать скорость прогресса. В игре основная идея заключается в том, чтобы ребёнок пришёл к выводу, что будущее колоссально меняет всё вокруг себя: предметы, людей и даже природу.

Смотреть в прошлое, интересоваться историей. Всегда интересно и забавно окунуться в историю древности, когда всё было абсолютно иным. Вероятно, ребёнку захочется более глубоко изучить историю человечества, чтобы опираться не на свою фантазию, а на реальные исторические факты.

Создавать новое по методике ТРИЗ. Игра подведёт ребёнка к одному из важных понятий методики ТРИЗ (Теория решения изобретательских задач) — как сделать так, чтобы было «само». Идеальное решение любой задачи методом ТРИЗ предполагает, что задача решается сама собой. В современной жизни всё к этому и идёт: вещи стираются уже сами в стиральных машинках, средства передвижения ездят сами на автопилотах и т. д. Может, и вы, и дети придумают что-то эдакое, без чего в будущем трудно будет представить современность. Дерзайте.

7. ВИДНОЕ-НЕОЧЕВИДНОЕ

Условия игры:

Представьте два абсолютно разных предмета и найдите между ними как можно больше схожих черт.

Например: ботинок и летающий корабль

- 1) оба могут пахнуть;
- 2) оба могут взлететь;
- 3) у ботинка есть внутри полость и в корабле тоже;

- 4) оба могут быть твёрдыми;
- 5) могут быть одного цвета...

Что развивает:

Навык видеть неочевидное в очевидном. Когда дети ищут похожие элементы, они углубляются во всевозможные характеристики предметов, чтобы выудить самые тонкие, которые хоть как-то могут быть похожи на второй предмет. Дети перебирают и функции предметов, и их состав, и визуальное оформление.

Игры просты и универсальны: вы можете выбрать любую понравившуюся, пользоваться ею в любом месте, одновременно тренируя ум и весело проводя время. Можно устроить соревнование с ребёнком... Поверьте, детское воображение намного ярче, чем у взрослых. К каждой игре вы можете подбирать бесконечное множество своих предметов, объектов, явлений, ситуаций. Любой подобранный вами предмет — это ещё одна новая игра!