

## ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ



### Прогнозирование

Прежде чем читать ребенку произведение или смотреть фильм, попросите его, исходя из названия, предположить, о чем оно. Сделать прогноз можно на любом этапе прочтения: что ждет героя, кто окажется предателем, чем все закончится.

### Корзина идей

Выделите коробку или корзину, куда будут складываться картинки/названия/рисунки тех объектов (предметов, животных, атрибутов), о которых ребенок пока ничего не знает, чтобы обязательно вернуться и изучить объект. Например, мы с тобой сегодня видели красивую бабочку, но не знали название, давай-ка нарисуем ее (посмотрим фотографию) и найдем о ней информацию.

### Верно-неверно

Вы даете утверждения, а ребенок говорит верно оно или нет и аргументирует свой ответ. Если ребенок тут же меняет мнение, то это не освобождает его от аргументации. Объяснения могут держаться на знаниях или на личном опыте. В игре можно поменяться ролями, и обосновывая свое согласие или несогласие, взрослый может дать ребенку новые знания. Например, небо голубое – верно, потому что я сам это видел. Есть рыбка-петушок – верно, я читал о ней в книге и видел картинку, у нее хвостик как у петушка и яркая окраска, поэтому она так называется.

### Логические цепочки

Учите детей находить связь между предметами, объединять разные вещи общими признаками. Например, шапка, шляпа, панама, кепка – головные уборы, а шапка, шарф, варежки, носки – шерстяные изделия.

### Кубик с вопросами

Вместе сделайте кубик с вопросами: какой? Как? Почему? Зачем? Кто? Что? Где? Любой предмет можно протестировать по этим вопросам, а для интереса использовать кубик.

## Метод шести шляп

Прием Эдварда де Боно помогает развивать параллельное мышление, видеть ситуацию с различных точек зрения. Вместо разноцветных шляп можно использовать значки, ленточки, носки нужного цвета.

Любая ситуация или информация оценивается с шести цветовых позиций:

Белый цвет: факты – что делали, что видели, о чем прочитали.

Красный: чувства и эмоции – нравится, не нравится, что испытывали.

Черный: ищем недостатки и критикуем.

Желтый: хвалим и ищем положительные стороны (достоинства).

Зеленый: творчество, что можно с этим сделать, где использовать.

Синий: что я могу изменить – управление процессом.

Можно использовать все цвета, можно разделить их между собой и ребенком, а можно вытаскивать разноцветные предметы наугад. Со временем ребенок привыкнет к тому, что нужно рассматривать предмет или явление со всех сторон.

## ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ



### Поиск предметов, обладающих сходными свойствами

Называется какой – либо предмет или явление, например, стрекоза, поезд, пылесос, душ и т.д. Время ограничено, на одно слово 5 минут. Задание: назвать как можно больше предметов, сходных с названным по каким – либо свойствам, то есть предметов, являющихся аналогами данного предмета. Называя

тот или иной предмет, ребёнок должен указать, по какому именно свойству он имеет сходство с заданным предметом.

### Рассмеши меня

В эту игру можно играть всей семьей. Выбирается один рассказчик, все остальные — слушатели. Рассказывать можно анекдоты, смешные истории и всякую абракадабру, чтобы рассмешить слушателей. Кто засмеялся, тот становится рассказчиком.

### Для чего я хорош?

Выберите какой-нибудь предмет. Задача — придумать и назвать все возможные случаи использования этого предмета.

### Вечерние окна

Вечером окна соседних домов, в которых горит свет, складываются в причудливые узоры. На что они похожи? Может, это какие-то буквы или чья-то улыбка? Пофантазируйте вместе с ребенком.

## **Волшебные кляксы**

До начала игры изготавливаются несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил, туши или краски и лист складывается пополам. Затем лист разворачивается, и можно начинать игру. Играющие по очереди говорят, на что похожа клякса. Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

## **ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КОММУНИКАЦИИ**



### **Давай поговорим**

В зрелый начинает игрусловами: «Давай поговорим. Я бы хотел стать ... (волшебником, волком, маленьким). Как ты думаешь, почему?». Ребенок высказывает предположение и завязывается беседа. В конце можно спросить, кем бы хотел стать ребенок, но нельзя давать оценок его желанию и

нельзя настаивать на ответе, если он не хочет по каким-либо причинам признаться.

### **Игры-ситуации**

Ребенку предлагаются ситуации и просят его найти решения.

1. Два мальчика поссорились – помири их.
2. Тебе очень хочется поиграть в ту же игрушку, что и у одного из ребят твоей группы – попроси его.
3. Ты нашёл на улице слабого, замученного котёнка – пожалей его.
4. Ты очень обидел своего друга – попробуй попросить у него прощения, помириться с ним.
5. Ты пришёл в новую группу – познакомься с детьми и расскажи о себе.
6. Ты потерял свою машинку – подойди к детям и спроси, не видели ли они ее.
7. Ты пришёл в библиотеку – попроси интересующую тебя книгу у библиотекаря.
8. Ребята играют в интересную игру – попроси, чтобы ребята тебя приняли. Что ты будешь делать, если они тебя не захотят принять?
9. Дети играют, у одного ребёнка нет игрушки.
10. Ребёнок плачет – успокой его.
11. У тебя не получается завязать шнурок на ботинке – попроси товарища помочь тебе.

### **Крокодил**

Ребенок описывает предмет, взрослый угадывает и наоборот.

### **Данетки**

Взрослый загадывает предмет, задача ребенка задавать вопросы на которые взрослый отвечает только да и нет.

### **Да, нет не говори**

Взрослый задает вопросы ребенку, а ребенок нельзя отвечать на вопросы словами «да и «нет», т.е эти два слова в этой игре запрещены.

## **ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КОМАНД**



### **Найди друга**

Упражнение выполняется между родителями и детьми. Одной половине завязывают глаза, дают возможность походить по помещению и предлагают найти и узнать своего ребенка (или родителя). Узнать можно с помощью рук, ощупывая волосы, одежду, руки. Затем игроки меняются ролями.

### **Тень**

Один играющий ходит по помещению и делает разные движения, неожиданные повороты, приседания, нагибается в стороны, кивает головой, машет руками и т. д. Все остальные встают в линию за ним на небольшом расстоянии. Они его тень и должны быстро и четко повторять его движения. Затем ведущий меняется.

### **Сиамские близнецы**

Встаньте с ребенком плечом к плечу, обнимите друг друга одной рукой за пояс, одну ногу ставят рядом. Теперь Вы сросшиеся близнецы: 2 головы, 3 ноги, одно туловище и 2 руки. Походите по помещению, присядьте, что-то сделайте, повернуться, лечь, встать, порисовать и т.д. Чтобы третья нога была «дружной», ее можно скрепить веревочкой.

### **Слепой и Поводырь**

Один - «слепой», другой – «поводырь», который должен провести «слепого» через различные препятствия. «Слепой» с закрытыми глазами встает сзади «поводыря» и держится одной рукой за его плечо. Цель поводыря – провести слепого так, чтобы тот не упал, не споткнулся, не ушибся.