

Przykłady zabaw rozwijających podstawowe operacje umysłowe myślenia twórczego

ZABAWA : „MÓJ NASTRÓJ”

Cele: - integracja grupy.

- rozwijanie umiejętności rozpoznawania własnych uczuć i nastrojów oraz komunikowania ich innym.

Materiały: 4 plansze obrazujące stan pogody: deszcz, słońce, słońce za chmurą, mgła.

Przebieg: Każdy z uczestników wybiera obrazek symbolizujący jego aktualny nastrój. Demonstruje go grupie i określa za pomocą przymiotników. W omówieniu prowadzący zwraca uwagę na podobieństwa i różnice w odczuciach dzieci.

ZABAWA : „PRZEDMIOTY”

Cele: - rozwijanie umiejętności słuchania innych

- zwiększanie płynności słownej.

Przebieg: „Rozejrzyj się po sali. Wybierz jeden przedmiot, ale nie mów jaki. Przyjrzyj mu się dokładnie, tak jakbyś miał sporządzić jego plan." Dzieci po kolei opowiadają o wybranym przedmiocie, nie nazywając go. Zadaniem grupy jest odgadnąć, o jakim przedmiocie mowa.

ZABAWA : „CO BY BYŁO, GDYBY...”

Cele: - przełamywanie stereotypów myślowych

- rozwijanie wyobraźni.

Przebieg: Dzieci siedzą w kręgu. Prowadzący podaje następującą instrukcję: „Wymyśl jak najwięcej różnych możliwych skutków takiej oto nietypowej, fantastycznej sytuacji:

- co by się stało, gdyby na czele rządu stanął owad?

- gdyby ludzie zaczęli swobodnie przenikać przez ściany

- gdyby nie musieli spać?"

Uczestnicy po kolei prezentują swoje wyobrażenia np. skutków wybranej przez prowadzącego sytuacji.

ZABAWA : „JAK...”

Cele: - rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów

- kształtowanie zdolności planowania i ekspresji plastycznej.

Materiały: kartony, kredki lub farby.

Przebieg: Prowadzący przedstawia uczestnikom nietypowy problem do rozwiązania, np.:

- jak można zważyć słońca (przypuśćmy, że pracujesz w Zoo i musisz ustalić dawkę jakiegoś leku dla słońca)?

- jak zaprojektowałbyś ulepszony autobus (autobusy przewożą tłumy ludzi, ale nie zawsze są wygodne)? Przy pomocy rysunków dzieci indywidualnie planują i ilustrują sposób rozwiązania tego problemu. Następnie prezentują i omawiają swoje prace.

ZABAWA : „BEZLUDNA WYSPA”

Cel: - ćwiczenie giętkości i płynności myślenia.

Przebieg: Grupa dzieli się na zespoły 3-osobowe. Około 5 minut uczestnicy pracują w podgrupach wg instrukcji podanej przez prowadzącego:

„Jesteście rozbitkami na wyspie bezludnej. Wasz okręt zatonął, uratowała się tylko Wasza grupka. Pewnego dnia fala wyrzuca na plażę dużą skrzynię - prawdopodobnie część ładunku okrętu.

Biegniecie do skrzyni w nadziei, że znajdziecie tam coś pożytecznego, ale stwierdzacie, że w środku jest pełno żarówek, wkładów do długopisów i guzików od bielizny. Jest tego wszystkiego naprawdę bardzo dużo.

Co możecie z tego zrobić na wyspie bezludnej? W jaki sposób możecie wykorzystać ten niezwykle ładunek?

Po upływie przewidzianego czasu poszczególne zespoły prezentują swoje pomysły.

ZABAWA : „TYSIĄC DEFINICJI”

Cele: - rozwijanie zdolności abstrahowania

- ćwiczenie wyobraźni.

Przebieg: Prowadzący podaje nazwę obiektu, będącego przedmiotem definiowania (powinien to być przedmiot zwyczajny, dobrze znany z codziennego doświadczenia, np. but, krzesło, książka itp.).

Następnie każdy uczestnik po kolei podaje własną definicję obiektu wg schematu „x to...” (np. „but jest to płaszcz dla nogi”).

ZABAWA „ARCHIWUM I”

Cel: - rozwijanie płynności myślenia.

Przebieg: Uczestnicy siedzą w kręgu. Na prośbę prowadzącego wymieniają po kolei nazwy rzeczy wg podanego kryterium (np. „rzeczy białe”). Prowadzący stopniowo podaje nowe cechy obiektu (np.

rzeczy białe i miękkie, następnie białe, miękkie i jadalne itp.). Im więcej kryteriów, tym zadanie jest trudniejsze i w tym większym stopniu wymaga przypominania sobie obiektów wg nietypowych kluczy identyfikacyjnych.

ZABAWA „ARCHIWUM II”

Cel: rozwijanie myślenia słowno-pojęciowego.

Materiały: karteczki z wypisanymi kryteriami.

Przebieg: Uczestnicy losują kilka karteczek z wypisanymi kryteriami i sprawdzają, czy archiwum pamięci notuje obiekty spełniające wszystkie z nich jednocześnie.

ZABAWA „PODOBIENSTWA”

Cel: rozwijanie myślenia słowno-pojęciowego.

Materiały: kartki - losy z wypisanymi hasłami.

Przebieg: Uczestnicy po kolei losują dwie kartki. Na każdej z nich napisane jest jakieś hasło (np. drzewo owocowe, leśniczówka, hotel, chińskie pióro, dziurawy but itp.). Każdy uczestnik po kolei głośno odczytuje treść swoich karteczek i mówi, jakie podobieństwa widzi w wylosowanych hasłach. Prowadzący stara się „wygaszać” próby stosowania całych serii podobieństw tworzonych wg jednego klucza (np. rzeczy wyobrażalne, niszczone itp.). Najbardziej wartościowe są podobieństwa opierające się na rzeczywistych, ważnych, ale ukrytych wspólnych cechach obiektów. W dalszej kolejności zwiększamy liczbę hasel do trzech, czterech itd. Można też od razu zacząć od liczby większej niż dwa.

ZABAWA „INNY DZIEŃ”

Cele: - rozwijanie wyobraźni i giętkości myślenia

- kształtowanie empatii.

Materiały: kartki, długopisy.

Przebieg: Prowadzący podaje uczestnikom następującą instrukcję:

„Jak podoba Ci się pomysł, żeby jeden tydzień w roku dzieci całkowicie samodzielnie prowadziły dom, robiły zakupy, gotowały, sprzątały? Ułóż plan jednego dnia w takim tygodniu.” Dzieci najchętniej planują dzień, w którym rodziców „wysyłają” do szkoły.

Uczestnicy pracują indywidualnie wg otrzymanej instrukcji, a po upływie przewidzianego czasu prezentują swoje pomysły grupie.

ZABAWA „NOWE OSIEDLE”

Cel: rozwijanie wyobraźni kształtowanie oryginalności myślenia.

Materiały: kartki z narysowanym planem osiedla, długopisy.

Przebieg: Prowadzący rozdaje uczestnikom kartki z narysowanym planem osiedla i długopisy.

Uczestnicy pracują indywidualnie wg następującej instrukcji:

„W pewnym mieście zostanie oddane do użytku nowoczesne i pięknie usytuowane osiedle. Władze spółdzielni mieszkaniowej, która buduje osiedle, mają jednak problem: osiedle nie ma jeszcze nazwy.

Nie nazwano placu, który znajduje się w centrum osiedla, oraz promieniście rozchodzących się od niego ulic. Specjalna komisja spółdzielni odrzuciła dotychczasowe propozycje, uznając je za mało oryginalne i nie spełniające wymagania, by nazwy wyływały z oryginalnej koncepcji, ogólniejszej zasady lub pomysłu wiążącego je ze sobą; by stanowiły logiczną całość.

Twoim zadaniem jest wymyślenie nazw dla osiedla, placu będącego jego centrum handlowym i kulturalnym oraz ośmiu ulic. Pamiętaj, żeby spełnić warunki spółdzielni mieszkaniowej. Nazwy wpisz w odpowiednie miejsca na zamieszczonym planie."

ZABAWA „WYOBRAŻNIA”

Cel: kształtowanie umiejętności tworzenia i wykorzystywania konstruktywnych i niebanalnych wyobrażeń i fantazji.

Materiały: taśma magnetofonowa z nagraniem instrumentalnego utworu muzycznego (o wyraźnie określonym klimacie emocjonalnym).

Przebieg: Prowadzący podaje grupie następującą instrukcję:

„Połóż się wygodnie i zamknij oczy. Wyobraź sobie, że dźwięki, które słyszysz, są częścią ścieżki dźwiękowej filmu. Wyobraź sobie, co dzieje się na ekranie. Dzieci prezentują swoje wyobrażenia.

ZABAWA „UKŁADANIE ZDAŃ”

Cele: - kojarzenie związków gramatyczno-logicznych w strukturze zdań,

- ćwiczenie spostrzegawczości i szybkości podejmowania decyzji.

Materiały: dwie kartki papieru, rozsypanka wyrazowa.

Przebieg: Uczestnicy podzieleni są na dwa zespoły. Przed każdym zespołem w odległości 5 kroków na stoliku leżą kartka i wyrazy. Na sygnał prowadzącego pierwsi z każdego zespołu podbiegają do stolika, na kartce układają dowolny wyraz i powracają na koniec swojego rzędu. Następne osoby podbiegają kolejno do stolika, odczytują wyrazy i dokładają dalszy, starając się, by powstało sensowne zdanie.

Ocenie podlega szybkość i poprawność wykonania pracy przez zespoły.

Po zakończeniu pracy przedstawiciele każdej grupy odczytują utworzone zdania.

ZABAWA „ZAPRASZAM DO SIEBIE...”

Cele: - rozwijanie wyobraźni twórczej ćwiczenie ekspresji ruchu

- pokonywanie barier, a zwłaszcza nieśmiałości i lęku.

Materiały: karteczki z nazwami zwierząt.

Przebieg: Dzieci losują karteczki z nazwami zwierząt i po kolei głośno je odczytują. Zadaniem grupy jest zapamiętanie, kto jest jakim zwierzęciem.

Następnie dzieci siadają w kręgu, jedno miejsce jest puste. Zabawę rozpoczyna dziecko, które po prawej ręce ma wolne miejsce. Wypowiada słowa: Miejsce po mojej prawej stronie jest wolne, zapraszam do siebie... np. zajączka. Wybrane dziecko przychodzi na wskazane miejsce, naśladując zachowania danego zwierzęcia (np. zając „kica” i rusza „wąsikami”).

ZABAWA „TRZYMAJ - PUŚĆ”

Cele: - usprawnianie pamięci słuchowej,

- rozwijanie koncentracji i przerzutności uwagi.

Materiały: kolorowy sznurek.

Przebieg: Uczestnicy zabawy stojąc w kole trzymają sznur odpowiadający długością obwodowi koła.

Prowadzący staje w środku koła. Co pewien czas wskazując na dowolne dziecko, woła „Puść” lub „Trzymaj”. Zabawa polega na tym, że wtedy gdy stojący w środku woła „Puść”, należy sznurek trzymać i odwrotnie - puścić po okrzyku „Trzymaj”. Okrzyki te padają na zmianę, raz w formie rozkazu, kiedy indziej - prosby, co utrudnia orientację.

ZABAWA „FOTOGRAFIA”

Cel: stymulowanie myślenia twórczego.

Materiały: kolorowe fotografie, kartony, gazety, nożyczki, klej.

Przebieg: Prowadzący rozdaje każdemu dziecku po 1 zdjęciu wyciętym z gazety. Następnie prosi o przyklejenie zdjęcia na karton oraz wymyślenie i przygotowanie podpisu do tego zdjęcia. Podpis powinien być wykonany metodą collage, złożony z przyklejonych wyrazów, wyciętych z gazet. Po wykonaniu ćwiczenia dzieci prezentują prace na forum grupy i odczytują wymyślone komentarze.

ZABAWA „DZIEL I ŁĄCZ”

Cele: - rozwijanie giętkości i oryginalności myślenia,
- integracja grupy.

Materiały: gazety, taśma klejąca, nożyczki, spinacze biurowe.

Przebieg: Prowadzący rozdaje uczestnikom gazety (ta sama ilość gazet dla każdego dziecka) nożyczki i taśmę klejącą. Zadaniem każdego uczestnika jest zbudowanie z podanych materiałów własnej wieży, która będzie:

- stabilna (potrafi samodzielnie stać co najmniej godzinę),
- jak najwyższa,
- piękna.

Po zakończeniu pracy w określonym czasie, uczestnicy prezentują swoje wieże. W omówieniu prowadzący podkreśla oryginalność i indywidualność rozwiązań. W drugiej części ćwiczenia prowadzący zaprasza dzieci do pracy wg instrukcji:

„Każdy z Was zbudował własną, odrębną wieżę. Ważne jest jednak, by nie zamykać się w niej, ale szukać sposobów porozumienia się z innymi. W tym celu z gazet i spinaczy wybudujcie most, który będzie łączył Waszą wieżę z wieżą sąsiada z prawej strony”. Po zakończeniu pracy dzieci „odwiedzają się” nawzajem w swoich wieżach.

ZABAWA „DZIEŃ ZIEMI”

Cele: - doskonalenie koncentracji uwagi
- rozwijanie sprawności manualnej
- rozwijanie fantazji i wyobraźni.

Materiały: karton, klej, kolorowe kółka z papieru.

Przebieg: Prowadzący inicjuje rozmowę o ekologii i zagrożeniach, jakie pojawiają się w związku z degradacją środowiska. Objaśnia słowa trudne z tej dziedziny. Następnie grupa tworzy własną definicję pojęcia „plakat”.

W oparciu o uzyskane informacje i własną wyobraźnię, każde dziecko metodą origami tworzy indywidualny plakat pt. „Chrońmy ziemię przed zniszczeniem”. Po zakończeniu ćwiczenia następuje ekspozycja prac.

ZABAWA „SPOSTRZEGAWCZOŚĆ”

Cele: - rozwijanie spostrzegawczości
- rozwijanie pamięci

Materiały: klocek, gumka, zegarek, klucz itp.

Przebieg: Wybieramy różne przedmioty, takie jak: gumka, temperówka, zegarek, klucz itp. (do 10 sztuk), kładziemy je na środku pokoju, najlepiej na dużym arkuszu papieru, po czym pozwalamy patrzeć na nie dzieciom przez 2 do 3 minut. Następnie przedmioty te przykrywamy dużym papierem lub np. chustą, zaś dzieci mają narysować na przygotowanych wcześniej karteczkach ich nazwy. Liczba przedmiotów powinna być dostosowana do wieku. Dzieci młodsze zapamiętują od 5 do 7 sztuk, starsze więcej (10 — 15 sztuk). Ćwiczenie pozwala wstępnie rozpoznać poziom rozwoju pamięci dziecka.

ZABAWA „PODOBIENSTWA I RÓŻNICE”

Cele: - rozwijanie giętkości i oryginalności myślenia
- rozwijanie wyobraźni twórczej

Materiały: obrazki

Przebieg: Każde dziecko losuje obrazek i kładzie na stole. Omawiamy po kolei obrazki zestawione parami, dzieci wg kolejności siedzenia podają, jakie są podobieństwa i jakie różnice pomiędzy np.

butem a zegarkiem, komputerem a obrazem itd.

ZABAWA „RÓŻNE FUNKCJE PRZEDMIOTÓW”

Cele: - rozwijanie giętkości i oryginalności myślenia

- rozwijanie wyobraźni twórczej

Przebieg: Osoba prowadząca wymienia jakiś dowolny wyraz — rzeczownik (np. kłębek nici, zapalki, guma do żucia itd.), po czym dzieci po kolei wymieniają, do czego, poza funkcją podstawową, może służyć dany przedmiot. Osoba prowadząca zapisuje listę różnych zastosowań tego przedmiotu, po wyczerpaniu wszystkich pomysłów odczytujemy listę zebranych funkcji, akcentujemy najbardziej oryginalne wśród nich.

ZABAWA „9900 POMYSŁÓW”

Cele: - radzenie sobie w sytuacjach trudnych

- stymulowanie myślenia twórczego.

Przebieg: Podajemy przykłady sytuacji trudnych, zachęcając do poszukiwania sposobów ich rozwiązania, np.

a) zgubiłeś klucze do domu, rodzice są w pracy, co robić?

b) jak uprasować spodnie lub spódnicę bez żelazka? itp.

ZABAWA „WYMYŚLANKI”

Cel: rozwijanie wyobraźni twórczej, tworzenie nie istniejących słów

Przebieg: Każde dziecko ma wymyśleć nową, nie istniejącą nazwę jakiegoś przedmiotu oraz opisać słowami, do czego ma służyć i jak wygląda. Wskazane jest, aby dzieci narysowały swoje

„wynalazki”, przykłady niebanalnych pomysłów warto zachować w teczce rysunków jako przykład dla innych.

ZABAWA „ALFABET”

Cele: - Wzbogacanie języka

- ćwiczenie szybkich skojarzeń

Przebieg: Osoba prowadząca wymienia litery alfabetu. Jedno z dzieci w pewnym momencie mówi - „stop”, wówczas litera wymieniana jako ostatnia stanowi początek następnego wyrazu. Jeśli jest to np. „s”, wszystkie kolejne dzieci podają dowolny wyraz na tę literę. Wyrazy mają być rzeczownikami albo przymiotnikami i nie mogą się powtarzać, powinny być wymieniane od razu, gdy przyjdzie kolej, tzw. runda. Jeśli dziecko, na które wypadnie, nie ma w tym momencie pomysłu, może powiedzieć - „pas”, wówczas mówią kolejne osoby. Ćwiczenie to można rozpocząć poprzez „pisanie” palcem na plecach dziecka dowolnej litery. Po „odczytaniu przez skórę” litery wytypowana osoba wymienia ją, zaś pozostali wyrazy na tę literę, po kolei - w rundzie.

ZABAWA „CO TO JEST”

Cel: rozwijanie myślenia indukcyjnego oraz intuicyjnego.

Materiały: karteczki z nazwami przedmiotów, zwierząt i roślin.

Przebieg: Przygotowujemy karteczki z nazwami przedmiotów, zwierząt i roślin. Dzieci po kolei losują (z pojemnika, w którym wymieszano wszystkie karteczki) po jednej z nich i nie czytając treści przekazują osobie prowadzącej, która jedynie informuje, do której z trzech grup należy wyraz.

Karteczkę z wylosowanym słowem przypinamy szpilką na plecach danego dziecka, które ma za zadanie odgadnąć wyraz za pomocą pytań, na które odpowiadają pozostali uczestnicy tylko „tak” lub „nie”. Im szybciej padnie prawidłowa odpowiedź, tym większe brawa otrzymuje zgadujący, wykazał się bowiem umiejętnością wyciągania wniosków z niepełnych przesłanek.

ZABAWA „PODOBIENSTWA”

Cel: - budowanie analogii, metaforyzowanie

- rozwijanie wyobraźni

Materiały: duże arkusze papieru z wypisanymi w dwóch kolumnach hasłami.

Ćwiczenia tego typu mają również na celu naukę rozumowania typu indukcyjnego oraz rozwój wyobraźni. Analogia jest związkiem pomiędzy dwoma obiektami o podobnej wewnętrznej strukturze, sprowadza się do odpowiedzi na pytanie, dlaczego coś jest „coś innego”. Metafora, jako bliska analogii, często pokrywa się z nią, wybieramy takie, które są zrozumiałe same przez się lub wymagają prostego wyjaśnienia poprzez szukanie podobieństw między danymi rzeczownikami.

Przykład takiego ćwiczenia: na tablicy lub dużym arkuszu papieru wypisujemy w dwóch kolumnach hasła takie jak np.:

A

pies

teatr

uczeń

matka

szkoła

radio

dyrektor

samochód

miasto

B

przyjaciół

generał

pojazd kosmiczny

kopiec mrówek

fabryka

poduszka

żołnierz

kawiarnia

Przebieg: Zadanie polega na połączeniu dowolnego wyrazu z kolumny lewej z prawą (za pomocą strzałki) wg schematu: A jest jak B, bo..., słowo „bo” wyjaśnia, co oznacza dana analogia. Związek pomiędzy wyrazami może być wielokrotny.

ZABAWA „CECHY PRZEDMIOTU”

Cele: - Abstrahowanie, lista atrybutów

- rozwijanie twórczego myślenia

Przebieg: Ćwiczenie polega na wyróżnieniu wszystkich cech danego obiektu, począwszy od cech koniecznych, niezbędnych po przypadkowe, niekonieczne. Schemat jest następujący: „X jest...”, np. długopis jest użyteczny, elegancki, niebezpieczny itd.... należy uzupełnić jak najdłużej to zdanie za pomocą przymiotników. Trzeba wybierać nie tylko cechy fizyczne obiektu oraz jego funkcje, ale również reakcje emocjonalne, jakie budzi, a także ukryte możliwości.

ZABAWA „PRZEJŚCIE PRZEZ „TUNEL OCZU” LUB „TUNEL RĄK”, „SERCE DZWONU”.

Cele: - oswojenie się z bliskością fizyczną członków grupy oraz

- budowanie poczucia bezpieczeństwa.

Przebieg: Tunel oczu i rąk tworzy się z dwóch szeregów osób ustawionych równolegle, na odległość wyciągniętych ramion. Uczestnicy kolejno przechodzą pomiędzy szeregami. W zabawie pierwszej są dotykani rękoma, lecz pilnie są obserwowani przez pozostałych, którzy nieustannie patrzą im prosto w oczy. W zabawie następnej dzieci mają do pokonania przeszkodę w postaci wyciągniętych rąk, które imitują dwuskrzydłowe drzwi, jest ich tyle, ile par osób. Warto obserwować, jak zachowują się poszczególni uczestnicy przy otwieraniu drzwi, które mogą otwierać się łatwo lub z oporami, zależy to od zachowań stojących w szeregach. Zabawa „serce dzwonu” polega na tym, że uczestnicy stają w kręgach o średnicy około 1 metra. Do środka wchodzi 1 osoba, zamyka oczy, po czym traci równowagę, opierając się o „ściany” kręgu, utworzonego przez kolegów, którzy delikatnie popychają ją do środka,

zaś ona ponownie „pada” w dowolnym kierunku. Ważne jest, by dzieci imitujące serce dzwonu były rozluźnione, miały zamknięte oczy, wówczas czują się bezpiecznie. Po przejściu wszystkich uczestników przez wymienione ćwiczenia pytamy o wrażenia, w jakich sytuacjach czuli się dobrze, a w jakich gorzej.

ZABAWA „TRATWA RATUNKOWA”

Cel: - rozwijanie wyobraźni

- budowanie poczucia bezpieczeństwa.

Przebieg: Ćwiczenie polega na tym, że na środku sali kładziemy duży papier (pakunkowy, bryistol lub dwie podwójne strony gazet), który ma imitować tratwę. Wyobraźmy sobie sytuację zagrożenia, np. tonięcie statku lub dużej łodzi. Ratujemy się wchodząc na tratwę, pomagamy wejść innym.

Obserwujemy reakcje poszczególnych dzieci, wczucie się w sytuację, zachowania wobec innych, tendencje przywódcze itd. Omawiamy przebieg doświadczenia w grupie.

ZABAWA „CO BĘDZIE DALEJ”

Cele: - tworzenie fabuły różnych zdarzeń

- rozwijanie myślenia twórczego

Przebieg: Dzieci dostają kartki z rysunkiem przedstawiającym fragment jakiejś scenki bądź ilustrację z książki czy zdjęcie z gazety ilustrowanej. Treścią tych ilustracji mają być jakieś zdarzenia, sytuacje, które są omawiane i przeżywane przez dzieci i dorosłych. Zadanie w tym przypadku polega na dorysowaniu początku oraz zakończenia zdarzenia, które miało tu miejsce, za pomocą 2 lub 3 obrazków, a następnie omówienie ich treści. Warto przypomnieć, że nie chodzi tu o wartość artystyczną rysunków, mogą być one jak najbardziej proste. Najistotniejsza jest ich interpretacja dokonana przez dzieci. Chodzi tu o pewien rodzaj wrażliwości emocjonalnej i sposób jej odczytywania oraz ilustrowania przez uczestników zajęć, co może być przedmiotem dyskusji w grupie.

ZABAWA „CO CZUJESZ”

Cele: - identyfikowanie się ze zwierzętami,

- rozwijanie kreatywnego myślenia

Materiały: karteczki z nazwami zwierząt

Przebieg:

a) dzieci losują przygotowane wcześniej karteczki z nazwami zwierząt, nie pokazują ich kolegom. Po chwili zastanowienia każde z nich po kolei stara się naśladować ruchy danego zwierzątka, zaś pozostali zgadują. Jeśli to się nie uda, można dodać dźwięki wydawane przez to zwierzę;

b) wyobraź sobie, że jesteś np. mewą, rybą, żyrafą, kretem, wiewiórką, zającem itp. Zamknij oczy, spróbuj poczuć się tak jak to zwierzątko, opowiedz, co widzisz, jak spędzasz czas, gdzie mieszkasz itp.

ZABAWA „WPRAWKI AKTORSKIE”

Cel: pokazywanie uczuć za pomocą pantomimy,

Materiały: karteczki z nazwami różnych uczuć

Przebieg: Przygotowujemy karteczki z nazwami różnorodnych uczuć, karteczki potem dzieci losują. Każde z nich, po zastanowieniu, jak wyrazić dany stan uczuć, oddaje karteczkę prowadzącemu i próbuje pokazać ten stan za pomocą gestów lub ruchów pantomimicznych

ZABAWA „RYSOWANIE POJĘĆ ABSTRAKCYJNYCH”

Cel: wyrażanie własnych skojarzeń i przeżyć

Materiały: karteczki z nazwami uczuć, kredki, kartki

Przebieg:

a) wykorzystując karteczki z nazwami uczuć dających się stosunkowo łatwo przedstawić graficznie, takich jak np. smutek, złość, ciekawość, radość, miłość itp., a następnie polecić, aby dzieci jeszcze raz wylosowały jakąś nazwę uczucia, po czym spróbowały to zilustrować za pomocą rysunku.

b) „Mój nastrój danego dnia” - temat rysunku może odnosić się do dnia np. dnia urodzin albo dnia kiedy byłem chory itp. W obu tych wersjach chodzi o trafne symboliczne ujęcie stanu uczuć za pomocą jednego rysunku, znaku. Prace prezentują autorzy, są dyskutowane na forum grupy, podkreślamy trafność ujęcia nastroju w krótkiej formie.

ZABAWA „MAGICZNE OKRĘGI”

Cel: rozwijanie kreatywnej wyobraźni

Materiały: kartki papieru z narysowanymi 15 identycznymi kołami, o średnicy 2 cm,

Przebieg: Uczestnicy otrzymują kartki papieru z narysowanymi 15 identycznymi kołami, o średnicy 2 cm, które mają uzupełnić w dowolny sposób, tak by z tych okręgów powstały dowolne przedmioty, ale wyłącznie okrągłego kształtu. Nie oceniamy naturalnie wartości artystycznej tych rysunków, lecz pomysłowość dzieci w wyszukiwaniu odpowiednich kształtem przedmiotów. Im więcej okręgów dziecko wypełni w określonym czasie (od 8 do 10 minut), tym lepiej funkcjonuje jego wyobraźnia twórcza.

ZABAWA „PORÓWNANIA”

Cel: rozwijanie myślenia słowno-pojęciowego

Materiały: różnorodne obrazki.

Przebieg: Prezentujemy różnorodne obrazki. Losujemy z zestawu dwa (np. krowa i koń) i pytamy: Co mają wspólnego ze sobą te obrazki? Należy wymienić jak najwięcej cech. Po nabraniu przez dzieci wprawy losujemy więcej niż dwa obrazki, np. trzy, cztery, dzieci abstrahują cechy wspólne. Dzieci mogą porównywać rzeczy, obiekty konkretne, bądź też figury abstrakcyjne, podobne w mniejszym lub większym stopniu do siebie, i nadawać im znaczenie.

ZABAWA „1000 DEFINICJI”

Cel: rozwijanie giętkości i oryginalności myślenia

Przebieg: Próbuje definiować zupełnie znane i pospolite przedmioty. Jak myślicie, jak moglibyśmy nazwać krzesło? W odpowiedzi powinna być wyabstrahowana jakaś pojedyncza cecha, np. Krzesło - to potwór na drewnianych nogach, to ubogi krewny fotela, itp.

ZABAWA „SKOJARZENIA”

Cel: rozwijanie wyobraźni i giętkości myślenia

Materiały: obrazki

Przebieg: Prezentujemy dowolny obrazek, pytamy: Z czym ci się to kojarzy? Dzieci mogą mówić swoje skojarzenia lub tworzyć rysunki, np.: Co mi się kojarzy z zimą? Ważna jest duża liczba oryginalnych skojarzeń, jeżeli ma to postać rysunku, skojarzenia dzieci rysują w formie małych piktogramów dookoła obrazka wyjściowego.

ZABAWA „ŁAŃCUSZEK SKOJARZEŃ”

Cel: rozwijanie wyobraźni, kształtowanie oryginalności myślenia

Przebieg: Gra słowna, w której jedno dziecko mówi wyraz, drugie dodaje swoje skojarzenie, następnie dziecko mówi słowo, które mu się kojarzy z ostatnim. W dalszej kolejności, po nabyciu wprawy w tworzeniu skojarzeń, wprowadzamy do gry reguły. Określamy pierwszy, środkowy i ostatni wyraz - przypisujemy je odpowiednim dzieciom (np. zima - zwierzę - praca). Zadaniem dzieci jest uzupełnienie ciągu skojarzeń, tworząc wzajemne asocjacje. Ciąg skojarzeń musi być sensowny. Np. zima - mróz - futro - zwierzę - karma - zakupy - pieniądze - praca.

ZABAWA „PAJĘCZYNA”

Cel: rozwijanie umiejętności abstrahowania

Przebieg: Jest odmianą Łańcuszka skojarzeń. Polega na tworzeniu skojarzeń wzajemnych między np. czterema dowolnymi słowami i przedstawianiu tych asocjacji w formie graficznej (linie między pojęciami, które są rysowane, gdy wytworzy się skojarzenie). Na początkowym etapie ćwiczenia ważna jest liczba wytworzonych pomysłów, skojarzeń, następnie szuka się wspólnych cech między

pojęciami i ich treścią, rozwijając przez to umiejętność abstrahowania.

ZABAWA „WYLICZANKI”

Cel: zwiększenie płynności słownej

Przebieg: Prowadzący zadaje pytania np. Człowiek może mieszkać w... Człowiek może siedzieć w... Narzędziem pracy człowieka jest... Zadaniem dzieci jest wymienić jak największą ilość możliwych rozwiązań.

ZABAWA „OKREŚLENIA”

Cel: rozwijanie wyobraźni

Przebieg: Prowadzący podaje instrukcję słowną: „Wymień 3 określenia”, jaki może być: dom, las, rów, dzień, samochód, stół, rzeka, ulica, chleb, sklep.

ZABAWA „KOLOROWE KARTY”

Cel: stymulowanie myślenia twórczego

Materiały: karty w kilku kolorach.

Przebieg: Prowadzący zadaje pytanie, które brzmi: Z czym ci się kojarzy ten kolor? Co ma taki kolor? Dzieci wymieniają jak największą ilość skojarzeń.

ZABAWA „PRZYCZYNY”

Cel: przełamywanie stereotypów myślowych, rozwijanie wyobraźni

Przebieg: Podawanie szeregu przyczyn różnych mniej lub bardziej absurdalnych sytuacji, np.:

Wsiadasz do autobusu komunikacji miejskiej, patrzysz, a tu sami Murzyni. Jakie mogą być przyczyny tego zdarzenia? Jak myślisz, dlaczego Twoim autobusem jadą sami Murzyni?

ZABAWA „MALOWANIE MUZYKI”

Cel: wyrażenie własnych skojarzeń i przeżyć

Materiały: kredki, kartki

Przebieg: Rysowanie i dzielenie się wrażeniami. Po wysłuchaniu fragmentu muzyki rysowanie tej muzyki, malowanie, np.: zapachu, uczuć, problemu do rozwiązania, pojęć abstrakcyjnych, np. mądrości, miłości, smutku. Należy przestrzegać zasady unikania konkretów podczas rysowania.

ZABAWA „JAK SIĘ CZUJE...” Personifikacja

Cel: rozwijanie kreatywnego myślenia, identyfikowanie się z przedmiotami

Przebieg: Wybieramy z dziećmi znany z życia codziennego przedmiot, np. fotel, i nadajemy mu jak największej cech ludzkich. Prowadzimy z dziećmi rozmowę, np.: gdzie fotel żyje, co robi, jak spędza czas, kogo lubi, kogo nie, jak by się zachował gdyby ktoś chciał go oddać lub zamienić na nowy?

ZABAWA „KTO, CO”

Cel: rozwijanie empatii, przekazywanie uczuć za pomocą pantomimy

Materiały: obrazki

Przebieg: Dzieci losują obrazki przedstawiające postać np.: noworodka, króla, aktorki - dziecko wczuwa się w rolę i ruchowo lub werbalnie przedstawia daną postać.

ZABAWA „ŁAŃCUCH OBRAZÓW”

Cel: tworzenie fabuły opowiadania

Przebieg: Dzieci kolejno tworzą elementy opowieści, gdzie wątek przechodzi w wątek. Można tu wykorzystać niecodzienne rekwizyty;

ZABAWA „WADY PRZEDMIOTÓW”

Cel: rozwijanie płynności myślenia

Przebieg: Dzieci wymieniają wady powszechnie znanych przedmiotów jako użyteczne, np.: Jakie są wady książki?

ZABAWA „JAK TO INACZEJ WYKORZYSTAĆ?”

Cel: rozwijanie wyobraźni i giętkości myślenia

Przebieg: Dzieci wymieniają, jak inaczej wykorzystać znane przedmioty, np.: gumki do ścierania, żarówki, wazonik, butelkę?

ZABAWA „ DWIE STRONY MEDALU”

Cel: rozwijanie wyobraźni, kształtowanie oryginalności myślenia

Przebieg: Prezentujemy dzieciom sytuację, dzieci analizują ją z dwóch stron, za i przeciw. Na przykład: Jakie korzyści i kłopoty mają ci, którzy posiadają wytwórnie lodów?

ZABAWA „MISTRZ ZAPAMIĘTYWANIA”

Cel: doskonalenie koncentracji uwagi, spostrzegawczości i pamięci

Przebieg: Jedno z dzieci wychodzi za drzwi, a pozostałe dobierają się parami. Każda para ustala określony znak lub ruch, np. kiwanie głową, klaskanie w dłonie. Następnie dzieci rozpraszają się po całym pomieszczeniu i zapraszają do środka czekające na zewnątrz dziecko. Chodzi ono po pomieszczeniu, dotyka uczestników, którzy pokazują swoje znaki. Jego zadanie polega na połączeniu w pary dzieci pokazujące ten sam znak lub ruch. Znalezione pary odchodzą na bok.

ZABAWA „GRA W KOLORY”

Cel: ćwiczenie ekspresji językowej

Materiały: kartki z różnymi kolorami

Przebieg: dzieci losują kartki z różnymi kolorami, a następnie opisują co jest w danym kolorze, jakim chciałbym być kolorem-twórcze wypowiedzi dzieci.