

**Ігри для розвитку  
ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ**







# «ЗАМІНІТЬ, ЗНАЙДІТЬ, ЗАПИШІТЬ, ДОБЕРІТЬ»

1) Замініть даний опис у кожному стовпчику буквами і ви зможете прочитати два слова.

|                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|
| Буква після буква К,    | Друга буква алфавіту,   |
| Буква перед К,          | Буква після букви Т,    |
| Буква після Л,          | Буква перед М,          |
| Кругла буква алфавіту,  | Буква перед Л,          |
| Буква перед О           | Перша буква алфавіту    |
| Відповідь. <b>Лимон</b> | Відповідь. <b>Булка</b> |

В наборі букв знайти по два слова:

Вийміть з букета садову квітку та квітку лісову

**Т Л О Е Я Н Ь Ю П А Е І Л Е В**

Відповідь: Тюльпан, конвалія.

2) Запишіть, з яким слово (іменником) у вас асоціюється кожна назва тварини.

Наприклад. Птах – небо, дельфін – море.

Білка, лисиця, крокодил, жираф, корова,

вуж, їжак, кішка, кабан, акула, краб,

соловей, пінгвін.



3) Доберіть до кожного іменника з правого стовпчика відповідний прикметник з лівого.

|              |         |
|--------------|---------|
| Підступна    | Сова    |
| Слизький     | Змій    |
| Мудрий       | Білка   |
| Надута       | Жаба    |
| Товстошкірий | Птах    |
| Вільний      | Вуж     |
| Запаслива    | Індик   |
| Холодна      | Бегемот |

Відповідь. Підступна змія, слизький вуж, мудра сова, надутий індик, товстошкірий бегемот, вільний птах, запаслива білка, холодна жаба.

## «Ким (чим) буде?»

Назвати ким (чим) буде предмет через деякий час.  
Хлопчик — чоловіком,  
жолудь — дубом,  
дошка — будинком, меблями,  
дерево — дошкою,  
тісто — хлібом.



## «БУВАЄ-НЕ БУВАЄ»

Називаєте яку-небудь ситуацію і кидаєте дитині м'яча. Дитина повинна зловити м'яч в тому випадку, якщо названа ситуація буває, а якщо - ні, то м'яч треба відбити.

Ситуації можна пропонувати різні: тато пішов на роботу; поїзд летить по небу; кішка хоче їсти; листоноша приніс листа; яблуко солоне А дід пішов гуляти; туфлі скляні і т.д

## «Так, ні»

Пропонується якесь твердження і ставиться завдання знайти зворотне і визначити його правильність

Якщо на вулиці темно, то обов'язково — ніч?

Якщо йде сніг, то обов'язково — зима?

Кішки їдять мишок — а чи правильно, якщо — навпаки?

Короп — риба, а чи правильно, що риба — це обов'язково короп?

## «Що було, що буде?»

Дітям пропонується сюжетна картинка і ставиться завдання розказати, що було до того і що буде після зображеної події.





## «НАЗВИ ОДНИМ СЛОВОМ»

Дитині зачитують слова і просять назвати їх одним словом.

Наприклад: лисиця, заєць, ведмідь, вовк – дикі тварини; лимон, яблуко, банан, слива - фрукти. Для дітей старшого віку можна видозмінити гру, даючи узагальнююче слово і пропонуючи їм назвати конкретні предмети, пов'язані з узагальнюючим словом. Транспорт - ..., птиці - ...

## «Що потрібно для того, щоб...»

Визначити, що потрібно для виконання якоїсь дії. Наприклад: що потрібно, щоб створити космічну ракету, щоб зняти фільм, вирости здоровим, щоб жити...

## «Хто що любить?»

Підбираються картинки із зображеннями тварин і їжі для цих тварин. Перед дитиною розкладають картинки з тваринами і окремо картинки із зображенням їжі, пропонують всіх "нагодувати".

## «Що трапиться, якщо...»

Відшуковуються наслідки якоїсь дії.

Наприклад: що буде, якщо зникнуть всі дерева, якщо не буде зими, якщо їсти тільки цукерки...



## «Пошуки аналогій»

Визначаються конкретні значення якогось поняття для різних предметів.

Одяг:

для людини — пальто, шуба, светр;  
для тварини — хутро;  
для дерева — кора, листя;  
для овочів — шкірка;  
для насіння — лушпиння.

Житло:

для людини — будинок;  
для тварин — нора, барліг;  
для рослин — ліс, парк;  
для овочів — город;  
для черепахи — панцир.

## «Що може бути таким?»

Називається дві-три ознаки, а діти називають предмети, яких вони можуть стосуватись.

Білий, холодний — сніг, морозиво, молоко.

Білий, гарячий — каша, молоко.

Білий, пухнастий — хутро, цуценя, кошеня, сніг.

## «Як це зробити по-іншому?»

Треба знайти інший спосіб виконання якоїсь дії.

Наприклад: як можна з'єднувати частини одягу, крім зшити, склеїти, з'єднати скобками, зв'язати.



## «Навпаки»

Перед дітьми ставлять завдання назвати слово, що означає проти лежне названому вчителем: холодний — гарячий, білий — чорний, швидкий — повільний. Гру можна ускладнити — називати багатозначні слова: свіжий (хліб) — черствий, (вітер) — теплий, (молоко) — кисле.

Дії:

- в'янути,

- стояти,

плакати — сміятись,

закривати — відкривати.

рости -- , бігти -- , ...

Можна називати не тільки ознаки, а й явища: вітер — затишок, світло — темрява.

Функції:

олівець малює — гумка витирає,

голка шиє — ножиці ріжуть,

лампа світить — штора затуляє світло.

## «Скажи комплімент»

Дітям пропонується сказати щось приємне різним персонажам: Карабасу-Барабасу, Сірому Вовку, Бабі Язі, Коцюю Безсмертному, Крокодилу Гені тощо.





## «Знайди четвертого»

Ви повинні знайти зв'язок між першим і другим словом і написати четверте слово, яке б мало той же зв'язок з третім.

Світло — темрява, сміливець —?(боягуз)

Фізика — наука, тополя — ? (дерево)

Вівця — отара, дерево — ? (ліс, парк .)

Мороз — холодно, дощ — ? (мокро)

Правда — кривда, ворог — ? (товариш, друг .)


Крісло — шафа, яблуко — ? (груша, слива .)

## «Зоологічна мозаїка»

Виготовляються картинки, де зображено (окремо) голову, тулуби, кінцівки, хвости тварин. Комбінуючи ці картинки, діти створюють фантастичних звірів.

Наприклад: голова крокодила, тулуб ведмедя, хвіст риби.

Потім завдання ускладнюється. Пропонується створити тварину, що відповідає певним вимогам: вміє літати, плавати і водночас швидко бігати, або: добре бачити, жити в холодному кліматі, харчуватись плодами з високих дерев.





## «Порівняння предметів»

Дитина повинна уявляти собі те, що вона порівнюватиме. Поставте їй питання: "Ти бачила муху? А метелика?"

Після таких питань про кожне слово запропонуйте їх порівняти. Знову поставте питання: "Схожі муха і метелик чи ні? Чим вони схожі? А чим відрізняються один від одного?"

Пари слів для порівняння: муха і метелик; будинок і хатинка; стіл і стілець; книга і зошит; вода і молоко; сокира і молоток; піаніно і скрипка; витівка і бійка; місто і село.

## «Порівняй»

Дітям пропонується продовжити речення, підбравши порівняння.

Трактор гуркоче як... (автомобіль, грім, ведмідь.)

Місяць у небі виблискує як... (дзеркало, монета, срібна таріль)

## «Знайди спільне»

Треба назвати якомога більше спільних ознак двох предметів.

Наприклад: човен, тарілка — мають глибину, зроблені людиною, можуть бути виготовлені з дерева.



## «Чому так сталося?»

Дітям пропонується ситуація.

Вони повинні пояснити, що її спричинило (назвати якомога більше причин). Ви повернулись з прогулянки, а двері квартири відчинено. Чому?

забули ключі і ламали замок;

забули зачинити;

прийшли зловмисники;

вибіг собака.

Ваш друг не прийшов у садочок:

захворів;

запізнюється;

приїхала в гості бабуся і залишився з нею;

у мами вихідний.

## «Складання речень»

Скласти якомога більше речень, обов'язково використовуючи названі вчителем три слова.

Можна додавати інші слова. Наприклад: ведмідь, олівець, озеро.

Ведмідь знайшов олівець біля озера.

Хлопчик взяв олівець і намалював ведмедя, що купається в озері.

Ведмідь згриз олівця, що його загубив хлопчик. Заохочуються речення, що встановлюють нестандартні зв'язки.



## «Запитай»

Діти ставлять запитання вихователю чи ведучому за сюжетом картини.

Перемагає той, на чие запитання ведучий не зможе відповісти.

## «Запитай "чому?"»

Поставити питання за картиною, які починаються зі слова "чому?".

## «Що це може бути?»

Зворотна гра: з підмножин скласти множину:  
дерева, квіти, атракціони — парк;  
товари, прилавки, продавці, покупці — магазин;  
будинки, дерева, вивіски, транспорт, люди — вулиця;  
діти, іграшки, ліжечка, посуд, столи — дитячий садок.

## «Що з чого?»

Визначається послідовність дій перетворення предметів.

Вівця — вовна, нитки, светр;  
зерно — борошно, тісто, хліб;  
насіння — яблуня, яблуко, компот.

## «Утвори слово»

Заєць + даремно + чари = ? (задача).  
Молоко + робота + каша = ? (морозиво).



## «Знайди зайве слово»

Прочитайте дитині серію слів.

Запропонуйте визначити, яке слово є "зайвим". Приклади:

Хоробрий, злий, сміливий, відважний;  
Яблуко, слива, огірок, груша;  
Молоко, творог, сметана, хліб;  
Година, хвилина, літо, секунда;  
Ложка, тарілка, каструля, сумка;  
Плаття, светр, шапка, сорочка;  
Мило, мітла, зубна паста, шампунь;  
Береза, дуб, сосна, суниця;  
Книга, телевізор, радіо, магнітофон.

## «Що пропущено?»

Відновити пропущену дію.

Жолудь — дуб — ...(*дошка*) — будинок;  
насіння — ...(*квіти*) — букет;  
глина — цегла — ... (*будинок*) — вулиця.

## «Що було, що буде?»

Дітям пропонується сюжетна картинка і ставиться завдання розказати, що було до того і що буде після зображеної події.



## «Яким буває предмет?»

Добір різних видів одного предмета:  
папір — газетний, ватман, целофан,  
туалетний, для обгортання; тканини —  
капронові, вовняні, мішковина, килимові тощо.

Спонукає вигадувати фантастичні види.

«Що можна з цим зробити?»

Перелічити, що можна робити з певним предметом.

Папір — різати, м'яти, рвати, склеювати, обгортати.

Тканини — різати, зшивати, склеювати, прати.

## «Алгоритм дії»

Дітям пропонується розкласти дію на частини.

Миття рук: засукати рукава, відкрити кран,  
намочити руки, намити милом, потерти одна об  
одну, змити мило, закрутити кран, витерти руки.

Написання листа: сісти за стіл, взяти папір і ручку,  
написати листа, заклеїти конверт, написати адресу,  
опустити в поштову скриньку.

## «Чого більше?»

Визначити, чого (кого) на світі більше — хлопчиків  
чи дітей, дерев чи ялинок, яблук чи фруктів,  
квітів чи ромашок, тигрів чи звірів тощо.

Пояснити.



# «З чого складається?»

Розбити множини на підмножини.

Ліс — дерева, кущі, трави, квіти.

Місто — будинки, парки, машини, алеї, люди.

## «Асоціативні ігри»

### «Гірлянда випадковостей»

До вибраного слова добираються вільні асоціації:

іграшки — діти — дитячий садок — вихователь...

машина — дорога — вулиця — водій...

### «Гірлянди асоціацій»

До вибраного слова добираються предмети одного

виду і до кожного асоціативні рядки.

|          |         |            |
|----------|---------|------------|
| Штани    | Шорти   | Джинси     |
| Тато     | Літо    | Хлопчик    |
| Робота   | Пляж    | Гітара     |
| Газета   | Купання | Пісні      |
| Футбол   | Вода    | Магнітофон |
| Каструля | Плита   | Вогонь     |
| Сірники  | Вогнище |            |
| Чашка    | Чай     |            |

### «Каталог»

Вибираються випадкові предметні картинки і

до них вільні асоціації:

|        |        |          |
|--------|--------|----------|
| Слон   | Вишня  | Стіл     |
| Африка | Сад    | Серветки |
| Пальми | Бджоли | Вишивка  |
| Мавпи  | Мед    | Голка    |





*Матеріали підготувала  
вчитель початкових класів  
НВК «ЗНЗ-ДНЗ» с. Вербовець  
Мурованокуриловецького району  
Вінницької області  
Кушнір Інна Миколаївна*