

## **Картотека игр на развитие творческого мышления у взрослых**

### **«Банка»**

Очень простая, но весьма увлекательная игра, не требующая совершенно никаких условий и средств. Играть в нее можно как вдвоем, так и большой компанией. Сначала нужно выбрать ведущего. Затем он задает конкретную букву алфавита, а задача участников – по очереди называть любые предметы, начинающиеся на эту букву, которые можно поместить в трехлитровую банку. Имейте в виду, что предмет должен пройти через горлышко банки.

### **Ассоциации**

Откройте словарь и возьмите первое попавшееся слово. Придумайте к нему как можно больше ассоциаций. Нам попалось слово «зеленый». Вот ассоциации к нему: «трава», «поляна», «лес», «огурцы», «арбуз», «деньги».

### **Неожиданные связи**

Снова откройте словарь и возьмите два любых слова. В нашем случае — «автомат» и «морковь». Придумайте 3 отличия и 3 сходства между предметами, а также составьте с ними несколько предложений.

Вот что получилось у нас. Отличия — размеры, способ применения, морковь можно вырастить, а автомат нельзя. Сходства — автомат и морковь можно держать в руках, ствол автомата напоминает морковь, у АК-47 рукоятка оранжевого цвета.

Предложение со словами: «Солдат начал стрелять из автомата по банке, но вдруг понял, что стреляет в зайца, бегающего среди грядок моркови».

### **Нестандартные способы применения**

Придумайте необычные способы применения для обычного предмета. Например, карандашом можно закручивать бумагу для поделок, размешивать что-нибудь или использовать как снаряд для рогатки.

### **Час безмолвия**

В течение часа отвечайте на все вопросы только «Да» и «Нет». Использовать другие слова для ответов запрещено.

### **Два в одном**

Возьмите два предмета и подумайте, как их можно использовать вместе. К примеру, банан + сумка = сумка в форме банана.

### **Рассказ из 100 слов**

Вы должны составить рассказ из 100 слов. Ни одного слова больше, ни одного слова меньше. Чтобы усложнить задачу, можете уменьшить количество слов до 75 или 50. При этом рассказ должен иметь начало, развитие и концовку.

### **Новый язык**

Создайте свой собственный язык: алфавит, слова и произношение. Это упражнение — отличная тренировка для воображения.

### **Биография**

Когда вы будете в следующий раз ехать в метро, не тратьте время попусту. Посмотрите на человека рядом с вами. Поразмышляйте о том, кто он такой, чем занимается, родился в вашем городе или приехал издалека, какова история его жизни.

## 100 идей

Представьте, что вам дали отпуск на целый год. Чем вы будете заниматься эти 12 месяцев? Подумайте хорошо и напишите 100 идей о том, как провести время.

## Разгадывание друдлов

Друдлы — это картинки, которые можно интерпретировать разными способами. Один человек может видеть змею, а другой выступы гор. Примеры таких картинок вы можете посмотреть в нашем материале, посвященном друдлам.

## Слова

Скорее всего, вы играли в эту игру. Один игрок называет какой-то предмет, а второй придумывает слово, начинающееся на последнюю букву предыдущего. Чтобы развивать творческое мышление, попробуйте поставить ограничения. Например, можно называть только те предметы, размер которых меньше автомобиля.

## Хамелеон

Возьмите любое утверждение и придумайте доводы за и против.

Мы возьмём утверждение: «Инопланетян нет».

Доводы в его поддержку: никто их не видел; другие планеты непригодны для жизни.

Доводы против: некоторые утверждают, что видели инопланетян; учёные нашли немало планет, где могут быть условия для возникновения жизни.

## Писатель

Напишите рассказ или сочинение о:

- жизни спички во время войны 1812 года;
- детстве крокодила Гены;
- 3 лучших способах покрасить волосы с помощью бензина и не запачкаться.

Это упражнение может показаться глупым, но оно хорошо развивает способность находить нестандартные идеи.

## Поэт

Откройте любимое стихотворение и возьмите из него одну строчку. Придумайте к ней рифму и напишите своё стихотворение.

## Роль

Когда вы будете смотреть фильм, попробуйте представить себя на месте героев. Как бы вы поступили в их ситуации? Смогли бы найти самое творческое решение проблемы?

## Нереальное реально

Что было бы, если бы у пингвина были копыта? А у попугая — зубы?

Попытайтесь придумать 10 необычных животных и порассуждайте о том, как бы они жили, если бы появились на самом деле.

## **Одна буква**

Составьте предложение, где все слова будут начинаться на одну букву. Например: «Разительного роста растение росло рядом с рощей». Неважно, какой получится смысл. Главное — составить предложение.

## **Дорисуй**

Мы рекомендуем выполнять это упражнение в компании друзей. Пусть один человек нарисует какую-нибудь фигуру, второй пририсует пару деталей, а третий закончит рисунок.

## **Новые слова**

Придумывайте новые слова и их значения. К примеру, «странномаркет» — магазин по продаже необычных вещей.

## **Разные решения**

Когда вы столкнётесь с какой-нибудь проблемой, не останавливайтесь на одном варианте решения. Подумайте, как её можно решить другим способом. Таким образом вы будете убивать двух зайцев сразу — развивать креативность и находить самые лучшие способы решения, которые могут сэкономить время и средства.

## **Сумасшедший архитектор**

Запишите 10 любых предметов. Города, фамилии, названия и нематериальные объекты использовать нельзя.

У нас получился такой список: колесо, слон, деньги, планшет, ноутбук, ряженка, леопард, автомобиль, кровать, коляска.

Теперь нарисуйте здание, в котором будут присутствовать все перечисленные предметы.

## **Упражнение «На букву»**

Попробуйте в течение минуты назвать как можно больше вещей, которые сейчас находятся в комнате вместе с вами и начинаются на букву: «К». На букву «П»... А на «В»?

Посчитайте, сколько у вас получилось. Если постараться, то можно назвать более 50 вещей, а можно и более 100. Чтобы улучшить это упражнение подумайте, какие группы окружающих предметов вы забыли включить. Например, на букву «В» можно назвать:

- вещи, вешалка, (предметы),
- винты, введение в книге на полке, (детали предметов),
- вольфрам нити лампы, войлок, вата, вискоза и т.д. (материалы),
- ворс на ковре, воск на паркете (покрытие),
- волосы, веки, веснушки, виски и т.д. (тело),
- воображение, восторг, волнение, возможность придумать что-то еще (ментальные понятия),
- воздух, ветерок, варианты слов, вы сами, все остальные (тоже на «в»).

Подумайте, что еще можно назвать? Потренируйтесь с другими буквами: «п», «к», «с» — попроше, «д», «а», «т» посложнее.

## **«Дорисуй»**

В эту игру можно играть вдвоем, так и большим коллективом. Правила заключаются в том, один человек рисует, не глядя на бумагу, несколько линий или фигуру, а второй человек должен ее максимально креативно дорисовать так, чтобы получилась целостная картина. Потом игроки меняются.

## **Буриме**

Буриме уже достаточно давно (игра известна еще с XVII века) завоевала армию поклонников и остаётся популярной среди любителей интересного и полезного времяпровождения. Сегодня она из последних парт школ и университетов переместилась в Интернет, где всегда можно найти с кем сыграть. Суть этой творческой литературной игры заключается в коллективном сочинении стихов. Всё что нужно — компания, лист бумаги и карандаш. Есть несколько вариантов буриме. В классической версии рифмы и тематика будущего стиха оговариваются заранее. Рифмы стараются подобрать неожиданные, контрастные, при этом избегая вспомогательных слов, местоимений, однокоренных и глагольных форм (прилив-отлив, ушел-пришел), а также избитых выражений (любовь-кровь, апрель-капель).

Более весёлая разновидность буриме, любимая студентами — сочинение юмористических стишков. Иногда ещё называется «игрой в чепуху». В неё играют так: первый участник пишет строчку или несколько (чем смешнее и бессмысленнее, тем лучше) и загибает часть листа с написанным, после чего второй продолжает, но знает лишь последнее слово или строку, написанную предыдущим. В конце получается довольно забавное стихотворение.

### **Упражнение Фантастика**

Выявлять причинно-следственные связи — это постоянная потребность нашего мозга. Яркий пример устоявшейся связи «Если чёрная кошка перебежит дорогу, то быть несчастью».

Опираясь на работу нашего мозга, придумайте фантастические **последствия для следующих причин:** забыл выключить утюг; пораньше ушел с работы.

### **Упражнение «Что, если?»**

Ответьте на вопрос «**Что, если бы:**»

- электричество навсегда исчезло? Как люди выходили бы из этой ситуации?
- на облаках можно было кататься?
- человек мог дышать под водой?

**Задача метода:** высказать как можно больше идей и вариантов развития событий. Изначально они будут казаться поверхностными. Но с практикой, воображение раскроется.

### **Упражнение Связь между образами**

Его задача заключается в том, чтобы наиболее ярко и необычно представить связь двух предметов, которые на первый взгляд могут казаться абсолютно разными.

Обращайте внимание на любые процессы, которые используете для создания связей между образами — соединение, прикрепление, вкладывание. Дайте свободу вашему воображению.

Когда соедините, удерживайте связь в течение 5-7 секунд, чтобы она лучше запомнилась.

Пары слов для тренировки:

1. ключ и циркуль
2. енот и гиря
3. солнце и мармелад
4. весло и проволока
5. лавка и кисть
6. батарея и бабочка
7. кукла и кирпич
8. жалюзи и танк
9. лестница и поезд
10. фонарь и тесто

### **Развитие творческого мышления, оперирование свойствами предметов.**

Назови по 3 предмета, которые могут сочетать 2 заданных признака, в том числе и употребляемые в переносном смысле. Например: яркий, желтый — свет, солнце, лампа. Сладкий, легкий — жизнь, запах, победа.

Пушистый, зеленый —

Сильный добрый –  
Черствый, черный –  
Прозрачный, голубой –  
Звонкий, громкий –  
Сладкий, легкий –  
Белый, мягкий –  
Легкий, блестящий –

### **Крокодил (Пантомимы)**

Встречается множество вариаций (разных не только правилами, но и философией) игр под названием «Крокодил». Одна из самых распространенных известна также как «Пантомимы» (в прошлом на ТВ даже была похожая программа). Правила просты – сначала жеребьёвкой выбирается первый загадывающий игрок. Он выбирает слово (словосочетание) и с помощью жестов и мимики пытается показать остальным что это. Когда слово отгадано, тот, кто показывал, загадывает следующее тому, кто отгадал. Слова должны быть сложными, разговаривать загадывающему запрещено.

### **Метафорические карты**

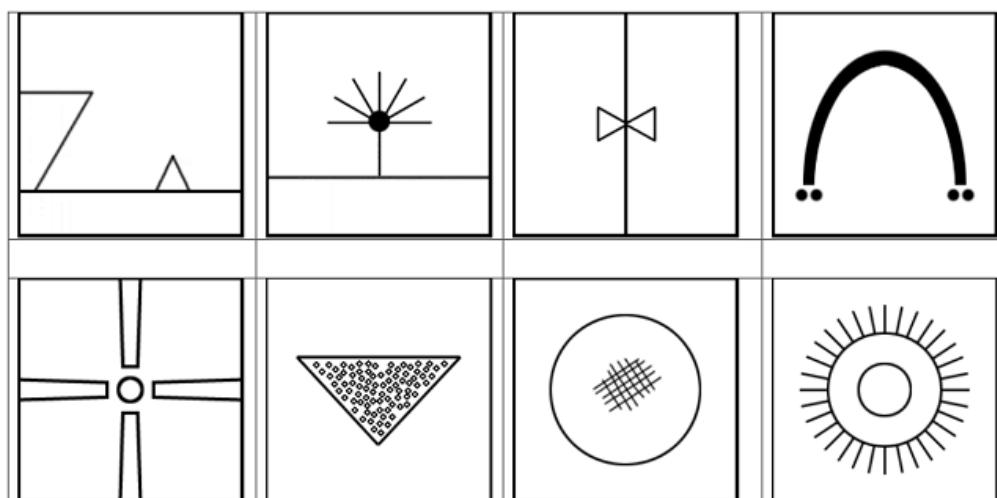
Метафорические ассоциативные карты (МАК) – это психологическая игра и уникальный инструмент работы с людьми. МАК представляют собой наборы изображений, объединенных одной общей темой. Метафорические карты также называют ассоциативные, проективные, терапевтические. Картина карточного формата является символом или метафорой. Метафорические карты являются проективной методикой, наряду с методами проективных тестов, арт-терапии, арт-мандал. Предназначение карт – обратиться к интуиции и подсознанию человека.

### **Упражнение Друдлы**

Друдл — это графическая головоломка, которая имеет множество вариантов ответа. Как правило, она изображается в виде квадрата с условными начертаниями, а задача сводится к тому, чтобы увидеть в изображении разные предметы. Чем больше креативных подписей, тем лучше.

Есть и второй вариант работы с друдлами. Дорисовать их из закорючки, которую видите на картинке, до конкретного всем понятного рисунка.

Такие практические задачи способствуют как развитию пространственное воображение, так и способности к решению многих вопросов, нестандартному мышлению



## **Игра на воображение «Диксит»**

Правила игры просты, но потребуется некий инвентарь — специальные карточки. Вообще, существует реальная игра, она называется Dixit (Диксит), но не всем по карману ее приобрести. Поэтому, можно создать некие ее элементы самостоятельно. Суть заключается в следующем: игрокам раздается по шесть карточек. На них изображены различные картинки — практически сюрреализм. Например — покосившийся якорь, посреди пустыни. Какие ассоциации приходят в голову? Их нужно сформулировать в одной фразе — и озвучить ее остальным. Игроки выбирают из своего набора подходящую карточку по описанию и выкладывают ее на стол. Секрет в том, что описание должно быть многогранным, и выигрывает тот, чью карточку отгадали не сразу. Но, важным элементом является то, что если никто вообще не смог идентифицировать вашу карточку, вы лишаетесь очков. За счет этого баланса, Диксит и приобрел бешеную популярность среди психологических игр для студентов. Кстати, сами карточки, а вернее картинки, в домашних условиях можно найти и распечатать из интернета.

## **Игра Имаджинариум**

Имаджинариум, как и Диксит, развивает ассоциативное мышление. Базовые элементы игры в Имаджинариуме и Диксит очень схожи, но есть и разница. Например, в содержании, и в комплектации игровых карточек.

Имаджинариум, сильно отличается от Диксит. Например, все рисунки на карточках созданы в разных стилях, ведь рисовали их разные художники в разной технике. А тематика игры стала более взрослой: на карточках помимо милоты, есть и сексуальный подтекст, употребление алкоголя, мрачные настроения.