

Искусство мыслить по-новому

Словесные и театральные игры по материалам книги.

Материалы:

- картонные карточки для записывания слов – 20-30 штук;
- книга Элайн Бекер «Легендарная история «Фиш энд чипс», желательно, в двух экземплярах (или с ксерокопиями иллюстраций).

В этой истории со счастливым концом нет героев и злодеев, принцев и принцесс. Не имеет значения, в каком веке и в каком городе она произошла, и совершенно не важно, произошла ли она на самом деле. О чём же тогда эта история? О творческом подходе к жизни и об умении сотрудничать, о том, как в любой момент можно всё поменять и получить невероятные результаты.

Предлагаем вам после прочтения книги организовать с детьми три творческие игровые сессии. В каждой из игр надо не только участвовать, но и сотрудничать друг с другом, учитывать мнение всех участников.

Творческая разминка «Что бывает жареным».

Эта игра обогащает лексический запас, развивает языковое чутьё и гибкость в использовании слов. Игра проходит в кругу. Ведущий (взрослый) спрашивает первого игрока (можно кидать ему мячик):

– Что бывает жареным?

Игрок может ответить, например:

– Рыба.

Ведущий спрашивает у следующего:

– Какая ещё бывает рыба?

Игрок может ответить, например:

– Скользящая.

Творчество

Рекомендуемый возраст: 6-8 лет
Элайн Бекер «Фиш энд чипс»

Автор занятия: Софья Аксельрод



Вопрос к следующему игроку:

– Что ещё бывает скользким?

– Лёд.

Ведущий чередует в вопросе предмет и признак предмета, побуждая участников придумывать всё более хитрые или сложные варианты. Если участники изначально объединятся в пары, то игра проходит интереснее, динамичнее и веселее. Дети вместе ищут нужное слово и каждый раз радуются внезапной словесной находке. Важно и взрослому удивляться и радоваться с детьми. Чтобы корректно закончить эту творческую разминку (если ведущий чувствует, что интерес начинает снижаться), достаточно предупредить, что осталось три вопроса до конца игры.

Игра «Новые вещи – новые смыслы».

Эта игра способствует развитию творческого мышления, стимулирует желание и умение сотрудничать.

Первый этап. Дети и взрослые вместе придумывают десять-пятнадцать существительных, то есть, слов, которые отвечают на вопросы «кто?» или «что?». Взрослый записывает эти слова печатными буквами на отдельных карточках. Это будет первая стопка.

Второй этап. К каждому из этих существительных подбираем прилагательное, то есть слово, про которое можно спросить «какой?», «какая?». Эти слова тоже записываются на отдельных карточках. Это будет вторая стопка.

На этапе придумывания слов можно ввести ограничения: например, не называть те предметы, которые находятся в комнате, или цвета.

Третий этап. Игроки объединяются в пары или тройки и придумывают название своей команде (можно записать всех на доске или большом листе бумаги). Теперь ведущий игры обращается к командам только по названию.

Четвертый этап. Ведущий перемешивает карточки в обеих стопках. Все команды берут по одной карточке из каждой стопки и находят себе место для размышления на полу или за столом. Задача команды – за три минуты придумать, зачем нужен и как использовать предмет, который получился из сочетания карточек. Ведущий следит за готовностью команд.

Творчество

Рекомендуемый возраст: 6-8 лет
Элайн Бекер «Фиш энд чипс»

Автор занятия: Софья Аксельрод



Пятый этап. Презентация придуманных вещей, объяснение их новых функций. Так, например, может выясниться, что «сверхзвуковая снежинка» нужна для того, чтобы снег не успевал таять, выпадая в жаркой Африке.

Игра «Ожившая иллюстрация».

Эта книга ярко и остроумно проиллюстрирована художником Омером Хофманом. Его иллюстрации очень весело «оживлять» всем вместе.

Перед началом театрализации надо «вжиться» в иллюстрации. Выберите несколько наиболее детальных. Пусть дети по очереди называют предметы, которые они видят на картинках. Все остальные тоже должны тоже найти глазами этот объект и поднять руку. Чем мельче предмет на иллюстрации, чем сложнее его заметить, тем интереснее и азартнее остальным игрокам отыскивать его глазами.

Первый вариант «ожившей иллюстрации». Для него желательно иметь два экземпляра книги или цветные копии иллюстраций. Дети делятся на две команды. Каждая загадывает иллюстрацию и придумывает, как её показать. Можно использовать жесты, подручные предметы, добавить какие-то звуки. В течение 5-7 минут команды готовят свою театрализацию-загадку. Другая команда должна угадать, какая иллюстрация была представлена.

Второй вариант «ожившей иллюстрации». Нужно договориться, кто будет режиссёром (например, бросить жребий), распределить все роли (роли могут быть любыми – «торговец», «рыба», «гусь», «ветер», «бочка» и т. д.), придумать, что делает каждый персонаж. Этот процесс сам по себе очень интересный, а результат – «ожившая иллюстрация» к книге. Время можно не ограничивать. Когда артисты будут готовы, можно «ожившую иллюстрацию» снять на видео.