

Преподаватель стэнфордского университета Дэн Клайн говорит, что в каждом человеке находится большой запас креативности, который поможет в любой ситуации найти подходящее решение. Можно представить запас креатива в виде сундука с сокровищами. Когда возникает проблема, из заветного сундучка достается идея и воплощается в жизнь. К сожалению, многие люди по каким-то причинам открыть сундук и воспользоваться его содержимым. И когда нужно принять нестандартное решение, человек использует проверенные способы и не подходит к ситуации творчески.

Чтобы побороть страх к чему-то новому, оригинальному, нужно с детства развивать креативное мышление. И помочь в этом смогут увлекательные игры. Чем может помочь игра: развитие скрытых способностей; умение сделать выводы из своих ошибок; поднятие настроения; создание веселой, непринужденной обстановки; развитие фантазии и творческого потенциала.

## **2 случайных слова**

Возьмите любую книгу или толковый словарь. Наугад выберите 2 слова: откройте любую страницу и не глядя ткните пальцем. А теперь попробуйте найти нечто общее между этими двумя словами, сопоставляйте их, сравнивайте, анализируйте, ищите взаимосвязи. Вы можете придумать невероятную, даже сумасшедшую историю, которая бы связывала эти два понятия. Упражняйте и тренируйте свой мозг.

Стив Джобс говорил: «Креативность – это просто создание связей между вещами. Когда творческих людей спрашивают, как они что-то сделали, они чувствуют себя немного виноватыми, потому что они не сделали ничего на самом деле, а просто заметили. Это становится им понятно со временем. Они смогли связать разные кусочки своего опыта и синтезировать что-то новое. Это происходит потому, что они пережили и увидели больше, чем другие, или потому, что они больше об этом размышляют».

## **Безумства архитектора**

Как вы смотрите на то, чтобы примерить на себя роль архитектора и спроектировать дом? Не умеете рисовать или вспомнили с ужасом школьные уроки черчения и сопромат в универе? Ничего страшного, умение рисовать и чертить здесь дело десятое. Главное – процесс. Ну что, согласны? Отлично, тогда поехали.

Сначала запишем на лист 10 существительных, любых. Мандарин, стакан, луг, вода, помидор – все, что приходит в голову. Эти 10 слов – 10 обязательных условий заказчика, которому вы проектируете дом. К примеру, «мандарин» – сделайте стены дома оранжевого цвета, «вода» – пусть перед домом будет фонтан или прудик, «помидор» – запустите в пруд красных рыбок или повесьте в доме красные занавески и т.д. Дайте своей фантазии волю. Рисуйте и представляйте, как бы это выглядело в реальной жизни.

## **Ассоциации (5+5)**

Взгляните на комнату, в которой вы сейчас находитесь. За какой предмет зацепился ваш взгляд? Мой – за шоколадку, которая лежит на столе. А теперь возьмите листок бумаги с ручкой и напишите 5 прилагательных, которые наиболее подходят к предмету, который вы выбрали. Например, горький шоколад, вкусный шоколад, бельгийский шоколад, натуральный шоколад, развесной шоколад (в голову приходит ещё импортный, отечественный, любимый, белый, молочный, горячий, плиточный шоколад и много других вариантов).

Написали? А теперь самое интересное – напишите еще 5 прилагательных, которые абсолютно не подходят. Сделать это ощутимо сложнее: стеклянный шоколад, плюшевый шоколад, летний шоколад, загадочный шоколад, жареный шоколад. Покопайтесь в своих ощущениях и восприятиях и найдите нужные определения. Приложите чуть больше усилий, и все получится, главное не оставляйте задание невыполненным. Посидите и поразмышляйте.

### **Час «безмолвствия»**

Не пугайтесь, набирать в рот воду и молчать не придётся. Как вы поняли из названия упражнения, это задание займет у вас один час, но при этом вы не должны отрываться от своих дел и обычного распорядка дня. В этот час отвечайте людям только на общие вопросы, используя «да» и «нет». Ведите себя как можно более естественно, чтобы никто не заподозрил ничего странного. У окружающих не должно сложиться впечатление, что вы не в себе, заболели или встали утром не с той ноги. Попробуйте и, поверьте, вы войдете во вкус.

### **Игра «Поиск общих свойств»**

Детям предлагаются два слова, мало связанные между собой.

Например: блюдо и лодка, карандаш и уголь, мел и мука, матрешка и конструктор, консервная банка и чашка и т.д.

За 10 минут ребенок должен написать как можно больше общих признаков для этих предметов. Если родители занимаются с ребенком индивидуально, то это задание должны выполнить и они, чтобы затем вместе с ребенком обсудить результаты, т.е. общие свойства пары предметов, которые они нашли.

Ответы могут быть стандартными: в примере «блюдо и лодка» могут быть названы такие общие свойства, как «сделаны человеком», «имеют глубину», но очень важно найти как можно больше и таких признаков. Особенно ценными являются необычные ответы, позволяющие увидеть предложенные слова в совершенно новом свете.

При групповой работе очень важно выслушать все ответы ребят. В игре побеждает тот из учащихся, у кого список общих признаков больше, длиннее. При обсуждении с детьми названных признаков следует обратить внимание на характеристику этих признаков, насколько они существенны или являются несущественными для данных предметов, т.е. – второстепенными. Эта работа

необходима для того, чтобы дети научились вскрывать связи между предметами, а также предельно четко усвоили, что такое существенные и несущественные признаки предметов.

### **Игра «Зоопарк»**

Игра на актерское мастерство. Участвуют 7-8 человек, каждый выбирает себе любое животное: овца, лошадь, свинья, кошка, собака, крокодил, утконос, шакал зимой, марал в брачный период и т.д. Далее знакомство: каждый по кругу выразительно демонстрирует остальным характерное движение этого животного. После этого, по-очереди, надо показать сначала «себя», а потом любое другое присутствующее «животное». Это «животное» получает ход, показывает себя и далее другого зверя. И так далее. Потом можно объявить «суперзоопарк». Это когда все животные демонстрируются максимально утрированно и ярко!

Можно играть навывлет. Ошибся в передаче хода – выбыл из игры.

### **Упражнение «Рифмуем имена»**

Участникам необходимо сочинить двустишие на свое имя, которое начинается словами: «Меня зовут...»

#### **Пример:**

- Меня зовут Никита, меня любят москиты!
- Меня зовут Нина, я пришла из магазина!
- Меня зовут Саша, у меня сгорела каша!
- Меня зовут Настя, от меня всем здравствуйте!
- Меня зовут Рита, в огороде все полито!

### **Упражнение «Сочинитель»**

**Цель:** развитие речи, словаря детей, мышления и креативности. Можно использовать в качестве ледокола на тренинге у взрослых.

**Ход проведения:** Даны три слова. Например, стол, арбуз, вагон. Необходимо придумать как можно больше предложений, в каждом из которых были бы использованы все три слова. Слова можно изменять любым способом.

### **Упражнение «Найди пару»**

**Цель:** Развитие прогностических возможностей и интуиции; формирование у членов группы установки на взаимопонимание.

**Ход упражнения:** Каждому участнику при помощи булавки на спину прикрепляется лист бумаги. На нем написано имя сказочного героя или литературного/исторического персонажа, имеющего свою пару. Скажем: Крокодил Гена и Чебурашка, Ильф и Петров, Дедал и Икар и т.д. Каждый участник должен отыскать свою «половину», опрашивая группу. При этом запрещается задавать прямые вопросы, например: «Что написано на моем листе?» Отвечать на вопросы можно только словами «да» и «нет». Участники расходятся по комнате и беседуют друг с другом.

### **Игра «К счастью... К сожалению...»**

**Цель:** развитие воображения и творческих способностей.

**Время проведения:** 30 минут.

**Материалы:** маленький мячик.

Игрокам предстоит сочинять рассказ. Каждый участник придумывает свое предложение, которое обязательно должно начинаться словами «К счастью» или «К сожалению» (попеременно).

Тот, кто готов быть первым, получает мяч. Закончив предложение, он передает мяч другому участнику, и история продолжается.

Длина истории не установлена заранее. Любой игрок может принять решение закончить ее, если сочтет это нужным.

Игру можно проводить по-разному. Вы можете сами начать ее или дать мяч тому игроку, который, по вашему мнению, готов проявить инициативу. Если Вы хотите придать членам группы больше уверенности, то можете поинтересоваться, есть ли у них на примете какие-то темы, вокруг которых можно было бы разворачивать историю.

**Возможные варианты:**

- Группа затерялась на необитаемом острове.
- Одиссей попадает на Красную площадь.
- Вася и Маша открывают магазин игрушек.
- Мальчик влюбился в девочку.
- Двое родителей спорят из-за подарков сыну (дочери) на день рождения.

**Упражнение «Шнурок»**

Группа становится в узкий круг и вытягивает руки вперед. Тренер привязывает в произвольном порядке к кистям шнурки. Задача группы – распутаться. При этом нельзя разговаривать. Можно изобретать всякие звуковые сигналы, жесты.

Запрещается вербальное общение.

После завершения упражнения проводится обсуждение: каждый из группы делится своими впечатлениями, высказывает свое мнение о работе группы, например, почему сразу не получилось сделать что-то, что удалось и т.д.

**Упражнение для менеджеров «Принцесса и крестьянин»**

**Цель:** побудить людей к творческому мышлению.

**Размер группы:** от 5 до 15 человек.

**Условия:** классная комната. Вам понадобится по одному экземпляру текста истории на каждого участника.

**Порядок действий:**

1. Расскажите историю о принцессе и крестьянине.
2. Раздайте каждому участнику по экземпляру истории и разрешите обсуждать проблему сколь угодно долго – скорее всего, это займет 5-10 минут.

3. Предложите собственный ответ на загадку, но если кто-то рассудит иначе, тем лучше.

### **Упражнение «Творческое озарение»**

**Цель:** развитие творческого мышления и умения сосредоточиться.

На протяжении двух минут, используя 14 слов (тренер сам подбирает заранее слова, набор слов может меняться в связи с целями и задачами тренинга), придумайте связный рассказ. Можно ставить слова из списка в любом порядке, а также добавлять любые другие слова.

### **Упражнение «Развитие креативности»**

Найдите сходство между приведенными ниже объектами. Например: «Что общего между слоном и бананом?». Возможные ответы: толстая кожа, живут в жарком климате и т.д. На каждую пару отводится по три минуты.

1. Что общего между кофе и жителями Лапландии?
2. Что общего между шнурками для обуви и поездами?
3. Что общего между горой и шоколадом?
4. Что общего между ходьбой и говорением?

Время проведения и обсуждения результатов – 25-30 минут.

### **Упражнение «Заглавная буква»**

Чтобы стимулировать появление творческих идей, нужно научиться выискивать ассоциации в обычном потоке мыслей.

Это упражнение можно выполнять в любом месте, в любое время, с любой буквой!

Начнем с буквы Ж. На протяжении трех минут запишите как можно больше слов, начинающихся с буквы Ж.

**Время проведения:** 10-15 минут

### **Упражнение «Превращения»**

**Цель:** развитие креативности.

Для развития технического интеллекта очень полезно представлять себе конструкцию различных машин и приборов, а также принципы их работы. Предлагаем вам новое и эффективное упражнение. Если вы не знаете, каков принцип работы того или иного прибора – просто придумайте его!

1. Представьте себе, что вы – это лист бумаги, вот-вот готовый отправиться в копировальный аппарат. Закрыв глаза, в максимальных подробностях представьте процесс, происходящий с вами.

2. Представьте, что вы – бензин в бензобаке автомобиля, поступающий в двигатель. Вы превращаетесь во взрывную силу и двигаете автомобиль. Закрыв глаза, в максимальных подробностях представьте процесс, происходящий с вами.

3. Представьте, что вы – сигнал, излучаемый передатчиком местной телестанции. Закрыв глаза, максимально подробно представьте себе ваш путь от антенны передатчика до превращения в картинку на телеэкране.

4. Представьте, что вы превратились в собственный голос и совершаете путь от вашей телефонной трубки через спутник связи в телефонную трубку вашего друга, находящегося на противоположном конце планеты. Закрыв глаза, представьте себе свое путешествие как можно детальнее.

**Упражнение «Завяжи шнурок»**

**Цель:** развитие креативности.

За две минуты найдите как можно больше применений для обувного шнурка и запишите их.

Это упражнение, развивающее творческий интеллект для рассмотрения можно брать любой другой предмет: скрепку для бумаг, зубную щетку, карандаш, спичку... и т.д.

Время проведения и обсуждения результатов – 10 минут.

**Упражнение «Прочти текст»**

Предлагается читать связный текст с пропусками букв. Вначале в тексте пропадает по одной букве, потом по две, далее по три...

Чем сообразительнее человек, тем дольше он сможет читать этот текст, несмотря на пропуски. Ему в этом поможет контекст.

**Упражнение «Поставь точку»**

**Цель:** проба на оригинальность мышления.

**Задание:** Вот вам лист бумаги с нарисованном на нем кругом. Поставьте точку, где хотите! (и никаких дополнительных комментариев).

**Оценка:** По степени возрастания оригинальности мышления точка располагается так: в центре круга, на этой же стороне листа, но в центре круга, на другой стороне листа, на срезе листа (на его грани).