Детские игры «Ассоциации» для развития мышления и воображения

Игра «Ассоциации» – хороший способ развить мышление, словарный запас, память и воображение.

Игра «Ассоциации» – хороший способ развить мышление, словарный запас, память и воображение. Играть могут дети разных возрастных групп, в зависимости от этого задание можно усложнять и облегчать. Развитие ассоциативного мышления крайне важно для дошкольника, ведь оно влияет на общие интеллектуальные способности. Играть в ассоциации несложно и увлекательно, родители могут заниматься с ребенком в любое время.

Что такое ассоциативное мышление и почему его важно развивать у детей

Ассоциация – мысленная, тактильная или визуальная связь, когда при контакте с одним объектом вспоминаются другие образы, явления, ситуации. Следовательно, ассоциативное мышление – умение образно мыслить, находить аналогии. Это помогает понимать и запоминать информацию, генерировать идеи. Например, если пароль от банковской карты 1812, то в памяти сразу всплывают наполеоновские войны. Вспоминая их каждый раз при операциях в банкомате, человек будет набирать правильный код.

Чтобы ребенок рос интеллектуально развитым, его ассоциативное мышление необходимо регулярно стимулировать. **Цель игры «Ассоциации» – приучение дошкольника при запоминании новой информации каждый раз включать воображение, перебирать в памяти то, с чем можно связать полученные сведения.**



**Выделяют 4 вида ассоциаций:**

* по схожести – внешней, функциональной, структурной, смысловой (огонь-костер);
* по противоположности (горячий-холодный);
* по пространственно-временной связи (мясо-котлета);
* по причинно-следственной связи (сырость-простуда).

Правила игры «Ассоциации»

Дидактическая игра «Ассоциации» существует во множестве вариаций. Она вызывает интерес у детей всех возрастных групп, в нее играют парами и большой компанией. Общий принцип простой: один игрок называет слово, картинку, предмет, или изображает задуманное мимикой. Остальные, разобравшись в полученной информации, придумывают ассоциации.

Уровень сложности варьируется в зависимости от возрастной категории детей и их общего интеллектуального развития. Для воспитанников младшей возрастной группы следует выбирать простые слова и изображения, строить из них короткие ассоциативные цепочки. Дошкольникам старшей группы и школьникам интересно играть в сложные игры, когда нужно формировать длинные цепочки.

**Игры «Ассоциации» бывают:**

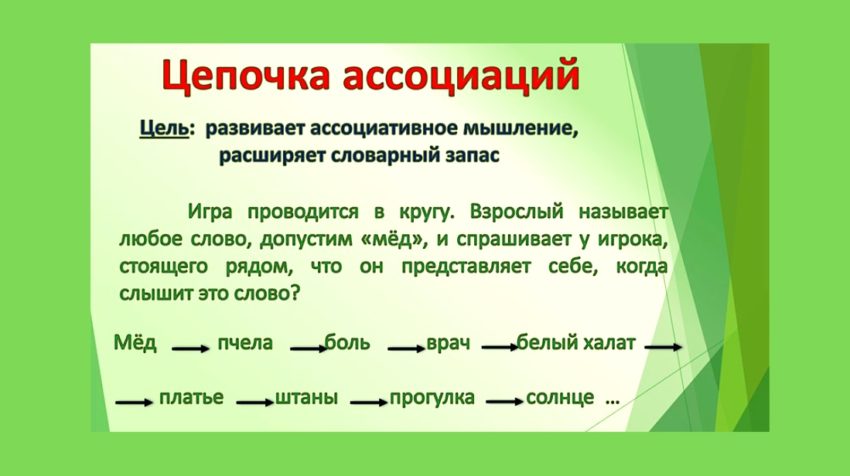
* вербальные – цепочки формируются словами;
* образные – используются изображения, мимика, телодвижения;
* предметные – демонстрируются предметы.

Угадай по признакам

Ведущий произносит два прилагательных, характеризующих некое понятие или явление. Игроки пытаются угадать, о чем идет речь. Например, произнесенные слова – холодный и сладкий. Можно догадаться, что речь идет о мороженом.

Цепочка

Первый участник произносит слово. Следующий ребенок придумывает на это слово ассоциацию. И так все игроки поочередно. К примеру: небо – туча – дождь – земля – огород – овощи – урожай. Повторяться нельзя.



Игра в ассоциации слова

Воспитатель рисует на доске сердцевину цветка, пишет в ней основное слово. А дети придумывают к нему ассоциации – это лепестки. Например: курорт – море, пляж, лежак, солнце, яхта, отдых, отель. Задача игроков – пририсовать как можно больше лепестков, чтобы цветок получился красивым.





Ряд ассоциаций

Ведущий называет первое и последнее слово в ряду, а дети должны составить цепочку причинно-следственных или пространственно-временных ассоциаций. К примеру: пшеница – булка. Ряд будет таким: пшеница – мука – тесто – выпекать – булка.



Ассоциация по схожести

Игра рекомендуется для работы со старшими дошкольниками и школьниками, у которых уже достаточно развит словарный запас.

Дети становятся в круг. Воспитатель бросает каждому по очереди мяч, называет объект. А игрок должен, просив мяч обратно, сказать, на что этот объект внешне похож. Ребенок, который не смог назвать ничего похожего, выбывает. Победителем становится последний оставшийся в круге игрок.

**Вот примеры для игры:**

* змея – веревка;
* лампа – груша;
* лед – стекло;
* сугробы – одеяло;
* гора – верблюжий горб;
* стрекоза – вертолет;
* кочан капусты – голова;
* одуванчик – солнце;
* облако – вата;
* лужа – зеркало;
* еж – кактус;
* пуговица – пятачок свиньи;
* петушиный гребень – расческа;
* арбуз – мяч.

Слова из слова

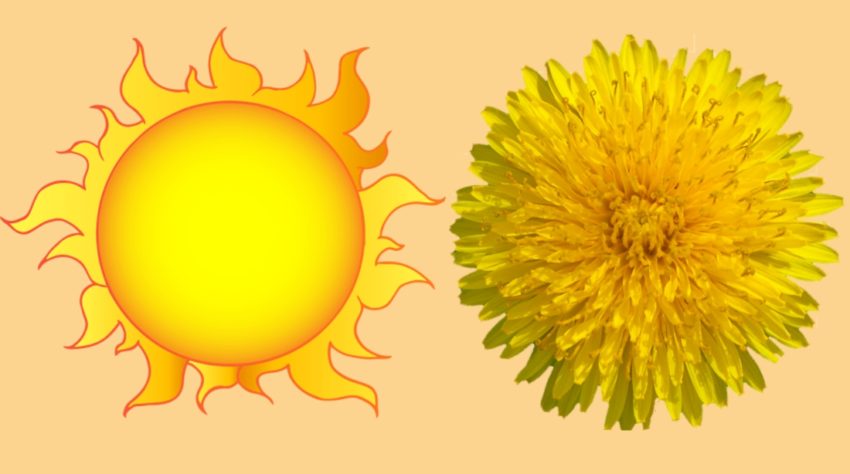
Ведущий загадывает длинное слово, разбивает его на слоги. А игроки должны из каждого слога составить отдельное слово, прибавив к нему часть спереди, сзади или обеих сторон.

**Например, загадано слово «переводчик»:**

* «пе» – печь;
* «ре» – река;
* «вод» – вода;
* «чик» – ключик.

Игра с карточками на ассоциации

Воспитатель показывает детям картинку, изображающую какой-либо объект. Игроки должны сказать, на что он внешне похож. Например, солнце – одуванчик, лампочка, колесо, мяч, апельсин. Пусть дети постараются вспомнить как можно больше сходств.





Противоположности

**Ведущий называет прилагательное, а дети должны вспомнить обратное по значению слово:**

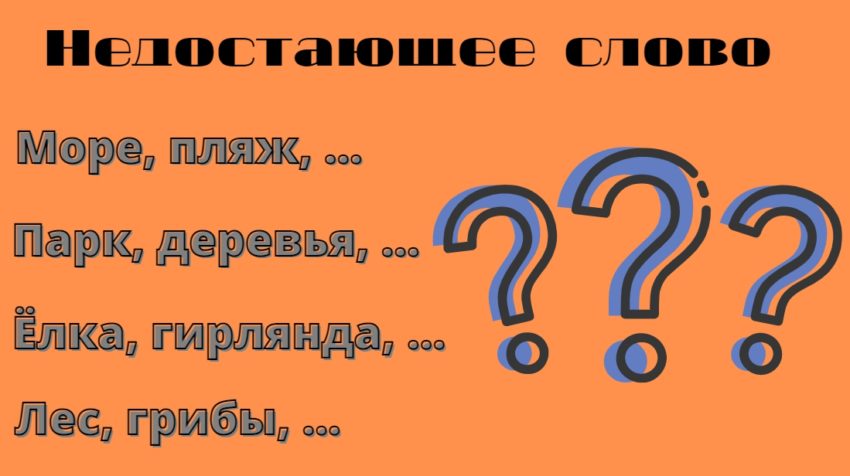
* темный – светлый;
* солнечный – пасмурный;
* свежий – тухлый;
* веселый – грустный;
* молчащий – говорящий;
* далекий – близкий;
* мягкий – жесткий.



Недостающее слово

**Ведущий говорит 2 слова, а игроки должны добавить по смыслу третье, чтобы получилась цепочка. Например:**

* грядки, прополка (тяпка);
* елка, украшение (шарики);
* поэт, рифма (стихотворение);
* утро, еда (завтрак).



У детей с нарушениями речевого или умственного развития могут быть проблемы с формированием смысловой цепочки. В этом случае второе существительное следует заменить глаголом. Например, «грядки, полоть, тяпка». Ребенок должен сообразить, что грядки полют тяпкой.

Игра «Ассоциации» для детей с картинками

Игра еще называется «Крокодил», она самая популярная из представленных. В нее с интересом играют даже старшеклассники.

Игроки должны разделиться на 2 команды. Каждая группа участников выбирает ведущего, берет себе пачку карточек с изображениями. Команды по очереди показывают картинки ведущему соперников так, чтобы его группа не увидела изображение. Ведущий старается показать своей команде, что увидел на карточке соперников, используя мимику и телодвижения. При этом он должен соблюдать правила:

* не произносить ни звука;
* с самого начала показывать именно загаданный объект, а не близкие к нему понятия, при составлении которых можно догадаться, о чем речь;
* не указывать пальцем или кивком головы на окружающие объекты, имеющие отношение к изображению, даже косвенное.

Задача команды ведущего – угадать, что он им показывает. Желательно не размышлять молча, а сразу называть один за другим приходящие в голову слова. Так выше вероятность быстро найти верный ответ, потому что команда-победительница определяется по скорости угадывания.