**Інтелектуальна гра «Алгоритм Цицерона»**

Група гравців сідає в коло (обов'язкова умова - це умова так званого «круглого столу», тобто розміщення групи в колі забезпечує рівність всіх учасників і тим самим - їх психологічний комфорт).

Сівши зручно в коло, група отримує завдання: розповісти абсолютно будь-яку історію, спираючись на знаменитий «Алгоритм Цицерона», тобто на серію послідовних питань:

1. Хто?

2. Що?

3. Де?

4. Чим?

5. Навіщо?

6. Як?

7. Коли?

Увага!

«Алгоритм Цицерона» Ви можете використовувати і для розвитку своїх (і чужих) «письменницьких» здібностей. (Власне, саме для цього він і придуманий!) Якщо Ви ніколи в житті не писали розповіді, сядьте і попрацюйте з «Алгоритмом Цицерона»- ось побачите, з-під Вашого пера несподівано вийде шедевр!

**Інтелектуальна гра «Театр абревіатур»**

В грі приймають участь ведучий та гравці. Ведучий виходить за двері.

 Гравці, порадившись, придумують спільно слово.

Це слово повинен буде відгадати Ведучий, коли повернеться. Букви, з яких складається це слово, розподіляються між гравцями.

Кожна буква повинна відповідати певним типом поведінки, рисі характеру, соціального типу. Краще, якщо Ви будете грати в що-небудь одне, наприклад, тільки риси характеру або тільки типи або професії людей

• Р- радість, • Ж - жадібність, • П - пустощі, • Е - ерудованість • І так далі...

Коли Ведучий повертається в кімнату, учасники інтелектуальної гри представляють йому пантоміми. Ведучий повинен вгадати, що ж йому намагаються показати, а з перших букв вгаданих слів - скласти і розгадати задумане на початку гри СЛОВО.

 **Гра «Знайомство з квартирою на дотик»**

Гравцеві зав'язуються очі. Потім (разом з ведучим) він відправляється в подорож по квартирі з зав'язаними очима. Всі зустрінуті люди, а також - предмети і деталі інтер'єру - обмацуються, і після цього, називають за назвами.

Ця гра у дітей розвиває всі органи чуття, які зазвичай залишаються у людини недорозвиненими, в силу звички користуватися одним тільки поверхневим зором.

Також гра розвиває координацію, пластику, допомагає подолати разкоординованість і гіперактивність.

**Гра «На що це схоже?»**

 Капніть чорнилом або рідко розведеною гуашшю на білий щільний лист ватманського паперу і складіть цей папір навпіл. Потім - розгорніть лист і починайте разом з дитиною придумувати предмети або істоти (не менш п'яти), які асоціюються з плямою. Важливе правило: прагніть до того, щоб дитина придумував різні типи предметів і істот. Якщо дитина захопилася однією темою, наприклад, схожими на пляму звірами, поставте йому запитання: «А на яких людей це схоже?».

Важливо тренувати свою дитину бачити в плямах не тільки серії одноманітних речей (одні тільки чудовиська, космічні кораблі, ведмеді) , а також проявляти фантазію. Ця вправа тренує гнучкість мислення, його швидке вміння переключатися на рішення різних завдань.

**Гра «Метаморфози»**

Починаючи грати в цю гру, необхідно пояснити нове слово - «метаморфози», що означає «перетворення», «зміни».

У цій грі ми перетворюємо предмети - найчастіше - несправні або відслужили свою службу. Ми даємо їм друге життя, пристосовуючи під щось ще - як правило, більш креативне. Наприклад, звичайний електричний чайник може стати лійкою для квітів, а може стати і пеналом для потрібних дрібниць - ручок, олівців, фломастерів, з різнокольорових конторських скріпок можна зробити «фіранку-дощик» і тд.

**Гра «Весілля пензлика і олівця»**

Чи знаєте Ви, що можна одночасно малювати і олівцем і пензликом - якщо їх з'єднати разом скотчем.

А тепер давайте подивимося навколо себе і і знайдемо ще кілька пар предметів, які можна з'єднати творчо і конструктивно ...