Воспитатель

Юлия Николаевна Белкова

**Картотека игр на развитие креативности**

**у детей старшего дошкольного возраста.**

 **«Несуществующая рыба»**

Существует множество забавных названий рыб. Например, рыба-пила, рыба-игла, рыба-меч, рыба-кабан, рыба-ангел, рыба-клоун, рыба-луна, рыба-попугай, рыба-лягушка и другие. Вы можете «копнуть» эту тему и заняться изучением жизни обитателей морских глубин. Предложите ребенку придумать и нарисовать свою рыбу. Может быть, это будет рыба-дом, рыба-кровать, рыба-арбуз. Как она выглядит, чем питается, где обитает? Нарисуйте свой подводный мир с причудливыми обитателями.

**«Представь себя...»**

В нашем воображении мы можем быть кем угодно: сказочными героями, машинами, растениями, животными, предметами быта и одеждой. Скажите примерно следующий текст: «Представь себе, что в руках у тебя волшебная палочка. В кого бы ты хотел превратиться?» Пусть ребенок изобразит того, кем он стал, а вы угадайте задуманный образ. «Цветик-семицветик». Спросите у ребенка: «Помнишь, у девочки Жени из сказки «Цветик-семицветик» был волшебный цветок с семью лепестками? Представь, что в твои руки чудесным образом попал этот волшебный цветок. Какие желания ты загадаешь?» Пусть ребенок обоснует свои желания. Развитие этой темы поможет вам узнать о «ценностях» и «приоритетах» ребенка, а также о свободе желать, о намерении получать что-то от жизни.

**«Любимое животное»**

В древние времена у многих народов, да и у каждого человека в отдельности было свое тотемное животное. Это животное силы, к нему обращались за помощью в трудных жизненных ситуациях. Возможно, любимое животное вашего ребенка и является его тотемом: он все время его рисует, интересуется его жизнью, хочет завести дома (ничего, что это жираф или лошадь). Предложите ребенку побыть в образе разных животных. С помощью мимики и жестов он должен показать: как ходит, спит в берлоге и сосет лапу медведь; как скачет и грызет капусту заяц; как в норе прячется мышь; как фыркает и сворачивается клубочком колючий еж. Эта игра поможет ребенку узнать много нового и интересного из мира животных. Перед началом игры загляните в энциклопедию для животных, вам легче будет находить «штрихи к портрету» того или иного животного.

 **«Слепой художник»**

Вам понадобится лист ватмана и карандаши. «Художнику» завязывают глаза, и он под диктовку должен нарисовать рисунок, который вы загадали. Вы говорите, как вести карандаш: вверх, вниз, нарисуй кружочек, две точки и т. д. Ребенок рисует и пытается отгадать, какое изображение получится. Выбирайте простые рисунки: дом, человек, дерево.

**«Космическое путешествие»**

Вырежьте из бумаги несколько кругов разного размера, разложите их в произвольном порядке. Предложите ребенку представить, что круги — это планеты, на каждой из которых есть свои обитатели. Попросите малыша придумать названия планет, заселить их различными существами. Мягко направляйте воображение ребенка, например, выскажите предположение о том, что на одной планете должны жить только добрые создания, на другой — злые, на третьей — грустные и т. п. Пусть малыш проявит фантазию и нарисует жителей каждой планеты. Вырезанные из бумаги, они могут «летать» друг к другу в гости, попадать в различные приключения, завоевывать чужие планеты.

**«Составь загадку»**

Игра развивает воображение, мышление

 Научите ребенка придумывать загадки. Формулировка загадки может быть простая (Что зимой и летом одним цветом?) или характеризовать предмет с нескольких сторон (Горит, а не огонь, груша, а не съедобная).

**«Волшебные превращения»**

Игра развивает воображение и образную память, образное движение (способность изображать животных, какие-нибудь предметы). Задача — жестами, мимикой, звуками изобразить животное или какой-нибудь предмет. Другие игроки должны угадать, что было показано, и рассказать, как они догадались.

**«Для чего я хорош?»**

Игра развивает воображение, фантазию, творческое мышление.

Выберите какой-нибудь предмет. Задача — придумать и назвать все возможные случаи использования этого предмета.

**«Сказки»**

Способствуют развитию речи, воображения, памяти

Сочиняйте сказки вместе с ребенком. Истории о любимом зверьке, о предметах мебели. Запоминайте или записывайте эти истории — их потом всегда можно будет продолжить или просто прочитать спустя много лет вашим внукам.

 **«Что будет, если?..»**

 Игра хороша тем, что ее можно проводить в любом месте: дома, на прогулке, в транспорте. Это игра-размышление на самые разные темы. Принимаются все варианты ответов. Старайтесь развернуть тему до предела, задавая ребенку наводящие вопросы.

Примеры заданий:

Что будет, если...

... человек перестанет есть?

... не выключить кипящий чайник?

... оставить холодильник открытым?

... носить тесную обувь?

... не чистить зубы?

... забить мяч в окно?

... съесть десять порций мороженого сразу?

... дразнить соседскую собаку?

... ходить задом?

... не спать?

... посадить цветы в песке?

... сесть на ежика?

... человек научится летать?

**«Образы»**

Проведите простой эксперимент: нарисуйте на листе одну окружность, а внутри нее — другую, диаметром в два раза меньше. Спросите у ребенка, что он видит. А что видите вы? У каждого человека найдутся свои ассоциации. Главное — не останавливайтесь на одном варианте ответа. Учите ребенка искать много новых идей, опираясь на одну данность. Это поможет ему в решении многих жизненных вопросов. Такой подход расширяет сознание и выводит на поиск нестандартных решений. Находите необычное в простых вещах, которые вас окружают. Например: «На что похоже облако? Что напоминает рисунок на ткани? А эти причудливые разводы на кафеле?»

**«Новый человек»**

Предложите ребенку нарисовать землянина, который в некотором смысле похож на инопланетянина. Как бы мог выглядеть человек еще, кроме того, каким он является? Пусть ребенок «перекроит» тело человека по-новому. Это творческое задание хорошо отражает отношение ребенка к собственному телу. И его рисунок будет своеобразным посланием для психологов. То, что ребенок укрупняет, выпячивает в теле, имеет для него важный смысл. То, что он «забывает» нарисовать, уходит в область подсознательного в виде страхов и негативных переживаний.

**«Непослушный карандаш»**

 Дайте ребенку карандаш и бумагу, предложите ему нарисовать закорючки. Пусть он представит, что в его руки попал непослушный карандаш, который рисует, что ему вздумается. Нарисуйте около 10— 15 таких рисунков, затем рассмотрите их с разных сторон. Что получилось? На что они похожи? Какие образы вдруг проявились? Чтобы упражнение не выглядело, как задание, рисуйте закорючки вместе (каждый на своем листе).

**«Новая поза»**

Каждая клеточка тела ребенка излучает творческую энергию. Расскажите ему, что наши глаза, лицо (мимика), руки, движения (жесты) способны многое рассказать о нашем настроении, характере и даже воспитании. Придумайте вместе как можно больше новых гримас и положений тела.

**«Какого вкуса небо?**»

Большую часть информации о мире человек получает с помощью зрения. Это научно доказанный факт. Все остальные органы восприятия (слух, обоняние, вкус, осязание) находятся как бы в «аутсайдерах». Это упражнение помогает «реанимировать» все те чувства, которые притупляются. Спросите: «Какого вкуса небо? Какой формы радость? Какой на ощупь страх?»

   «**Камушки» (игра на развитие воображения)**

Для этой игры нарисуйте морской берег (ваши художественные способности не имеют никакого значения: это может быть просто полоска желтого цвета – песок и полоска синего — вода).
На берегу нарисуйте несколько камушков (5-6) разной формы. Каждый камушек должен быть похож на несколько разных предметов, животных, человека. Может быть несколько камушков одинаковой формы.
Вы говорите ребёнку, что по берегу моря только что прошел волшебник и заколдовал, превратил в камушки все, что было на берегу. Чтобы все расколдовать, надо догадаться, что же здесь такое.
Помогите придумать про каждый камушек несколько вариантов. После ответа ребёнка выберите один из вариантов и вместе с ним дорисуйте «камушек» так, чтобы получилось полное изображение придуманного предмета. Если Вы рисуете круг: это пуговица, яблоко, солнышко, сладкая ватрушка.

А камушек в форме капли похож на туловище человечка, морковку

**«Поможем художнику» (игра на развитие умения творчески воображать ситуацию)**

Эта игра принесет вам радость совместного творчества, сблизит вас с ребёнком, научит лучше понимать друг друга. Перед этой игрой на листе бумаги нарисуйте схематическое изображение человека. Буквально так: «Ручки, ножки, огуречик…». Приготовьте еще цветные карандаши или фломастеры.

Скажите ребёнку, что ваш знакомый художник не успел дорисовать картину, и сейчас вы ему поможете. Пусть ваш малыш придумывает, что хочет про этого человечка, а вы рисуйте все его выдумки, хотя можно и вместе обсуждать разные варианты.

Придумайте, кто здесь будет нарисован (мальчик или девочка). Какого цвета будут глаза? Придумали? Рисуйте, не смущаясь тем, как это у вас получается, все равно для ребёнка это будет большой радостью. Какого цвета волосы? Как одеть человечка? Обсудите всё в деталях. Можно придумать и нарисовать, что у человека в руках, что рядом с ним.

После того как вы решите, что рисунок закончен, можно вместе (а потом и малыш самостоятельно) придумать, как зовут вашего человечка, куда он идет, что там случится.

Игру эту можно проводить много раз, дорисовывая, дополняя деталями: домик и собачку, поезд и машину, дерево и цветок, да и всё, что придумается.

Эта игра особенно дает почувствовать радость творчества детям, не очень уверенным в себе. Тут появляется такая возможность всё говорить самому, а взрослый, большой и всезнающий, будет всё это выполнять! Многие дети с каждым разом все смелее и веселее начинают диктовать свои выдумки, особенно если взрослые охотно принимают их.

А вот ребят-«всезнаек» эта игра может приучить прислушиваться к мнению других. С такими детьми можно вместе обсуждать разные варианты решения, выбирая, чей лучше. Какой бантик больше подойдет к голубым глазам девочки, коричневый или голубой? Какого цвета будут у нее туфельки? И это тоже школа умения договариваться, а не просто упрямо стоять на своём.

Важно, чтобы вы вместе создавали детальный рисунок, чтобы история, сочиняемая про него ребёнком, включала в себя некоторые неожиданности. Чтобы все истории не сводились к стандарту, как это часто делают дети: «Это девочка Лена. Она идет гулять. Погуляет, покушает и ляжет спать». Тут тоже предложите неожиданность: «Идет Лена, идет и встречает говорящего котенка…». Но при этом помогите малышу не забредать слишком далеко в дебри фантазии, ведь он еще не очень справляется со своим воображением, сочините вместе с ним небольшую, но законченную историю, и уж, конечно, с опорой на ваше совместное произведение.

ИСТОЧНИК:
Дьяченко О.М., Веракса Н.Е. Чего на свете не бывает? – М.: Знание, 1994.

**«Карточки с картинками»**

Подберите журнал, где есть много изображений животных и предметов, которые знакомы вашему ребенку.
Вырежьте картинки из журнала и наклейте их на картонные карточки, создав своего рода карточную колоду.
Вытащите карту из колоды.
Если вы вытянули изображение кошки, пусть ваш ребенок притворится кошкой.
Это отличная игра для развития воображения, речи и навыков общения.

ИСТОЧНИК:
Силберг Дж. 125 развивающих игр для детей от 1 до 3 лет. – Мн.: ООО «Попурри», 2003.

**«Волшебные кляксы»**

До начала игры изготавливаются несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил, туши или краски и лист складывается пополам. Затем лист разворачивается, и можно начинать игру. Играющие по очереди говорят, на что похожа клякса. Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

ИСТОЧНИК:
Зяблицева М.А. Развитие памяти и воображения у детей. Игры и упражнения. – Ростов н/Д.: Феникс, 2005.

**«Изобретатель»**

Для этой игры понадобятся 10 картинок с четким изображением предметов. На каждой картинке – один предмет. Рисунки могут быть самые различные: молоток, гвоздодер, вешалка, пила, нож, вилка, ножницы, отвертка, табуретка, книжная полка.

Сначала с ребёнком обсуждается каждая картинка, выясняется назначение каждого предмета. Затем предлагается «изобрести» новый инструмент, например, такой, который будет и вешалкой, и пилой. Ребёнка просят найти картинки, на которых нарисованы вешалка и пила. А потом нарисовать новый инструмент, который одновременно будет и вешалкой, и пилой. Рисунок обсуждается и дополняется вместе со взрослым.

Потом можно предложить такие пары предметов: табуретка-книжная полка, вилка-нож, молоток-гвоздодер, ножницы-отвертка и др. Из названных предметов возможны различные комбинации. В процессе освоения техники «изобретательства» можно добавлять новые предметы. Затем можно предложить ребёнку самому придумывать различные вещи, которые могут выполнять несколько функций.

ИСТОЧНИК:
Дьяченко О.М., Веракса Н.Е. Чего на свете не бывает? – М.: Знание, 1994.

**«Почему?»**

Можно придумывать сказки, которые объясняли бы явления из какой-либо области. Эти объяснения могут быть как реальными, так и с привлечением фантастики:

На что можно поймать в луже облако? Конечно же, на одуванчик! Облако подумает, что это маленькое мягкое облачко и обязательно приплывет познакомиться!

Примеры вопросов:

Почему вишни растут парами?
Почему ежевика колючая?
Откуда у земляники крапинки?

**«Правила хорошего тона»**

С древности повелось, что в разных местах нужно вести себя по-разному. В связи с этим существуют правила поведения, которые объясняют, что можно, а что нельзя делать в том или ином месте.

Участникам игры предлагается написать свод правил поведения в неожиданных метах, например:
— под кроватью, на вершине Эльбруса, в холодильнике, в избушке Бабы-Яги. Можно предложить по написанным правилам угадать место.

 **«Инструкция»**

Похожая игра. Но в ней предлагается составить подробную инструкцию для выполнения нелёгкого задания, например: как вынуть изюм из кекса; сделать маникюр кошке; выиграть в лотерею.

**«Живой прибор»**

Это игра выявляет талант к пародированию. Суть — как можно точнее изобразить бытовые приборы: утюг, будильник, телефон.