

## **КАРТотеКА ИГР И УПРАЖНЕНИЙ РАЗВИВАЮЩИХ ТВОРЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ**

### **«Чем может быть...»**

Цель: учить придумывать новое применение знакомым предметам.

Педагог раздает детям палочки, пуговицы, трубочки, колечки и др. Дети выполняют задание.

### **«Портрет из пуговиц»**

Цель: учить выполнять аппликации из пуговиц. Педагог рассказывает детям, что создать портрет можно разными средствами: краской, соломкой, пластилином, лоскутами ткани, показывает пуговицы и предлагает каждому ребенку портрет для копирования с помощью пуговиц.

### **«Фантазёры»**

Цель: развитие воображения, образного мышления.

Оборудование: пластилин, зубочистки, вата, цв. бумага т.д. .

Ход игры: взрослый предлагает первому игроку задумать какой-нибудь предмет и сделать только один элемент из предложенных материалов. Второй игрок говорит, что это может быть, и добавляет свой элемент. Следующий должен придумать что-то другое и добавить элемент в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить поделку по-своему. Выигрывает ребёнок, который внёс последнее изменение.

### **«Необычные картины»**

Цель: развитие воображения, образного мышления, мелкой моторики.

Оборудование: поднос, пуговицы, скрепки, пробки от бутылок, флаконов, природный материал: соломка, чешуйки шишек, ракушки, мелкие камушки, засушенные цветы, листья, семена растений, лист картона.

Ход игры: на подносе разложен материал. Взрослый предлагает создать необычные картины, а для их создания требуются не карандаши и краски, а то, что лежит на подносе. Представьте себе картину, которую хотите получить. Сделайте её набросок на листе бумаги. При помощи взрослого прикрепите к картону.

### **«Волшебные кляксы»**

Перед игрой изготавливают несколько клякс: на середину листа выливается немного чернил или туши и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают и теперь можно играть. Участники по очереди говорят. Какие предметные изображения они видят в кляксе или её отдельных частях.

Выигрывает тот, кто назовёт больше всего предметов.

### **«Фантастические гипотезы»**

Цель: развивать творческое воображение и теоретическое мышление. Что было бы, если... (город умел летать, часы шли наоборот и т.п.)?

### **«Необыкновенный полет»**

Цель: развивать фантазию.

Педагог. Представьте себе, что в группе есть ковер-самолет. Он унесет тебя туда, куда ты захочешь. Куда бы ты хотел слетать? Зачем? Дети отвечают.

### **«Сказочные истории»**

Цель: учить использовать элементы анимизма («одушевления» предметов).

Педагог предлагает детям подумать и сказать, на кого похожи столовая и чайная ложки (мама с дочкой, бабушка с внучкой и т.п.), придумать сказочные истории, которые могут с ними произойти.

### **«Художник в зоопарке»**

Цель: учить комбинировать различные детали при создании нового образа.

Педагог. Два волшебника Разделяй и Соединяй побывали в зоопарке. Идет первый волшебник и все разъединяет. Второй — очень рассеянный, поэтому соединяет все как попало. Представьте, что после этого получилось в зоопарке, и изобразите с помощью деталей. Дети выполняют.

### **«Сказочная птица»**

Цели: упражнять в передаче формы и расположения частей птицы; развивать фантазию.

Педагог раздает детям 8—10 овалов разной величины, формы и цвета; отдельные части птиц (разной формы, величины и цвета). Дети придумывают и составляют свою сказочную птицу.

### **«Волшебные очки»**

Цель: развивать действие соотнесения по форме.

Педагог предлагает детям представить, что они надели волшебные очки, которые могут менять свою форму. Например, очки стали круглые и через них можно увидеть только круглые вещи. Дети осматриваются и называют все круглые предметы в комнате. Затем закрывают глаза и представляют, что в этих очках они вышли на улицу. Им нужно назвать пять предметов круглой формы, которые они встретят.

### **«Назови отличие»**

Цель: находить сходства и отличия при сравнении предметов.

Педагог спрашивает, чем шкаф, магнитофон, книга, звонок, самолет отличаются от телевизора, собаки, машины, карандаша, птицы.

### **«Веселое соревнование»**

Цель: учить создавать многое из одного.

Педагог раздает детям листы-матрицы, на которых изображены разные фигуры и сообщает, что с помощью карандашей или фломастеров их можно превратить в какой-нибудь предмет, животное, растение или часть их. Каждый ребенок должен дополнить все листы до разных изображений.

### **«Незаконченный сюжет»**

Цель: учить конкретизировать (оживлять) схематические изображения.

Педагог кладет перед каждым ребенком предмет (катушка ниток, пластмассовая ложка, веточка дерева, засушенный цветок и др.) и просит их дополнить другими деталями до создания целостного предмета или сюжета.

### **«Придумай узор»**

Цель: учить моделировать целостный образ на основе детали, части, схемы.

Педагог раскладывает три ряда предметов: первый — фасоль, второй — горох, третий — арбузные семечки. Дети должны соединить предметы в каждом ряду так, чтобы получился красивый и интересный узор.

### **«Составление изображений объектов»**

Цель: развивать творческие способности при конструировании с использованием геометрических фигур.

Педагог раздает детям геометрические фигуры, и предлагает выложить из них названные объекты, например: клоуна, домик, кошку, машину и др.

### **«Придумай животное»**

Цель: учить комбинировать различные детали при создании нового образа.

Педагог предлагает детям создать необычное существо из имеющихся деталей (могут быть предложены фигуры, вырезки из книг и др.).

### **«Лоскутное одеяло»**

Цель: учить выражать содержание с помощью ограниченных графических средств.

Педагог раздает каждому ребенку по бумажному одеялу и предлагает с помощью одного карандаша раскрасить его так, чтобы не было одинаковых лоскутов.

### **«Картина из дырок»**

Цель: развивать творчество при рисовании нестандартными способами.

Педагог говорит о том, что, если много раз проткнуть лист бумаги иглой, получится много дырок. Но если протыкать бумагу в определенной последовательности, может получиться целый рисунок. Педагог предлагает «нарисовать» иглой на бумаге обычный листок (машину, солнце и т.п.).

### **«Ощипанный портрет»**

Цель: развивать творчество при рисовании нестандартными способами.

Педагог. Если взять лист белой бумаги и долго отщипывать от него маленькие кусочки, через несколько минут в руках останется фигура неопределенной формы с ошипанными краями. Но если отщипывать кусочки заранее продуманно, могут получиться интересные предметы. Попробуйте это сделать. Дети выполняют.

#### **«Облака-загадки»**

Цель: учить находить в материале с нечеткими формами образы предметов.

Педагог говорит о том, как интересно летом наблюдать за плывущими по небу облаками. Облака могут быть похожи на разных животных, человеческие лица и т.д. Затем он поочередно показывает картинки с облаками и просит детей назвать как можно больше вариантов их сходства с предметами, животными, растениями, фигурами людей.

#### **«Превращения»**

Цель: учить создавать образы через опредмечивание условных символов.

Дети рассматривают карточки с условными изображениями предметов и высказывают предположения о том, что это может быть.

#### **«Любимая игрушка»**

Цель: развивать умение преобразовывать предмет с использованием приема акцентирования.

Педагог предлагает детям нарисовать свою любимую игрушку, подумать и рассказать, что можно сделать, чтобы она стала более смешной и забавной.

#### **«Наоборот»**

Цель: учить создавать новые образы с использованием приема гиперболизации.

Педагог дает детям задание изменить предметы (например, стол, чашки, шкаф, платье и т.п.), сделав маленькое большим, и наоборот, и подумать, что тогда получится.

#### **«Фантастическое животное»**

Цель: развивать умение преобразовывать предмет.

Педагог раздает детям рисунки с разными животными. Как можно изменить рисунок, чтобы сделать его необычным и забавным?

#### **«Буквы в рисунках»**

Цель: развивать умение преобразовывать графические символы.

Педагог говорит о том, что все буквы на что-то похожи. Например, буква «г» похожа на подъемный кран, «о» — на спасательный круг. Предлагает детям нарисовать те предметы, на которые похожи разные буквы: ш, р, х, з.

#### **«Исправь ошибку»**

Цель: учить видеть несоответствие изображенных на рисунке признаков знакомых объектов.

Педагог показывает детям картинки: цыпленок красного цвета клюет морковь; медвежонок изображен с ушами зайца и т.п. Дети исправляют ошибки.

### **«Двойное изображение»**

Цель: учить видеть образ в рисунке.

Детям предлагается разрисовать одну часть плотного листа краской, затем сложить лист пополам, прижать и раскрыть. Получается двойное изображение, которое необходимо дорисовать до какого-либо предмета.

### **«Камушки на берегу»**

Цель: создавать в воображении образ на заданную тему.

Педагог показывает детям картинку и говорит, что на ней нарисован волшебный берег. По этому берегу прошел волшебник и все, что было на нем, превратил в камушки. Просит детей угадать и дополнить их разными деталями, рассказать, что было на берегу.

### **«Обведи свою ладонь и оживи»**

Цель: способствовать созданию в воображении образов на основе схематического изображения предмета.

Дети самостоятельно обводят на листе бумаги левую руку. Педагог предлагает превратить силуэт в какую-нибудь фигуру. Лист с силуэтом можно поворачивать как угодно

### **Творческое упражнение «Ночной разговор игрушек»**

Предложить детям придумать, о чем ночью (вечером, когда дети ушли из детского сада) могли разговаривать игрушки: как с ними играют дети, бережно к ним относятся, или упорядочивают игровой уголок т.д.

### **Творческое упражнение «Жизнь шкафа»**

Детям предлагается рассмотреть картинку, на которой изображен шкаф (стул, ведро, ложка и т.д.).

Дети объединяются в группы и отвечают на вопрос:

Из чего может быть сделан шкаф?

Может у шкафа меняться настроение?

Может шкаф болеть?

Можно ли взять в друзья шкафы?

Что чувствует шкаф, когда его протирают или ремонтируют?

Кого из членов семьи шкаф любит больше всего?

Помнит шкаф мастера, который его сделал?

Подобные вопросы можно задавать о любых вещах.

Затем дети придумывают сказку о вещах (как шкаф подружился с новым платьем или как чашка (тарелка) поссорилась с ложкой и т.д.).

### **Творческое упражнение «У кого какой характер?»**

Раздать детям картинки с изображением различных предметов и предложить им описать характер этих предметов, например: характер молотка, кровати, подушки, карандаша. Сравнить и обсудить описание детей. Провести с детьми беседу о том, как может меняться характер различных предметов в зависимости от того, кому они служат и кто держит их в своих руках.

Второй вариант этого упражнения: предложить детям описать работу печального или веселого молотка, исполнительной или ленивой пилы, гордого или скромного карандаша, внимательной или невнимательной тетради и т.д.

### **Творческое задание «Подбери слова к картине»**

Детям предлагают с помощью прилагательных, слов — сравнений, глаголов придумать «комплимент» картине.

### **Творческое упражнение «Узнай птицу»**

Дети получают карточки с изображениями различных птиц. Им предлагается подумать:

- Какой характер у той или иной птицы?
- С какими людьми, цветами, деревьями, животными дружит эта птица?
- Кто враги?
- О чем она поет?
- Из чего и как строит гнездышко?
- Что она больше всего любит делать?

Детей предупреждают, что их ответы могут быть сказочными.

### **Творческое упражнение «Домашние и дикие животные»**

Дети объединяются в две группы — «дикие животные» и «домашние животные». Группы должны придумать и через некоторое время рассказать о трудностях и преимуществах своей жизни. Побеждает группа, рассказ которой самая творческая и интересная. Это упражнение дети могут выполнять индивидуально.

### **Творческое упражнение «Угадай кто я»**

Воспитатель раздает детям карточки с рисунками разных животных. Дети берут себе по одной картинке, потом показывают детям движениями, животное изображено на картинке. Другие дети должны узнать, кого изображает ребенок. Можно предложить детям показать своих любимых животных.

### **Игра «Хорошо-плохо» или «Цепочка противоречий».**

Цель: развитие творческого воображения при помощи поисков противоречий.

Воспитатель начинает — «А» хорошо, потому что «Б». Ребенок продолжает - «Б» плохо, потому что «В». Следующий говорит — «В» хорошо, потому что «Г» и т.д.

Пример: гулять — хорошо, потому что светит солнце. Светит солнце - плохо, потому что жарко. Жарко – хорошо, потому что лето и т. д.

### **Сказочный чайнворд**

Чайнворд-это игра, в которой нужно придумывать слова, начинающиеся на ту букву, какой окончилось предыдущее слово. В предложенной игре нужно воспользоваться этим правилом и составлять фразы-чайнворды про героев сказок, но с одним условием: предложение должно состоять из пяти слов и начинаться имени героя. Например, "Колобок":

ЛисА Аккуратно Обошла Арык.

### **Ягодные сказки**

Можно придумывать сказки, которые объясняли бы явления из какой-либо области. Например:

Почему вишни растут парами?

Почему ежевика колючая?

Откуда у земляники крапинки?

### **Буриме**

В этой игре нужно сочинить стихотворение по заданным рифмам. Например, по таким:

-конь-гармонь-огонь-ладонь; -бег-снег-век-человек; -стакан-карман-обман-пан; Победитель-тот, кто первым придумал интересное стихотворение.

### **Спрячь ноты**

Судья оглашает задание и засекает время. Нужно составить как можно больше слов, в которых были бы "спрятаны" загаданные судьёй ноты:

-ля,ре

-до,фа

-соль,ми

### **Конец и начало**

Выбирается судья, который даёт задание и оценивает работу. Игроки должны за определённое время придумать рассказ по первой и последней его строчке. Без середины два предложения выглядят несвязанными друг с другом. Например:

-Снег пошёл хлопьями... На кровати лежал отбойный молоток.

-Костёр разгораясь сильнее... Паук поймал муху.

-Дятел выглянул из дупла... Балкон покрасили в синий цвет.

### **История одной буквы**

Многим известная игра. Составьте самый длинный связный рассказ из слов, начинающихся на одну букву. например:

"Академик астрономии Антон Алексеевич Арбузов арендовал автобус апельсинов, а артист Алексей Антонович Ананасов арестован атаманом аборигенов."

## **Мемуары**

Мемуары обычно пишут люди, прожившие яркую и интересную жизнь.

Участникам игры предлагается написать мемуары от лица:

- старого прикроватного столика
- старой платяевой вешалки
- старой чайной чашки

Мемуары должны быть небольшими и интересными, хорошо представленными.

## **Расшифруй слова**

Представьте, что простые слова - аббревиатуры. Кто придумает самые смешные расшифровки:

- ГАЗ, ВОДА, ЗЕМЛЯ;
- НЕТ, ДА, УРА;
- ЗАТО, ПОТОМ, ЧТО

## **Анонимка**

Это неподписанное письмо, обычно жалоба на кого-либо или что-либо. А представьте, что страсть к анонимкам охватила неодушевлённые предметы. Каждый участник составляет анонимку от лица какой-нибудь вещи, остальные участники должны отгадать, от чьего лица составлена жалоба.

## **Скроговорки**

Очень трудно быстро произносить скороговорки, ещё сложнее самому придумать друдно произносимую фразу. Есть много скороговорок с именем Саша "Шишкой Саша шапку сшиб", "Шла Саша по шоссе и сосала сушку", "Маляр Шурик мешал сурик". Участникам игры предлагается составить смешные скороговорки сос своими или другими именами. Побеждает тот, кто составит самое труднопроизносимое предложение, или кто составит больше скороговорок и т.д.

## **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 местах, например:

- под кроватью
- на вершине Эльбруса
- в холодильнике
- в избушке Бабы-Яги

Можно предложить по написанным правилам угадать место.

## **10 коротких советов**

В любом модном журнале есть страничка, где даются которкие советы, что делать в тех или иных ситуациях. Участникам игры предлагается придумать и записать советы, способные помочь людям в нестандартных ситуациях:

- ребёнок моет уши зубной пастой
- мама каждый день моет квартиру, передвигая мебель
- папа плачет над аргентинскими сериалами и т.д.

## **"Эврика!"**

Участникам игры предлагается попробовать открыть новый закон или вывести формулу, которая будет несколько необычной, но очень пригодится в жизни. Правила можно придумывать самые различные, например:

- как определить возраст соседской собаки
- как измерить вес грозовой тучи
- как рассчитать количество пчёл в улье

## **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

## ***Попрыгаем как...***

Выбирают водящего. Остальные игроки делятся на две команды и строятся в две шеренги по одному за линией старта. По сигналу начинается игра. Участники должны по очереди пропрыгать всю дистанцию как:

- кенгуру
- лягушка
- воробей

Ни в коем случае нельзя переходить на другой вид прыжков. Ошибившийся выбывает из игры или с команды снимаются очки. Побеждают набравшие больше очков.

## ***Выразительные движения***

Делятся на две команды. Из одной выходит игрок и пытается лишь одними движениями показать разные эмоции:

- радость
- испуг
- злость
- удивление

Вторая команда должна угадать, что было изображено.

## ***Перенести стул***

Игроки выполняют следующее задание - перенести с места на место стул:

- как будто это мешок с золотом
- как будто это наполненный до краёв чан с водой
- как будто игрок идёт по минному полю

## ***Сиамские близнецы***

Сиамские близнецы - это два человека, некоторые части тела у которых общие. Игрокам предлагается разбиться на пары и стать такими близнецами: свободными должны остаться правая рука одного и левая другого. После этого они должны на время выполнить простые задания:

- зажечь свечу с помощью спичек
- вдеть нитку в иголку
- завязать шнурок на ботинке

Побеждает пара, которая смогла это сделать быстрее остальных.

### **Привет!**

Всем известно, что слово "привет" можно заменять жестами - пажать руку, снять шляпу, даже потереться носами. Участникам предлагается поздороваться жестами, которые могли бы быть у туземцев:

- племени людоедов У-ху-ху
- племени прыгающих дикарей Ай-яй-яй
- племени танцующих дикарей Ля-ля-ля

### **Взаправдашнее падение**

Здесь каждому участнику игры предлагается выполнить простое задание - упасть словно:

- он подскользнулся на банановой кожуре
- его ранили в грудь
- его ударило током

### **Галерея неудачников**

Выбирают водящего, который даёт остальным участникам задание изобразить, замерев на месте:

- вратаря, поймавшего шайбу зубами
- гимнаста, забывшего выйти из пируэта
- метателя диска, который по ошибке метнул бумеранг

В итоге получится целая галерея с названием "жертвы спорта". Водящий выбирает победителя.

**Выразительная походка** Походка человека может многое сказать о её владельце. Здесь участника просят изобразить походку человека, который

- оказался совсем один ночью в глухом лесу
  - купил себе ботинки на размер меньше
  - со всей силы пнул коробку, а в ней оказался кирпич
- Остальные должны угадать изображаемую ситуацию.

### **Живой прибор**

Это игра выявляет талант к пародированию. Суть - как можно точнее изобразить бытовые приборы

- утюг
- будильник
- телефон

Остальные должны угадать.