**Картотека игр для развития творческих способностей**

**Детей старшего дошкольного возраста.**

|  |
| --- |
| **Слова-накладки**  **Цель:** развитие речевой активности, словотворчества.  **Возраст:** 6-7 лет.  **Количество играющих:** любое.  **Описание игры:** слова-накладки имеют один общий компонент, который произносится один раз и является окончанием одного слова и началом другого.              Комар + Марка = Комарка              Зебра + Ракушка = Зебракушка              Дерево + Ворона = Дереворона              Зеркало + Лопасть = Зеркалопасть              Дети по очереди придумывают слова-накладки, затем они выбирают самое смешное и самое оригинальное, объясняя, почему они так думают.  **Комментарий:** термин «слово-накладка» образован В. Мининой. Он был создан в процессе изучения творчества Льюиса Кэрролла (вспомните знаменитую Алису и не менее знаменитого кота).  При образовании слова-накладки образуется новый образ, который заключает в себе свойства исходных слов. После словотворчества можно предложить ребенку нарисовать какое-нибудь понравившееся слово-накладку. Наверняка такие слова вызовут самые необычные ассоциации. |
| **Угадай мелодию**  Цель: развитие музыкально-слухового опыта.  Игровой материал: магнитофон, кассета с музыкой известных детям песен, флажки, жетоны.  Ход игры: у каждого играющего в руках флажок. Звучит музыка. Угадавший ее ребенок поднимает флажок. За правильный ответ дается жетон. Выигрывает тот ребенок, который наберет больше всех жетонов. |
| **Музыкальная шкатулка**  Цель: закрепление знания песенного материала.  Игровой материал: красочно оформленная шкатулка, карточки с рисунками, иллюстрирующими содержание знакомых песен (на обороте карточки для контроля указано название песни).  Ход игры: в шкатулку помещаются 5-6 карточек. Дети по очереди выбирают карточки и передают их ведущему, называя музыкальное произведение. Правильный ответ ведет за собой исполнение песни без музыкального сопровождения. |
| **Волшебная стрелочка**  Цель: накопление музыкального опыта.  Игровой материал: табло со стрелочкой и картинками по его периметру с иллюстрациями песен, знакомых ребенку.  Ход игры: ведущий переводит стрелочку на выбранную иллюстрацию, а игроки назыаают песню, ее символизирующую, или поют ее. |
| **Выкладывание различных фигур**  **из заданного числа палочек.**  **Цель:** развитие мышления, воображения, мелкой моторики.  **Возраст:** 6-8 лет.  **Количество играющих:** любое.  **Необходимые приспособления:** палочки.  **Описание игры:** ребенку предлагается из определенного числа палочек (можно использовать спички, очищенные от серы) сложить какую-нибудь фигуру. Можно договориться, что разрешается использовать необходимые предметы.  **Комментарий:** если в игре принимает участие несколько человек, интереснее устроить так, чтобы они не видели фигур, создаваемых другим играющим. Сравнивать можно как каждую фигуру, так и несколько фигур, созданных за определенное время. Детей, придумавших самые оригинальные фигуры, необходимо отметить словесно. |
| **Чудесный лес**  **Цель:** развитие творческих способностей.  **Возраст:** 3-5 года.  **Количество играющих:** от одного и более.  **Необходимые приспособления:** большие листы с нарисованными деревьями и контурами или отдельными линиями, ветками деревьев или неопределенными силуэтами; карандаши.  **Описание игры:** детям раздают листы с рисунками, на которых нужно дорисовать то, что лишь намечено: ветки, животных, муравьев и бабочек. Каждый ребенок рисует то, что, как ему кажется, там должно быть нарисовано, может быть, даже какие-то фантастические вещи. Заранее оговаривается, что нужно дорисовать все заготовленные фигурки.                  Если в игре принимают участие несколько детей, то можно устроить обсуждение рисунков, сочиняя в ходе его сказочную историю о чудесном лесе.                  Также можно играть в «Чудный луг», «Чудесное море», «Чудесный дом» и т.д.  **Комментарий:**  роль взрослого в этой игре заключается, в основном, в ее организации и подготовке необходимых материалов.                 Если дети младшего дошкольного возраста, им лучше предложить трафареты-заготовки в виде животных, цветов, насекомых и т.д. (которые можно изготовить самим или купить готовые). Детям более старшего возраста лучше предлагать заготовки-рисунки в виде различных линий на листе бумаги. |
| **Волшебные кляксы**  **Цель:**развитие творческого воображения, мышления, речи.  **Возраст:**4 – 6 лет.  **Количество играющих:** любое.  **Необходимые приспособления:**изображения клякс.  **Описание игры:**ребёнку предлагается несколько изображений клякс. Он должен внимательно рассмотреть их и сказать, на что они похожи, постаравшись назвать как можно больше версий. Затем сам ребёнок должен назвать самую интересную, на его взгляд, версию и объяснить, почему он так думает.  **Комментарии:**хорошо, если в игре предшествует подготовительная работа, проведённая вместе с детьми – по заданию клякс. Это очень увлекательное занятие, при котором вхождение в игру произойдёт очень органично. |
| **Сочиним историю**  **Цель:**развитие речи, воображения, умения работать в группе.  **Возраст:**старше 5-ти лет.  **Количество играющих:**группа детей.  **Описание игры:**взрослый начинает историю: «Жили-были…» - далее придумывают дети. Каждый участник игры говорит по предложению. Роль ведущего состоит в том, чтобы направить рассказ по нужному сценарию, сделать его более осмысленным.  **Комментарии:**перед началом игры дети рассаживаются по цепочке друг за другом, чтобы соблюдалась определенная последовательность рассказывания истории.Начало может быть любым, например: «В одном большом (маленьком) сказочном (волшебном) городе (лесу)…», «За тридевять морей…» и т.д. Перед началом игры важно настроить детей на фантазирование, включение героев из разных сказок и т.д. Можно задавать детям наводящие вопросы, типа: «А, может быть, он кого-то встретил?» или «И вдруг на них выскочило чудище мохнатое. Какое оно было?»… Взрослый постоянно наталкивает детей на развертывание сюжета, а не простое повествование.          В конце игры ведущий целиком пересказывает полученную историю. Для этого он фиксирует все высказывания детей в процессе рассказывания истории. |
| **Подарки**  **Цель:** развитие воображения, коммуникативных навыков, моторики.  **Возраст:** 5-6 лет.  **Количество играющих:** группа детей.  **Описание игры:**дети становятся в круг, а ведущий (взрослый) предлагает каждому придумать подарок для соседа справа (это могут быть различные предметы, цветы и т.д.). нельзя ничего говорить, ребёнок должен показать свой подарок жестами, а принимающий подарок – показать этот предмет на картинке или показать, как он будет им пользоваться. Получивший подарок показывает свою пантомиму следующему.  **Комментарий:** остальные дети должны внимательно наблюдать за тем, что происходит. В случае ошибки они должны предложить свои варианты использования подарка. Игра продолжается с того ребёнка, который дал правильный ответ.          Пользоваться словами может только взрослый.          Если подарки однотипны, можно остановить игру и поговорить с детьми о том, что здесь подарком может быть всё, что угодно. Главное, чтобы это был приятный подарок. |
| **Угадай-ка.**  **Цель:** развитие воображения.  **Возраст:** 4-6 лет.  **Количество играющих:** один и более.  **Необходимые приспособления:**мелкие материалы различной формы, размера и фактуры: зёрна, семена, бусинки, камешки и т.д., белый лист бумаги.  **Описание игры:**10 – 12 предметов складывают вместе, перемешивают и бросают с небольшой высоты на бумагу. При падении предметы образуют разнообразные изображения. Дети должны сказать, на что это похоже.  **Комментарий:** дети могут просто фантазировать. В этом случае нужно просить их детально описать предлагаемый объект, т.е. если говорит, что похоже на мордочку собаки, он должен показать, где уши, где нос и т.д.          На один бросок может быть придумано несколько предметов. И чем их больше, тем лучше. |
| **Если бы да кабы…**  **Цель:** развитие воображения, фантазии, творчества.  **Возраст:** 5-6 лет.  **Количество играющих:** один или более.  **Описание игры:**взрослый предлагает детям поиграть в «если бы», т.е. продолжить предложения, начинающиеся словами «если бы»:          Если бы крокодилы жили в городах…  Если бы кошки умели летать…  Если бы мы были инопланетянами…  Если бы люди никогда не ссорились…  Если бы мы оказались на необитаемом острове…  **Комментарий:**перед игрой детям можно прочитать стихотворение Э. Успенского «Если был бы я девчонкой –  Я бы время не терял!  Я б на улице не прыгал,  Я б рубашки постирал,  Я бы вымыл в кухне пол,  Я бы в комнате подмёл,  Перемыл бы чашки, ложки,  Сам начистил бы картошки,  Отчего я не девчонка?  Я бы маме так помог!  Мама сразу бы сказала:  «Молодчина ты, сынок!»  Затем нужно настроить детей на то, что в этой игре может произойти всё, что угодно. Поэтому они могут дать волю собственной фантазии и предлагать самые необычные окончания фраз. |
| **Сравнения**  **Цель:** развитие творческого воображения.  **Возраст:** 5-6 лет.  **Количество играющих:** один и более.  **Описание игры:**ребёнку предлагается придумать, с чем можно сравнить: птичку, реку, ветер, варежки, снежинку, утюг и т.д.          Очень важно, чтобы в процессе ответов дети использовали образные выражения.  **Комментарий:**дети дошкольного возраста испытывают большие трудности при необходимости подбора ассоциаций, так как их речь ещё бедна. Лучший способ обогащения речи – это совместное чтение. Желательно постоянно задавать детям вопросы типа: «На что похожи облака?», «На что похожа лужа», «На что похожа мама?». Все это будет стимулировать детей на сравнительные ассоциации предметов. |
| **Что потом?**  **Цель:** развитие творческого мышления  **Возраст:** 5-6 лет.  **Количество играющих:** один или больше.  **Описание игры:**ребёнку предлагается придумать как можно больше вариантов событий, которые наступили после того, как…  Папа поймал большую рыбу…  Что было после этого?: (развейте каждую из историй).  - пруд стал мелкой лужей;  - рыба перекусила леску и уплыла;  - семья целый год ела рыбу;  - рыбу разрезали, а там оказалась ещё одна рыба, а в той – ещё рыба, а в следующей – ещё и т.д.).  Белоснежка кормила голубей…  Папа Карло строгал полено…  Аннушка пролила масло…  Воробьишка выпал из гнезда…  Бабушка испекла пирожки...  Слон проглотил ежа…  Компьютеры стали работать самостоятельно… и. т.  **Комментарий:** если ответы детей однотипны, взрослый может включиться в игру, изменить ход мыслей детей, дать им образец нестандартного предложения. |
| **Пуговичная поляна**  **Цель:** развитие воображения, внимания, образного мышления.  **Возраст:** 3-9 лет.  **Количество играющих:** один и более.  **Необходимые приспособления:** пуговицы всевозможных форм и размеров.  **Описание игры:**ребёнку предлагается из пуговиц «нарисовать» какой-нибудь предмет, а затем целую картину. Потом детям можно предложить обменяться «картинами» и угадать, что на них «нарисовано».  **Комментарий:**чтобы задуманные картины не распадались, можно выкладывать их на палитрах или плотных листах с пластилином.          Игра может стать основой для придумывания сказок.          Другим вариантом может стать предложение детям добавлять свои детали в уже начатую картинку или предмет. Это хороший способ ненавязчивого включения застенчивых детей в процесс общения. |
| **Дополни фигуру**  **Цель:** развитие творческих способностей, воображения.  **Возраст:** 4-6 лет.  **Количество играющих:** один и более.  **Необходимые приспособления:** карточки с изображением 5 кругов и 5 квадратов, карандаши.  **Описание игры:**ребёнок получает карточки, на которых должен нарисовать что-нибудь, используя как основу предложенный рисунок. Например: на карточках с изображением круга он рисует солнце, тарелку, лицо, пуговицу (или пятачок хрюшки), ромашку, лошарика, а из квадратов «строит» дом, дорисовывает куб, пишет название книги и т.д.  **Комментарий:** перед тем, как начинается игра, взрослый должен убедиться в том, что ребёнок хорошо понял инструкцию. Иначе игра может не получится, так как ребёнок будет либо просто обводить геометрические фигуры, либо рядом рисовать другие. |
| **Запомни имя**  **Цель:** развитие воображения, двигательной памяти.  **Возраст:** 6-7лет.  **Количество играющих:** 6-10.  **Описание игры:**играющие встают в круг, затем один из них выходит вперёд, называет себя и рассказывает о том виде спорта, который ему нравится. Рассказ сопровождается показом движений, которые совершают спортсмены, занимающиеся этим видом. Потом называет себя и представляет любимый вид спорта другой ребёнок, и так по кругу. Когда все дети выступят, участники должны показать, что запомнили, какой вид спорта кто любит. Информацию можно получить в результате фронтального опроса или в игровой форме: выбирается ведущий, он показывает движения, а дети должны угадать имя того, кто их выполняет; или ведущий называет имя, а дети выполняют движения, показанные ребёнком с этим именем.  **Комментарий:** эта игра способствует сплочению группы детей, развивает терпение, чувство очередности.          Действия детей можно разнообразить, если предложить им показывать любимых героев сказок, виды занятий и т.д. |
| **Шкатулка со сказками**  **Цель:** развитие воображения.  **Возраст:** 4-6 лет.  **Количество играющих:** 5-6.  **Необходимые приспособления:** шкатулка (коробочка), 8-10 разноцветных кружков, платок.  **Описание игры:**кружки складывают в коробочку, накрывают её платком, а затем дети по одному вытаскивают кружочки и придумывают 2-3 предложения сказки. Причём, если ребёнок вытащил красный кружок, то он начинает рассказ о чём-то красном: солнышке, цветке, мячике, машине и т.д. Потом второй ребёнок вытаскивает кружок (например, зелёный) и рассказывает сказку дальше, но уже с новым героем (огурчиком, кузнечиком, яблоком) и т.д. Когда дети вытащат все кружки, их можно собрать и снова вытаскивать – пока сказка не получит логического завершения.  **Комментарий:** взрослый должен следить, чтобы дети не повторялись, придумывали разных героев и разные ситуации на один и тот же кружок.  Игру можно усложнить включением кружков других цветов. Например: белый (облака, вата, простыня) или черный (ночь, клякса, нора) и. д. |
| **Как это можно использовать**  **Цель:** развитие  воображения, творческого мышления.  **Возраст:** 5-6 лет.  **Количество играющих:** один или более.  **Описание игры:** взрослый называет какой-либо предмет и предлагает ребёнку сказать, как его можно использовать. Например, взрослый говорит «пакет», а ребёнок называет варианты: складывать, подстилать, запускать в качестве шарика, надувать и лопать и т.д.  **Комментарий:**детей необходимо подталкивать к нестандартным ответам. Игроков, которые дают нетипичные ответы, полезно словесно поощрять. Закончить игру можно рисованием «инструкции по применению» того или иного предмета. |
| **Измени конец сказки.**  **Цель:** развитие  воображения, внимания, умения соблюдать последовательность рассказывания, развитие изобразительных навыков.  **Возраст:** 5-6 лет.  **Количество играющих:** любое.  **Необходимые приспособления:** всё необходимое для рисования.  **Описание игры:**ребёнок в процессе рисования картины на сюжет какой-нибудь сказки должен придумать её новое окончание, а затем рассказать его.  **Комментарий:** в игру можно ввести дополнительное правило: ребёнок не рассказывает о своём рисунке, за него это сделает кто-то другой, а автор или подтвердит его версию, или опровергнет её. Либо, возможен вариант, когда рисунок рисуется несколькими детьми и сказка придумывается в соответствии с задумками авторов рисунка. В любом случае, будет интересно услышать несколько версий одного рисунка.  Рисунок ребенка может быть нарисован абсолютно новый. В таком случае, ребенку необходимо полностью изменить какую-либо сказку, в соответствии с нарисованными персонажами. |
| **Путешествие в страну звуков**  **Цель:** развитие  слухового восприятия, воображения.  **Возраст:** 5-6 лет.  **Количество играющих:** 6 человек.  **Необходимые приспособления:** аудиокассеты или диски с записями звуков леса и голосов птиц и т.д.  **Описание игры:**во время прогулки взрослый обращает внимание детей на звуки, раздающиеся вокруг: голоса птиц или детей, шум ветра, звук льющийся воды, шум автомобилей, лай собак и т.д., предлагая сравнить их со звуками, которые издают известные детские музыкальные инструменты. Затем дети могут попробовать изобразить какой-либо звук на импровизированных музыкальных инструментах – бутылках, кастрюлях, ложках…  **Комментарий:** восприятие окружающего мира детей отличается искренностью, нестандартностью. И часто в ответ на привычный для взрослого «стимул» дошколята дают нетипичный «ответ», ставящий родителей и воспитателей в тупик. Лучший пример этому – игра «Путешествие в мир звуков». Если попросить детей нарисовать те образы, которые у них возникают под воздействием тех или иных звуков, можно получить очень оригинальные рисунки и ассоциации. |
| **Что происходит?**  **Цель:** развитие  слухового восприятия, воображения, коммуникативных навыков.  **Возраст:** 6- 8 лет.  **Количество играющих:** две группы детей.  **Описание игры:**две команды садятся так, чтобы не видеть друг друга. Одна команда загадывает что-нибудь, а вторая должна угадать загаданное по тем звукам, которые дети издают. Например, можно озвучит шум прибоя, табун лошадей, ферму и т.д.   **Комментарий:**побеждает команда, которая придумала самую необычную «озвучалку». Также приз может получить команда, которая отгадала больше звуковых «картинок».  Взрослый может помогать как одной команде, так и другой в подборе подходящих звуков или в разгадывании чего-либо.  Также возможен несколько другой вариант игры: отгадывает загаданный звук один ребёнок, а группа детей издаёт этот звук. |
| **Делаем по-разному.**  **Цель:** развитие  мышления, воображения, внимания.  **Возраст:** 3-5 лет.  **Количество играющих:** любое.  **Описание игры:**дети показывают, как можно сделать что-то по-разному. Например, идти – быстро, прогуливаясь, вприпрыжку, устало; прыгать – через скакалку, на одной ножке, через барьер, в высоту и т.д.   **Комментарий:**команду к выполнению какого-либо действия может давать взрослый, а может кто-то из детей. Если взрослый ставит задачу развития внимания детей, можно ввести дополнительное правило: ребёнок, не успевший быстро сменить движение, выбывает из игры. |
| **Куда катился колобок?**  **Цель:** развитие мышления, воображения, внимания, звуковысотного слуха.  **Возраст:** 3-5 лет.  **Количество играющих:** любое.  **Описание игры:**Карточки с изображением идущего колобка вверх, вниз или стоящего на месте. Взрослый поочередно показывает детям карточки в любой последовательности. Дети изменяют пропеваемый звук в зависимости от движения колобка.  **Комментарии:**ведущим может быть сам ребенок. Для усложнения игры можно придумать другие движения колобка: волнистая линия,пунктир,точки и. д.. |
| **Где мы были?**  **Цель:** развитие воображения, внимания, двигательной активности, творческого поиска.  **Возраст:** 3-5 лет.  **Количество играющих:** любое.  **Описание игры:**дети при предварительной договоренности исполняют характерные для деятельности движения, а ведущий угадывает, какую деятельность они хотят показать.  **Комментарии:** игра сопровождается следующими словами:  «Где мы были мы не скажем,  А что делали – покажем!»  Эта игра может быть использована и в качестве подвижной игры. Важно научить детей показывать разнообразные действия, можно одновременно несколько, а не повторять одно и то же движение постоянно. Именно поэтому, при условии предварительного отсутствия ведущего, деятельность и показанные ее движения оговариваются совместно с детьми и взрослым. Взрослый координирует и обобщает придуманные детьми действия. |
| **Ровным кругом…**  **Цель:** развитие воображения, внимания, двигательной активности, творческого поиска.  **Возраст:** 3-5 лет.  **Количество играющих:** любое.  **Описание игры:**дети стоят в кругу, выбирается один ведущий, который будет показывать движения, повторяемое всеми остальными.  **Комментарии:** игра сопровождается следующими словами:  «Ровным кругом друг за другом  Мы идем за шагом шаг.  Стой на месте! Дружно вместе  Сделаем вот так: « (*показ движения…)*  Важно, чтобы дети постоянно меняли показываемые движения, употребляя редкие: показ реверанса, использование мимики, кружение вокруг себя а носочках и т. д.  Взрослый следит, чтобы движения среди детей не повторялись и стимулирует их к показу редких движений. |