

**Муниципальное бюджетное
дошкольное образовательное учреждение
“Детский сад № 41” город Кострома.**

**Игры для развития творческих способностей
у детей старшего дошкольного возраста**

**Разработала
воспитатель: Кострова Г. С.**

2015 год

1. "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 попрыгать дистанцию как:

- кенгуру
- лягушка
- воробей и т.д.

Нельзя переходить на другой вид прыжков.

Ошибившийся выбывает из игры.

2. "Выразительные движения"

Делятся на две команды.

Из одной выходит игрок и пытается лишь одними движениями показать разные эмоции:

- радость
- испуг
- злость
- удивление и т.п.

Вторая команда должна угадать, что было изображено.

3. "Перенести стул"

Игроки выполняют следующее задание перенести стул с места на место:

- как будто это мешок с золотом
- ... чан с водой
- ... идёт по минному полю и т.п.

4."Сиамские близнецы"

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

- вдеть нитку в иголку
- зажечь свечу при помощи спичек
- завязать шнурок на ботинке и т.п.

5."Привет!"

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

6." Взаправдашнее падение"

Здесь каждому участнику игры предлагается выполнить простые задания- упасть словно:

- он поскользнулся на банановой кожуре
- его ранили
- солнечный удар

7"Выразительная походка"

Здесь участника просят изобразить походку человека, который:

- оказался совсем один в лесу, заблудился
- демонстрирует одежду на подиуме

-со всей силы пнул коробку, а в ней оказался кирпич

Остальные должны угадать изображаемую походку.

8. "Живой прибор"

Эта игра выявляет талант к пародированию. Суть- как можно точнее изобразить бытовой прибор:

-утюг

-будильник

-телефон

Остальные должны угадать.

9. "Новое применение"

Все знают, для чего нужна кастрюля- в ней варят суп. Но у кастрюли могут быть и другие применения (аквариум, шлем). Предложите детям найти новое применение для скатерти или зубной щётки, носового платка и т.д.

10. "Камушки" ("На что похоже")

Для этой игры нарисуйте морской берег (Ваши художественные способности не имеют никакого значения: это может быть просто полоска жёлтого цвета – песок или полоска синего - вода).

На берегу нарисуйте несколько камушков (5-6) разной формы. Вы говорите ребёнку, что по берегу моря только что прошёл волшебник и заколдовал, превратил в камушки всё, что было на берегу. Чтоб расколдовать, надо догадаться, что же здесь такое. Дети предлагают разные варианты для каждого камушка, выбирается один из вариантов, "камушек" дорисовывается так, чтобы получилось изображение придуманного предмета.

11. “Про девочку Машу”

Педагог говорит детям, что они будут придумывать сказки, и начинает: “Жила – была девочка Маша. Однажды пошла она в лес за грибами и заблудилась...” Далее дети придумывают сказочных героев с которыми могла бы встретиться девочка.

12. “Что в кулаке”

Возьмите небольшой предмет, и спрячьте его, сжав руку в кулак. Ребёнок должен отгадать, что в кулаке, задавая о предмете разнообразные вопросы. Скажите ребёнку, что вопросы – это волшебные ключи от дверей, за которыми скрывается что – то неизвестное. Каждый ключ открывает одну из множества дверей. Такими ключами могут быть форма и размер предмета, из чего сделан, к какому виду относится, какими свойствами обладает и пр.

13. “Обведи свою ладонь и оживи”

Дети самостоятельно обводят на листе бумаги левую ладонь. Педагог предлагает превратить силуэт в какую –нибудь фигуру. Лист с силуэтами можно поворачивать как угодно.

14. “Противоположности”

Игра направлена на развитие умения находить противоположные свойства одного и того же предмета. В ней вы сразу называете противоположные свойства и признаки, а ребёнок должен догадаться, какие явления или предметы могут обладать этими свойствами.

Например:

1. Острый – тупой (нож)
2. Злая – добрая (собака, мачеха,....)
3. Холодный – горячий (утюг, ...)
4. Мелкое – глубокое (озеро,...)
5. Грустный – весёлый (человек, клоун)

6. Сильный – слабый (ветер)
7. Медленный – быстрый и т.д.

15. "История старого чайника"

Дети придумывают различные истории на тему "Что может поведать о своей жизни старый чайник?"

16. "Волшебники"

Педагог даёт детям две одинаковые фигурки "волшебников" и предлагает дорисовать их, превратив одного в доброго, а другого в злого.

17. "Незаконченный сюжет"

Педагог кладёт перед каждым ребёнком листы бумаги с нанесённым на них карандашным изображением нескольких многозначных деталей и просит их дорисовать предложенное изображение так, чтобы все детали были обязательно использованы при создании целостного предмета или сюжета.

18. "Облака загадки"

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 поочерёдно показывает картинки с "облаками" и просит детей назвать как можно больше вариантов их сходства с предметами, животными, ...

19. "Как ты думаешь, какой была Баба Яга в детстве?"

- Всегда ли Баба Яга была старушкой?
- Кто были её родители?
- С кем она дружила?

- В какие игрушки играла?
- Какие животные росли рядом с ней?
- Как и почему она стала злой?

Задание:

Представить и нарисовать Бабу Ягу в детстве.

20. “Придумай имя”

Педагог показывает детям рисунок, на котором изображён портрет фантастического животного, и предлагает придумать ему имя.

21. “Волшебная закладка”

Закладки для книг бывают разные: толстые и тонкие, с рисунком и без, в виде ракеты, матрёшки ...

Попробуйте изготовить волшебную закладку, которая была бы похожа на волшебный предмет из сказки (волшебная палочка, аленький цветочек, золотой ключик, перо Жар – птицы, сапог – скороход, цветик – семицветик)

22.” Кто вылупился из яйца”

Педагог читает письмо от Незнайки: “Совсем недавно в нашем Солнечном городе обнаружилось яйцо. Всем сразу стало ясно, что из него непременно должен кто –нибудь вылупиться. Не тот, кто обычно из яйца вылупляется, а совсем наоборот... В общем долго мы пытались представить себе этого ... незнаем, как зовут. А потом подумали, что лучше вас, ребята, этого никто не сделает. Помогите нам узнать, кто (что) вылупится из яйца? Нарисуйте нам. Очень ждём .Жители Солнечного города.” Дети придумывают и рисуют.

23. “Лоскутное одеяло”

Педагог раздаёт каждому ребёнку по бумажному “одеялу” , разделённому на “лоскутки” и предлагает с помощью одного карандаша раскрасить его так, чтобы не было одинаковых “лоскутков”.

24. “Как вытянуть репку?”

Педагог вспоминает с детьми сказку “Репка”, затем сообщает, что в новой сказке дед жил один и ему не кого было позвать на помощь.

- Как помочь деду вытянуть репку?

25. “Дед Мазай”

Водящий “Дед Мазай” отходит в сторону , остальные дети договариваются о том, что они будут изображать.

Диалог :

- Дед Мазай вылезай!

- Здравствуйте ребята! Где вы были? Что вы делали?

- Где мы были , мы не скажем, а что делали покажем.

26. “Сказочная птица”

Педагог раздаёт детям отдельные части птиц (разной формы , величины, цвета). Дети придумывают и составляют свою сказочную птицу.

27. “Дорисуй фигуры”

Подумать на что похожи геометрические фигуры и дорисовать до образа.

28. “Хорошо и плохо”

Игра развивает умение находить в одном и том же предмете противоречия и противоположные свойства , смотреть на предмет с разных точек зрения. Способность находить противоречия – это основа парадоксального мышления. Осень, весна, лето, зима, солнце, ветер, огонь, снег и т.д.

29. “Четыре колеса”

Однажды лягушонок , ёжик и петушок по дороге в лес нашли четыре разных колеса. Сначала друзья очень обрадовались, хотели построить телегу, но у них ничего не получилось, стали они думать, что же им построить из разных колёс? Детям предлагается помочь друзьям что – нибудь нарисовать.