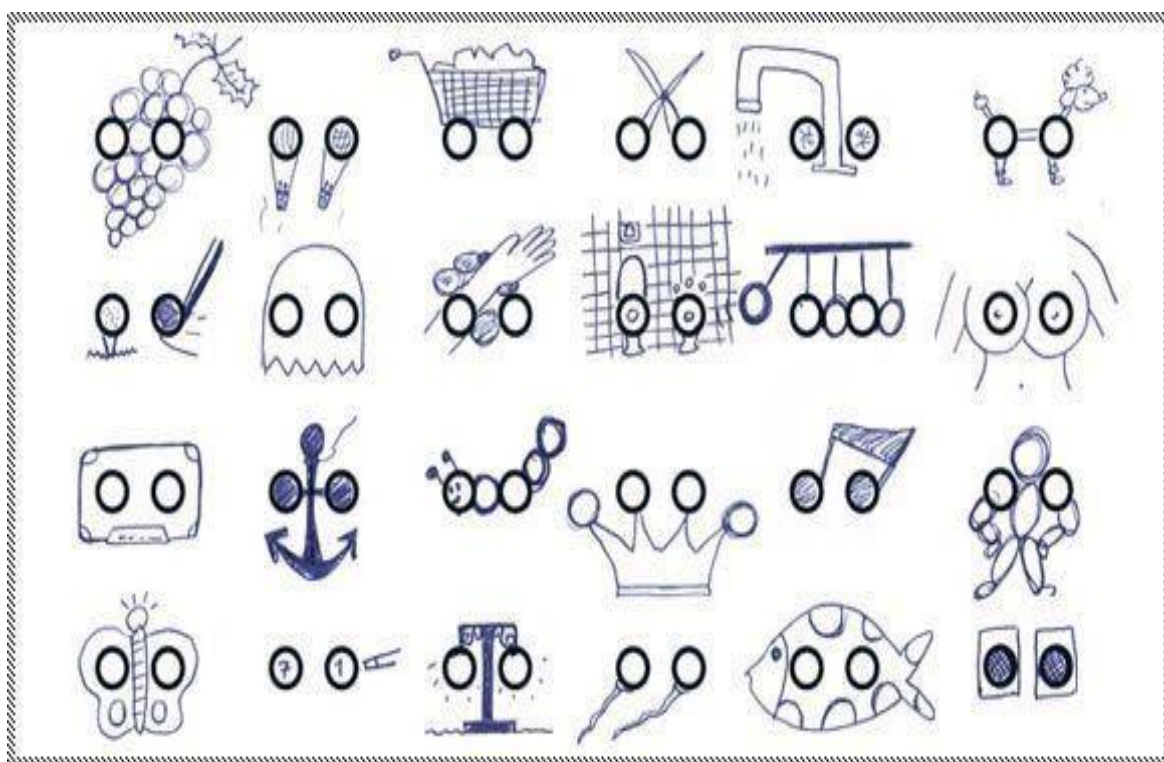


## Игры на развитие творческих способностей.



Выполнила:  
Тихомирова Светлана  
Владимировна  
должность: воспитатель

## Игры на развитие творческих способностей.

Игры на развитие творческих способностей помогают стимулировать воображение, дивергентное мышление, умение находить нестандартные решения и комбинировать элементы в новые образы. Такие игры подходят как для детей, так и для взрослых и могут использоваться в образовательных целях, на тренингах или в семейном кругу.

\* **«Превращение»** - нарисуйте ребенку 4 круга, пусть каждый из них он во что-нибудь превратит (дорисует), например, в солнце, цветок, воздушный шарик и так далее. То же самое можно проделать со всеми остальными геометрическими фигурами.

\* **«Что там такое?»** - положите какой-нибудь предмет в коробочку (шкатулку), пусть ребенок угадает, что там находится, он может задавать вопросы, строить догадки.

\* **«Игры со словами»** - пока идете с детского сада домой, ждете очереди в больнице и так далее, играйте с ребенком в слова – вы называете слово, а он пусть подбирает антоним (противоположное по значению: белый-черный, добрый-злой, мокрый-сухой), синоним (близкое по значению: красивый – прекрасный, великолепный, очаровательный и т. д.)

\* **«Хорошо-плохо»** - вы называете предмет или явление, а ребенок должен сказать, что в нем хорошо, а что – плохо. Например, утюг: хорошо – белье будет поглажено, плохо – можно обжечься, ветер: хорошо – не будет жарко в солнечный день, плохо – можно простыть.

\* **«Нестандартные задачки»** - пусть малыш находит предметам необычный способ использования, например, ложкой можно не только кушать, но еще и переливать воду из одной емкости в другую и т. п. Придумайте необычный способ использования зеркала, стола, кружки, мяча и другим предметам. Не бойтесь сами придумывать различные задачки.

Например, вот вариант одной из них. В город приехал цирк, но в городе не оказалось ни одной капли клея. Как расклеить афиши, чтобы о приезде цирка узнали все жители?

Другая задачка. Вся семья собралась идти в лес, взяли с собой консервы, хлеб, чай. Но когда пришли в лес, то вспомнили, что забыли дома нож для открытия консервы. Что делать? Как открыть банку?

И еще одна задачка. Маше на день рождения подарили несколько одинаковых игрушек (бантов, открыток и т. д.). Что ей с ними делать?

«Что будет, если...» - предложите ребенку пофантазировать: что будет, если все люди станут великанами, исчезнет посуда, кошки заговорят человеческим языком и так далее.

### **Игры с визуальными образами и рисованием**

\* **«Волшебные очки».** Участники представляют, что надели очки, которые меняют форму предметов (например, круглые очки делают все объекты круглыми). Задача — назвать предметы соответствующей формы в комнате, а затем вообразить, что в таких очках вышли на улицу, и назвать пять круглых предметов, которые могут там встретиться.

\* **«Незаконченный сюжет».** Педагог или ведущий кладёт перед каждым участником предмет (катушка ниток, пластмассовая ложка, веточка дерева и т. д.) и просит дополнить его деталями, чтобы получился целостный предмет или сюжет.

\* **«Придумай животное».** Участникам предлагают создать необычное существо из имеющихся деталей — геометрических фигур, вырезок из книг и т. п. Задача — комбинировать элементы в новый образ.

\* **«Картина из дырок».** Нужно «нарисовать» иголкой на бумаге определённый объект (листок, машину, солнце и т. п.), протыкая бумагу в определённой последовательности.

\* **«Ощипанный портрет».** Нужно отщипывать кусочки от листа белой бумаги так, чтобы получилась интересная фигура или предмет.

\* **«Друдлы» (каракули-загадки).** Это картинки, которые можно интерпретировать по-разному. Участники должны предложить свои варианты того, что на них изображено.

\* **«Спрятанная форма».** Нужно найти различные предметы в сложном, малоструктурированном изображении. Можно устроить соревнование - кто найдёт больше предметов, не повторив варианты других участников.

### **Игры с конструированием и композицией**

\* **«Составление изображений объектов».** Участникам раздают геометрические фигуры и предлагают выложить из них названные объекты — клоуна, домик, кошку, машину и т.п.

\* **«Лоскутное одеяло».** Каждому участнику раздают бумажное одеяло и предлагают раскрасить его одним карандашом так, чтобы не было одинаковых лоскутов.

\* **«Чудо-полоски».** Нужно нарезать ножницами ленты из плотной белой или цветной бумаги, а затем придумать и склеить из них как можно больше разных

поделок. Побеждает тот, у кого будет наибольшее количество оригинальных работ.

\* **«Чудесные превращения»**. Участникам дают лист бумаги с условными обозначениями предметов (полоски разной длины и формы, кружки, треугольники, прямоугольники) и просят дорисовать эти фигуры так, чтобы получились оригинальные изображения.

### **Игры с придумыванием историй и ассоциациями**

\* **«Необычные способы использования предмета»**. Нужно придумать новые, нестандартные способы применения знакомого предмета (скрепки, карандаша).

\* **«Хорошо-плохо» («Цепочка противоречий»)**. Участники оценивают предмет или явление с разных точек зрения. Например: «Гулять — хорошо, потому что светит солнце. Светит солнце — плохо, потому что жарко. Жарко — хорошо, потому что лето и т. д.».

\* **«Что, откуда, как»**. Участникам демонстрируют необычный предмет (или его фотографию), и каждый по очереди должен быстро ответить на три вопроса: что это, откуда это взялось и как это можно использовать. Повторяться нельзя - нужно придумывать новые ответы.

\* **«Узнай птицу»**. Участники получают карточки с изображениями птиц и должны придумать, какой у них характер, с кем они дружат, кто их враги, о чём они поют, из чего строят гнёзда и что больше всего любят делать. Ответы могут быть сказочными.

\* **«Домашние и дикие животные»**. Участники делятся на две группы - «дикие животные» и «домашние животные». Каждая группа должна придумать и рассказать о трудностях и преимуществах своей жизни. Побеждает группа с самым творческим и интересным рассказом.

\* **«Ягодные сказки»**. Нужно придумывать сказки, которые объясняли бы явления из какой-либо области. Например: почему вишни растут парами, почему ежевика колючая, откуда у земляники крапинки.

\* **«Буриме»**. Нужно сочинить стихотворение по заданным рифмам. Например: конь — гармонь — огонь — ладонь, бег — снег — век — человек и т. п. Побеждает тот, кто первым придумает интересное стихотворение. nsportal.ru +1 Эти игры можно адаптировать под разный возраст и уровень подготовки участников, варьируя сложность заданий и материалы. Они помогают развивать не только творческие способности, но и коммуникативные навыки, умение работать в команде и анализировать информацию с разных сторон.