**ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ**

**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 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.

**2.«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.

**3.«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

**4.«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.

**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 у туземцев:
- племени людоедов У-ху-ху
- племени прыгающих дикарей Ай-яй-яй
- племени танцующих дикарей Ля-ля-ля

**6.«Взаправдашнее падение»**

Здесь каждому участнику игры предлагается выполнить простое задание - упасть словно:
- он поскользнулся на банановой кожуре
- его ранили в грудь
- его ударило током

 **7.«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.

**8.«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.

**9.«Живой прибор»**

Это игра выявляет талант к пародированию. Суть - как можно точнее изобразить бытовые приборы:
- утюг,
- будильник,
- телефон.
Остальные должны угадать.

**10.«Новое применение»**

Все знают, для чего нужна кастрюля – в ней варят суп. Но у кастрюли могут быть и другие применения, например, из кастрюли можно сделать аквариум или из нее может получиться отличный шлем.
Предложите детям найти новое применение для скатерти или зубной щетки, столовой ложки, носового платка и т.д.

## 11.«Камушки»

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.

**12.«Про девочку Машу»**

Педагог говорит детям, что они будут составлять 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.

**13.«Что в кулаке»**

Возьмите небольшой предмет, и спрячьте его, сжав руку в кулак. Малыш должен отгадать, что в кулаке, задавая о предмете разнообразные вопросы. Скажите ребенку, 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, на что влияет предмет, из чего сделан, как его можно изменить, к какому виду относится, какими свойствами обладает, какого цвета и пр.

**14.«Обведи свою ладонь и оживи»**

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

**15. «Противоположности»**

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

Например:
1. Острый − тупой (нож).
2. Злая − добрая (собака).
3. Холодный − горячий (холодильник, утюг).
4. Мелкое − глубокое (озеро, море).
5. Грустный − веселый (человек).
6. Сильный − слабый (человек, животное, ветер).
7. Медленный − быстрый (поезд, автомобиль).
8. Стоять − идти (человек, часы).

В скобках дан один – два варианта ответов, а в игре нужно, чтобы ребенок назвал как можно больше таких вариантов. Не важно, если они будут не совсем подходящими. Здесь важно, чтобы малыш начал учиться рассматривать окружающие его явления и предметы с разных, противоположных точек зрения.

**16.«Хорошо и плохо»**

Игра развивает умение находить в одном и том же предмете противоречия и противоположные свойства, смотреть на предмет с разных точек зрения, учит разносторонности. Ведь способность находить противоречия − это основа парадоксального мышления. Умение сопоставлять противоположные свойства предметов раскрывает самые неожиданные стороны предметов и явлений. Важно, чтобы и родители умели обнаруживать подобные свойства, показывали и рассказывали о них детям.

Дети обычно оценивают все в двух категориях − хорошо и плохо. На такой оценке и основана эта игра.
1. Осень, весна, лето, осень;
2. Солнце, ветер, огонь, снег, дождь;
3. Спать, гулять в лесу, лазать по горам, кушать;
4. Делать зарядку, умываться, пить лекарства;
5. Стекло, утюг, тарелка, нож.

Например. Лето хорошее, так как летом тепло, можно загорать, купаться, не нужно долго одеваться. А плохое, так как иногда летом бывает слишком жарко, можно обгореть на солнце и т. д. Огонь хороший, так как согревает, разогревает еду, сжигает опавшие листья, а плохой, так как обжигает кожу, вызывает пожары. Нож: хорошо, так как им можно порезать продукты, а плохо, так как нож может порезать пальцы.

**17. «Четыре колеса»**

Педагог рассказывает, что однажды лягушонок, ежик и петушок по дороге в лес нашли четыре разных колеса. Сначала друзья очень обрадовались, хотели построить телегу, но у них ничего не получилось. Они стали думать, что же им построить из разных колес? Детям предлагается помочь друзьям что-нибудь придумать и нарисовать.

**18.«Дорисуй фигуры»**

Педагог раздает детям шесть фигур (прямоугольники, круги или треугольники). Им надо подумать, на что они похожи, и дорисовать до образа.

**19.«Волшебный круг»**

Педагог дает детям круг, разрезанный на семь частей. Из них равны между собой две, похожие на овал, и две, имеющие сходство с треугольником, остальные три — разные по форме и размеру. Из этих частей дети составляют различные изображения.

**20.«Сказочная птица»**

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.

**21. "Дед Мазай"**

Водящий ("дед Мазай") отходит в сторону или выходит из комнаты, остальные договариваются о том, что они будут изображать. Когда водящий возвращается, происходит следующий диалог:

— Дед Мазай, вылезай!

— Здравствуйте, ребятки! Где вы были? Что вы делали?

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

Дети показывают, что они делали, а водящий должен это действие отгадать.

**22.«Как вытянуть репку?»**

Педагог вспоминает с детьми сказку «Репка», затем сообщает, что в новой сказке дед жил один и ему некого было позвать на помощь. Как помочь деду вытянуть репку?

**23.«Лоскутное одеяло»**

Педагог раздает каждому ребенку по бумажному одеялу, разделенному на квадратики( лоскутки) и предлагает с помощью одного карандаша раскрасить его так, чтобы не было одинаковых лоскутов.

**24.«Кто вылупится из яйца?»**

Педагог читает детям 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... не знаем, как зовут. А потом подумали, что лучше вас, ребята, этого никто не сделает. Помогите нам узнать, кто (что) вылупится из яйца? Нарисуйте нам. Очень ждем. Жители Солнечного города». Дети придумывают и рисуют

**25.«Волшебная закладка»**

Педагог. Закладки для книг бывают разные: толстые и тонкие, с рисунком и без, в виде матрешки, ракеты... Попробуйте изготовить волшебную закладку, которая была бы похожа на волшебный предмет из сказки. Например, она может быть похожа на перо Жар-птицы, волшебную палочку, аленький цветочек, золотой ключик и др.

**26.«Придумай имя»**

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

**27.«Как ты думаешь, какой была Баба Яга в детстве?»**

Педагог. Всегда ли Баба Яга была старухой?

Дети отвечают. Кто были ее родители?

Дети отвечают. С кем она дружила?

Дети отвечают. В какие игрушки играла?

Дети отвечают. Какие животные росли рядом с ней?

Дети отвечают.

Как и почему она стала злой?

Представьте и нарисуйте Бабу Ягу в детстве.

**28.«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 поочередно показывает картинки с облаками и просит детей назвать как можно больше вариантов их сходства с предметами, животными, растениями, фигурами людей.

**29.«Незаконченный сюжет»**

Педагог кладет перед каждым ребенком листы бумаги с нанесенным 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.

**30.«Волшебники»**

Педагог дает детям две одинаковые фигурки «волшебников» и предлагает дорисовать их, превратив одного в доброго, а другого в злого.

**31.«История старого чайника»**

Дети придумывают различные истории на тему «Что может поведать о своей жизни старый чайник?».