

**«Как развивать
творчество?»
Игры на развитие
творчества**

Фантазия и воображение

Игра «Вопрошайка»

Цель: развитие воображения, речи.

Задачи: в процессе наблюдения отметить характер вопросов, склонность к стереотипам, четкость.

Игровой материал: несколько сюжетных картинок.

Возраст: 4-6 лет (дошкольный возраст)

Форма занятия: игровая.

Время проведения: 10-15 минут.

Ход занятия: группа детей разделена на команды. Ведущий проводит жеребьевку. Команда, которой выпало участвовать первой, начинает задавать соперникам вопросы обо всем, что хочет узнать по сюжетной картинке, предложенной ведущим. Если соперники не могут ответить, то «вопрошайки» победили. Если «вопрошайки» не могут задать вопрос, то наоборот, - победили соперники, и они становятся «вопрошайками». Вторым этапом упражнения является сочинение каждой командой рассказ по картинке.

Игра «Сказка наоборот»

Цель: развитие творческого воображения.

Возраст: используется для детей от 5 до 10 лет.

Время проведения: 10-15 минут.

Ход игры:

«Вспомни, какая у тебя любимая сказка?

Расскажи её, так чтобы в ней всё было

«наоборот». Добрый герой стал злым, а злой добродушным. Маленький превратился в великана, а великан в карлика».

Игра: «Путаница в цирке»

Цель: развитие воображения и творческих способностей ребенка.

Возраст: 5-6 лет (старший дошкольник).

Материалы: карточки с названиями разных цирковых профессий.

Ход игры:

Раздайте детям карточки с названием разных цирковых профессий и попросите их представить, что однажды в цирке случилась путаница: клоун стал исполнять номера гимнаста, дрессировщик фокусника и т.д. затем поделите детей на группы и попросите их придумать веселые выступления, в которых разные артисты цирка будут исполнять номера друг друга. Затем начинается представление, во время которого дети угадывают, какие артисты цирка показывают те или иные номера.

Игра «Слоник сердится»

Возраст: 5-7 лет.

Ход игры: выбирается ведущий. Остальные дети должны изобразить, как сердятся самые разные люди, сказочные герои или звери. Ведущий обращается к каждому участнику игры: «Катя, покажи, как сердится слоник?». Катя должна изобразить, как она это себе представляет. Таким образом, можно придумать самые разные сюжеты – как сердится учитель. Ученик, слон, кошка, мышка и т.д. В игре нет победителей и побежденных. Но автор наиболее удачных сюжетов может считаться победителем.

Игра «Точки»

Цели: Эта игра наглядно показывает, что наше воображение из простого материала может создавать совершенно удивительные вещи. Вместе с тем эта игра — хорошая подготовка к таким делам, в которых детям необходимо творчество.

Материалы: Бумага и карандаш каждому ребенку.

Инструкция:

Возьмите лист бумаги и поставьте на нем двадцать точек, разбросав их по всему листу... (2 минуты.)

Теперь обменяйтесь листами с сидящим рядом ребенком.

Соедините точки линией так, чтобы возникло какое-нибудь изображение человека, животного или предмета. (5 минут.)

В конце игры дайте каждому ребенку показать свой рисунок классу. Все остальные могут угадывать, что на нем нарисовано.

Игра «Дрессированный медведь»

Цели: В этой игре дети должны за короткое время сформулировать множество различных идей, никак не оценивая их. Здесь детская фантазия может быть ключом.

Материалы: Бумага и карандаш каждому ребенку.

Инструкция:

Ты умеешь быстро думать? Возьми бумагу и карандаш и поразмышляй — для чего бы тебе мог понадобиться дрессированный медведь? Может быть, для того, чтобы носить твой портфель? Или охранять квартиру? Хотел бы ты, чтобы он был твоим личным охранником?

У тебя есть три минуты, чтобы придумать и записать как можно больше идей. Не надо выбирать между "хорошими" и "плохими" идеями.

Если у тебя появится десять идей — это будет превосходно. Если ты напишешь пятнадцать идей — это будет невероятно! (3 минуты.)

Теперь разбейтесь на четверки. Покажите друг другу свои листы. Что твои друзья думают о том, что ты написал? Попробуйте придумать еще пять идей вместе.

Дальше эти рабочие группы Вы можете использовать для мозгового штурма. Дети могут выбрать какой-нибудь другой объект, чтобы вместе за три минуты сформулировать как можно больше идей. Наверняка они напридумывают много — до десяти идей, а может и больше.

Игра «Поиск промежуточных событий»

Цель: Это игра формирует такие качества воображения, как его свобода, раскованность, способность смело переходить к новым объектам и ситуациям, совершая при этом неожиданные, непредсказуемые повороты, однако при всем этом четко стремиться к конечной цели, постоянно удерживая ее на виду и соизмеряя с ней каждый акт воображения.

Возраст: 11 – 16 лет.

Время проведения: 20 – 30 минут.

Инструменты: листы бумаги, карандаши.

Ход игры:

Берутся наугад два не связанных друг с другом события.

Надо найти между ними связь, т.е. проследить ряд постепенных переходов от первого события ко второму, а затем и наоборот.

При этом важно соблюдать, чтобы каждое предыдущее событие являлось причиной последующего (и, соответственно, каждое последующее - следствием предыдущего).

Событие 1

- ❑ «Белка, сидя на дереве, упустила шишку».
- ❑ «Школьники не смогли поехать на экскурсию в другой город».

Событие 2

- ❑ «Из чемодана выскочила собака».
- ❑ «Яблоки уродились на славу:
каждое размером с футбольный
мяч».

Событие 3

- ❑ «Две разъяренные кошки не поделили миску с молоком».
- ❑ «Грибники пришли в лес за грибами».

Пример

«Упавшая шишка ударила гулявшую по лесу собаку, она с испугу побежала и укусила за ногу шедшего по дорожке мальчика, мальчик был спортсменом, но из-за раны не мог участвовать в спортивных соревнованиях, в результате его школа не получила призового места и не была премирована экскурсией»

Игра «Соедини предложения»

Цель: используется для развития воссоздающего воображения.

Возраст: используется для детей от 5 до 11 лет.

Стимульный материал: незаконченные предложения.

Время проведения: 15-20 минут.

Ход проведения:

Ребенку поочередно предлагаются три задания, в которых необходимо соединить в связный рассказ два предложения.

Инструкция: «Послушай два предложения, их нужно соединить в рассказ.

1. «Далеко на острове произошло извержение вулкана...», «... поэтому сегодня наша кошка осталась голодной».

2. «По улице проехал грузовик...», «... поэтому у Деда Мороза была зеленая борода».

3. «Мама купила в магазине рыбу...», «поэтому вечером пришлось зажигать свечи».

**СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ!**