**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад общеразвивающего вида «Солнышко»**

**Консультация для родителей**

**«Игры для развития креативности у детей 5-7 лет».**

**Подготовила воспитатель**

**высшей квалификационной категории**

**Подвальных О.Н.**

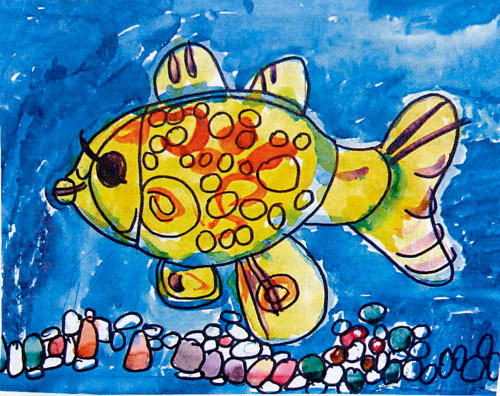
# Игры на развитие воображения детей 5-7 лет

Воображение - неотъемлемый процесс нашей психической деятельности. С его помощью мы создаем новые образы и представления об окружающем мире. Без воображения не может протекать ни один творческий процесс, ни одна детская игра.

Воображение детей старшего дошкольного возраста реализуется в различных видах деятельности: рисование, конструирование, строительство, лепка, сюжетно-ролевые игры и т. д. В этот период появляется целенаправленность действий, игра становится менее спонтанной и более запланированной (согласно продуманному сценарию).

**«Несуществующая рыба».**

Существует множество забавных названий рыб. Например, рыба-пила, рыба-игла, рыба-меч, рыба-кабан, рыба-ангел, рыба-клоун, рыба-луна, рыба-попугай, рыба-лягушка и другие. Вы можете «копнуть» эту тему и заняться изучением жизни обитателей морских глубин. Предложите ребенку придумать и нарисовать свою рыбу. Может быть, это будет рыба-дом, рыба-кровать, рыба-арбуз. Как она выглядит, чем питается, где обитает? Нарисуйте свой подводный мир с причудливыми обитателями.



**«Представь себя...».**

В нашем воображении мы можем быть кем угодно: сказочными героями, машинами, растениями, животными, предметами быта и одеждой. Скажите примерно следующий текст: «Представь себе, что в руках у тебя волшебная палочка. В кого бы ты хотел превратиться?» Пусть ребенок изобразит того, кем он стал, а вы угадайте задуманный образ. «Цветик-семицветик». Спросите у ребенка: «Помнишь, у девочки Жени из сказки «Цветик-семицветик» был волшебный цветок с семью лепестками? Представь, что в твои руки чудесным образом попал этот волшебный цветок. Какие желания ты загадаешь?» Пусть ребенок обоснует свои желания. Развитие этой темы поможет вам узнать о «ценностях» и «приоритетах» ребенка, а также о свободе желать, о намерении получать что-то от жизни.

**«Любимое животное».**

В древние времена у многих народов, да и у каждого человека в отдельности было свое тотемное животное. Это животное силы, к нему обращались за помощью в трудных жизненных ситуациях. Возможно, любимое животное вашего ребенка и является его тотемом: он все время его рисует, интересуется его жизнью, хочет завести дома (ничего, что это жираф или лошадь). Предложите ребенку побыть в образе разных животных. С помощью мимики и жестов он должен показать: как ходит, спит в берлоге и сосет лапу медведь; как скачет и грызет капусту заяц; как в норе прячется мышь; как фыркает и сворачивается клубочком колючий еж. Эта игра поможет ребенку узнать много нового и интересного из мира животных. Перед началом игры загляните в энциклопедию для животных, вам легче будет находить «штрихи к портрету» того или иного животного.

**«Рассмеши меня»**.

Выбирается один рассказчик, все остальные - слушатели. Рассказывать можно анекдоты, смешные истории и всякую абракадабру, чтобы рассмешить слушателей. Кто засмеялся, тот становится рассказчиком.

**«Слепой художник».**

Вам понадобится лист ватмана и карандаши. «Художнику» завязывают глаза, и он под диктовку должен нарисовать рисунок, который вы загадали. Вы говорите, как вести карандаш: вверх, вниз, нарисуй кружочек, две точки и т. д. Ребенок рисует и пытается отгадать, какое изображение получится. Выбирайте простые рисунки: дом, человек, дерево.

**Гусеница из камней**

Для осуществления этого творческого замысла вам понадобятся краски, кисточки, гладкие морские камушки. Сложите камушки в один ряд, самый большой будет головой, самый маленький — хвостом. Разрисуйте гусеницу. Из камней можно сложить фигурку человека, животного, цветок, домик. Пофантазируйте вместе!

**Космическое путешествие**

Вырежьте из бумаги несколько кругов разного размера, разложите их в произвольном порядке. Предложите ребенку представить, что круги - это планеты, на каждой из которых есть свои обитатели. Попросите ребёнка придумать названия планет, заселить их различными существами.

Мягко направляйте воображение ребенка, например, выскажите предположение о том, что на одной планете должны жить только добрые создания, на другой - злые, на третьей - грустные и т. п.

Пусть ребёнок проявит фантазию и нарисует жителей каждой планеты. Вырезанные из бумаги, они могут «летать» друг к другу в гости, попадать в различные приключения, завоевывать чужие планеты.

**Необитаемый остров**

Предложите ребенку поиграть в путешественников, попавших на необитаемый остров. Роли главных героев могут исполнять любимые игрушки.

Высадите героев на остров и начинайте планировать: что нужно путешественникам для того, чтобы построить дом, наладить свой быт.

Рассматривайте самые необычные версии, например: дом или шалаш можно построить из пальмовых листьев или выдолбить в стволе толстого дерева с помощью заостренного камня. Из длинных водорослей можно сплести коврик, который будет служить постелью, и т. п.

Обговорите, кого могут встретить путешественники, какие опасности им грозят.

**Составь загадку**

Игра развивает воображение, мышление.

Научите ребенка придумывать загадки. Формулировка загадки может быть простая (Что зимой и летом одним цветом?) или характеризовать предмет с нескольких сторон (Горит, а не огонь, груша, а не съедобная).

**Волшебные превращения**

Игра развивает воображение и образную память, образное движение (способность изображать животных, какие-нибудь предметы)

Задача - жестами, мимикой, звуками изобразить животное или какой-нибудь предмет.

Другие игроки должны угадать, что было показано, и рассказать, как они догадались.

**Для чего я хорош?**

Игра развивает воображение, фантазию, творческое мышление

Выберите какой-нибудь предмет. Задача - придумать и назвать все возможные случаи использования этого предмета.

**Лепка**

Развивает воображение и мелкую моторику рук

Необходимый инвентарь: пластилин, глина, тесто.

Из пластилина можно лепить все - посуду для куклы, буквы, животных. Можно сотворить персонажей любимой сказки и оживить ее - провести кукольное представление. Возможно, все чудеса пластилинового мира сначала будут неуклюжие, но со временем ребенок научится создавать все более сложные фигурки.

**Кубики, конструкторы**

Способствуют разбитию воображения, творческого мышления, восприятия

Из кубиков (конструктора) можно построить все что угодно - дом, дорогу, город, квартиру с обстановкой и поселить туда жителей.

# Игры на развитие творческого мышления детей

# 6 -7 лет

«Многие психологи считают, что творчество есть всего лишь новаторский подход к решению задачи. С этой точки зрения в творческом мышлении нет ничего экстраординарного. Оно реализуется как следствие методических размышлений. Другие психологи полагают, что творчество - процесс необузданный, неуправляемый, сопровождающийся внезапными вспышками озарения. С этой точки зрения творчество таинственно и непредсказуемо. Оба подхода содержат долю правды». (Из книги Тома Вуджека «Тренировка ума»)

**«Что будет, если?..»**

Игра хороша тем, что ее можно проводить в любом месте: дома, на прогулке, в транспорте. Это игра-размышление на самые разные темы. Принимаются все варианты ответов. Старайтесь развернуть тему до предела, задавая ребенку наводящие вопросы.

Примеры заданий:

Что будет, если...

... человек перестанет есть?

... не выключить кипящий чайник?

... оставить холодильник открытым?

... носить тесную обувь?

... не чистить зубы?

... забить мяч в окно?

... съесть десять порций мороженого сразу?

... дразнить соседскую собаку?

... ходить задом?

... не спать?

... посадить цветы в песке?

... сесть на ежика?

... человек научится летать?

**«Непослушный карандаш»**.

Дайте ребенку карандаш и бумагу, предложите ему нарисовать закорючки. Пусть он представит, что в его руки попал непослушный карандаш, который рисует, что ему вздумается. Нарисуйте около 10- 15 таких рисунков, затем рассмотрите их с разных сторон. Что получилось? На что они похожи? Какие образы вдруг проявились?

## Камушки (игра на развитие воображения)

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.

## Магазин для лентяев

Магазины бывают разные. И в вашем городе, оказывается, собираются открыть новую серию магазинов «Для лентяев», «Для нерях», «Для врунишек».

Спросите у детей, как они думают, что будут продавать в этих магазинах.

## Волшебные кляксы

До начала игры изготавливаются несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил, туши или краски и лист складывается пополам. Затем лист разворачивается, и можно начинать игру. Играющие по очереди говорят, на что похожа клякса. Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

## Изобретатель

Для этой игры понадобятся 10 картинок с четким изображением предметов. На каждой картинке – один предмет. Рисунки могут быть самые различные: молоток, гвоздодер, вешалка, пила, нож, вилка, ножницы, отвертка, табуретка, книжная , выясняется назначение каждого предмета. Затем предлагается «изобрести» новый инструмент, например, такой, который будет и вешалкой, и пилой. Ребёнка просят найти картинки, на которых нарисованы вешалка и пила. А потом нарисовать новый инструмент, который одновременно будет и вешалкой, и пилой. Рисунок обсуждается и дополняется вместе со взрослым.

Потом можно предложить такие пары предметов: табуретка-книжная полка, вилка-нож, молоток-гвоздодер, ножницы-отвертка и др. Из названных предметов возможны различные комбинации. В процессе освоения техники «изобретательства» можно добавлять новые предметы. Затем можно предложить ребёнку самому придумывать различные вещи, которые могут выполнять несколько функций.

**Почему**?

Можно придумывать сказки, которые объясняли бы явления из какой-либо области. Эти объяснения могут быть как реальными, так и с привлечением фантастики:

На что можно поймать в луже облако? Конечно же, на одуванчик! Облако подумает, что это маленькое мягкое облачко и обязательно приплывет познакомиться!

Примеры вопросов:

Почему вишни растут парами?

Почему ежевика колючая?

Откуда у земляники крапинки?