

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

Подготовила воспитатель Подвальных О.Н.

**пгт Октябрьское
2021 г.**

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.

«Рассмешь 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 развитию 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?