

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №81 «Мальвина»

Картотека игр на развитие креативности и воображения

Подготовила: Савкатова А.Я.,
воспитатель.

Младшая группа (3–4 года)

1. «Клякса»

Оборудование: листы бумаги, краска/гуашь, кисточки.

Ход игры:

Ребёнок делает кляксу на листе бумаги.

Рассматривает её и говорит, на что она похожа.

Дорисовывает детали, превращая кляксу в узнаваемый образ (зверя, цветок, машину и т. п.).

Рассказывает о своём рисунке.

2. «Волшебные фигурки»

Оборудование: кубики, палочки, пуговицы, природные материалы (шишки, камешки).

Ход игры:

Взрослый показывает, как из кубиков сложить «звёздочку» или «цветок».

Ребёнок повторяет, затем придумывает свою фигурку.

Обсуждают, на что похожа получившаяся конструкция.

3. «Превращения»

Оборудование: карточки с абстрактными пятнами/линиями.

Ход игры:

Ребёнку предлагают найти в пятне или линии знакомый предмет (например, «Это похоже на зайчика!»).

Обводят контур фломастером, дорисовывают детали.

Придумывают короткую историю про получившийся образ.

4. «Облака-фантазёры»

Ход игры (на прогулке или у окна):

Вместе смотрят на облака, обсуждают, на что они похожи.

Каждый ребёнок выбирает облако и рассказывает, что он в нём видит.

Можно зарисовать увиденные образы.

5. «Оживление предметов»

Ход игры:

Ребёнок представляет себя предметом (игрушкой, листком, каплей дождя) и рассказывает от его имени: «Я — шарик, я лечу по небу...»

Взрослый задаёт наводящие вопросы: «Что ты чувствуешь? Куда хочешь попасть?»

Средняя группа (4–5 лет)

6. «Дорисуй фигуру»

Оборудование: листы с незавершёнными контурами (круг, овал, зигзаг).

Ход игры:

Ребёнок дорисовывает фигуру, превращая её в любой предмет или существо.

Придумывает название и короткий рассказ о своём рисунке.

По желанию — обмениваются листами с соседом и дорисовывают его фигуру.

7. «Придумай сказку по картинке»

Оборудование: сюжетные картинки (например, лес, домик, зверушки).

Ход игры:

Ребёнок рассматривает картинку и сочиняет историю, где все изображённые объекты — герои.

Взрослый может задавать вопросы: «Что было до этого? Что будет дальше?»

Варианты: коллективная сказка (каждый добавляет по 1–2 предложения).

8. «Что было бы, если...»

Ход игры:

Взрослый начинает фразу: «Что было бы, если бы кошки летали?»

Дети по очереди продолжают, придумывая смешные или логичные варианты.

Примеры тем: «Если бы дождь был сладким», «Если бы деревья говорили».

9. «Необычное использование предмета»

Оборудование: любой предмет (ложка, коробка, шарф).

Ход игры:

Дети предлагают разные способы использования предмета, не по прямому назначению.

Например, ложка — это весло для кораблика, микрофон, грабли для песка.

Побеждает тот, кто назовёт больше вариантов.

10. «Рисуем музыку»

Оборудование: спокойная и бодрая музыка, бумага, краски/карандаши.

Ход игры:

Дети слушают музыку, закрывают глаза, представляют образы.

Рисуют то, что «увидели» в музыке.

Делятся впечатлениями: «Эта музыка была как вихрь», «Как солнышко».

Старшая группа (5–6 лет)

11. «Фантастические существа»

Оборудование: бумага, фломастеры, вырезанные силуэты животных/растений.

Ход игры:

Ребёнок создаёт новое существо, соединяя части разных животных (например, хвост павлина + крылья бабочки + тело льва).

Даёт ему имя, описывает характер, место обитания.

Может придумать историю о его приключениях.

12. «Продолжи историю»

Ход игры:

Взрослый начинает рассказ: «Однажды в лесу появился странный предмет...»

Дети по кругу добавляют по 1–3 предложения, развивая сюжет.

В конце обсуждают, какая версия получилась самой интересной.

13. «Магазин фантазий»

Оборудование: «товары» из подручных материалов (камешки — драгоценности, листья — деньги).

Ход игры:

Один ребёнок — продавец, остальные — покупатели.

Покупатели заказывают необычные вещи («Хочу плащ-невидимку!»), продавец придумывает, как их «сделать».

Меняются ролями.

14. «Рисунок в кругу»

Оборудование: большой лист бумаги, маркеры.

Ход игры:

Дети сидят вокруг листа, каждый делает 1 штрих/элемент.

Следующий продолжает, превращая предыдущий штрих в часть общей картины.

В конце обсуждают получившийся образ, придумывают название.

15. «Загадки-перевёртыши»

Ход игры:

Взрослый загадывает предмет, описывая его наоборот: «Он круглый, но не мяч; жёлтый, но не лимон; сладкий, но не конфета» (апельсин).

Дети угадывают, затем сами сочиняют подобные загадки.

Подготовительная группа (6–7 лет)

16. «Изобретатели»

Оборудование: бумага, карандаши, подручные материалы (палочки, нитки, фольга).

Ход игры:

Детям предлагают проблему: «Как перенести воду в дырявом ведре?»

Они рисуют или конструируют своё изобретение, объясняют принцип работы.

Проводят «патентную выставку»: каждый презентует свой проект.

17. «Театр теней»

Оборудование: экран (простыня), источник света, силуэты фигурок.

Ход игры:

Дети создают тени руками или фигурками, придумывают мини-спектакль.

Темы: «Путешествие в космос», «Ссора двух драконов».

Зрители угадывают, что показывают актёры.

18. «Слова-трансформеры»

Ход игры:

Из одного слова нужно сделать другое, меняя по одной букве:

кот → код → год → гон → сон.

Соревнуются, кто составит самую длинную цепочку.

Вариант: превращать слово в «волшебное» (например,

дом → домик → домовой → домохозяйка).