



***Карточка
интерактивных
дидактических игр на
развитие творческих
способностей***



1. «Моя собственная игрушка»

Дидактическая задача: развитие творческих способностей ребёнка в предметной конструктивной и речевой деятельности.

Игровая задача: измени игрушку так, чтобы с ней было интересно играть.

Игровые действия: рассмотри игрушки и детали; измени игрушку, добавляя детали.

Игровые правила: нажми на деталь и перетащи её на то место, куда ты считаешь нужным.

Ход:

Ребята, посмотрите, какие забавные игрушки нам принесли в группу. Какие игрушки нам принесли? Что тебе в неё нравится?

Взгляните тут ещё лежат интересные детали. Давайте, посмотрим, что тут лежит. Что можно сделать с этими деталями?

Я предлагаю вам изменить наши игрушки, добавляя на них эти детали. Мне кажется, что после этого, с игрушками станет интереснее играть. Как вы думаете?

Тогда нам нужно выбрать деталь, нажать на неё и перенести на то место, в которые вы хотите.

Вопросы:

1. Скажи, что за игрушка у тебя получилась. Как её зовут? Кто это?
2. Расскажи, как ребята будут играть с твоей игрушкой? Почему играть с ней интереснее, чем с обычной мишкой и лягушкой?
3. Как с ней можно играть? В каких играх использовать?

II Вариант. «Придумай животное»

2. «Забавные линии» или «Дорисуй»

Дидактическая задача: развитие творческого воображения.

Игровая задача: дорисовать из забавных линий разные предметы.

Игровые действия: внимательно рассмотреть забавные линии; нарисовать на основе «исходных» линий – изображения.

Игровые правила: взять стилус (ручка) и нарисовать изображения.

Ход

Ребята, посмотрите на эти причудливые линии.

«Жили – были необычные линии. Вот однажды собрались они вместе и стали танцевать. Веселились, танцевали, устали и упали на доску. Лежат, отдыхают и думают: «А на что мы стали похожи?» «Я похожа на зайку», — говорит одна. «А вот и нет! Ты на машину похожа», — говорят ей другие линии». А ты как думаешь?

Давайте из этих забавных линий сделаем различные предметы. Как это можно сделать? Конечно, дорисовать их.

Вопросы:

1. Кто (что) это у тебя получился (лось)?
2. Что есть у ...?
3. Что он (она) делает?
4. Опиши словами свой рисунок. Составь небольшой рассказ.

II Вариант. «Помоги карандашу дорисовать»

3. «Чудо – остров Тру-ля-ля»

Дидактическая задача: формирование творческого воображения, навыков комбинаторных интеллектуальных действий.

Игровая задача: придумай зверя, которого нет в природе, и посели его на острове.

Игровые действия: составь изображение необычного зверя из частей животных и деталей предметов, изображенных на доске.

Игровые правила: нажми на деталь и перетащи её на то место, куда ты считаешь нужным.

Ход:

Чудо остров Тру-ля-ля — волшебный: на нем живут звери, которых нигде больше нет. Например, там живут Крококот и Куля. Правда, это звери

необычные? Что есть у этих зверей? (Какие части тела, как они расположены и т.д.) Как ты думаешь, какой у них характер? Где они живут на острове? А что они могут кушать?

Правильно ли назвали этих зверей? Как их можно было бы назвать по-другому?

Но кроме них на острове еще много разных удивительных зверей. А вот что это за звери, ты должен сказать сам. А теперь ты сам пофантазируй и попробуй придумать, какие еще животные могут жить на этом острове. Придумай зверя, которого нет в природе, и посели его на острове. Составь изображение необычного зверя из частей животных и деталей предметов, изображенных на доске. И придумай ему имя.

После этого ребенку предлагается составить фигуру (изображение) зверя и наклеить его в альбом или нарисовать зверя (в пустой рамке для рисунка, аппликации), а затем вместе со взрослым придумать ему имя.

Вопросы:

1. Как зовут твоего зверя?
2. Придумай, где он живет? (в лесу, в поле, на дереве, в воде и т.д.)
3. Что ест твой зверь? (Чем он питается?)
4. С кем этот зверь дружит, а кого — боится?
5. Какой характер у этого зверя? (Он веселый или грустный; добрый или злой; смелый или трусливый; трудолюбивый или ленивый; любит играть с другими зверями или нет; помогает маленьким и слабым или нет; ко всем пристаёт и мешает работать и т.п.)

II Вариант. «Волшебный лес»

4. «На что похоже» (облако, камни на берегу)

Дидактическая задача: развитие творческого воображения, фантазии; формирование связной речи.

Игровая задача: отгадать на что похоже облачка.

Игровые действия: рассмотреть внимательно и понять, на что может быть похоже облако; дорисовать детали.

Игровые правила: нарисовать с помощью стилуса (ручки) детали на облаке.

Ход:

Ребята, кто это? Верно, это волшебник. Интересно, что он задумал. Он же хочет с нами поиграть, поиграем с волшебником?

Когда волшебник произнесёт волшебные слова, то все облака обретут разную форму, нам с вами нужно будет отгадать. На что могут быть похожи эти облака и дорисовать некоторые детали.

Готовы?

Вопросы:

1. На кого (что) похоже это облако?
2. Как ты это понял (а)?
3. Что можно ему дорисовать?
4. Тебе понравилось играть с волшебником?

5. «Весёлый кондитер»

Дидактическая задача:

Игровая задача: придумай рецепт праздничного торта ко дню рождения Золушки.

Игровые действия: посмотреть ингредиенты; сделать торт.

Игровые правила: выбери нужную деталь, нажми на неё и перетащи на стол.

Ход:

Ребята, у Золушки беда. У неё скоро день рождения и она не успевает выполнить все свои дела. Что же делать Золушке?

Вы хотите сами помочь ей? Как здорово. Она хочет, чтоб мы сделали для её праздничного стола торт.

Давайте пройдем на кухню. Посмотрите сколько тут всего. Как много разных ингредиентов. Поглядите тут... (перечислить).

Тут и стол есть где можно приготовить торт. Приступим? Нам с вами нужно выбрать продукт и положить его на стол, нужно сделать так, чтоб торт был вкусным и привлекательным. В конце мы с вами его украсим.

Вопросы:

1. Что ты сейчас берёшь?
2. Какая будет начинка?
3. Какие украшения ты возьмёшь?
4. Будешь ли ты ставить свечку? Почему такую?
5. Как называется твой торт?