**Развитие творческих способностей ребёнка.**

**Творческие способности могут проявляться только в деятельности. Для детей это в первую очередь продуктивная деятельность рисование, лепка, конструирование и игра.**

**Игра «Какая осень (зима, погода, собака и т.д.)»**

**• При регулярном проведении таких упражнений объём подобранных определений к заданному слову у детей значительно увеличивается уже через несколько недель, появляются и достаточно оригинальные варианты ответов (осень - нежная, красная, сонная, солнечная, ветреная, унылая, нарядная, плачущая, поэтичная, дрожащая и др.).**

**Игра «Что общего между?..».**

**• Ребёнку предлагается найти в двух объектах общие признаки. Начинать лучше со сравнения предметов, имеющих много общего, например, что общего между апельсином и лимоном? Постепенно следует предлагать для сравнения предметы, внешне непохожие, например, что общего между мухомором и пожарной машиной? (варианты детских ответов: они могут быть мокрыми от дождя; красными; нарисованными; вылепленными из пластилина; приснившимися и т.д.).**

**Упражнение «Что можно сделать из?..»**

**• Ребёнку предлагается придумать множество вариантов использования хорошо знакомого предмета (консервной банки, газеты, фольги и др.).**

**Игра «Хорошо-плохо».**

**• Ребёнку предлагается, выбрав хорошо знакомый объект, выделить позитивные и негативные проявления его существования. Например, цыплята. Хорошо: мягкие, пушистые, не кусаются, когда вырастают-несут яйца, петушки охраняют своих курочек от чужих. Плохо: в огороде клюют клубнику, огурцы, когда вырастут, могут клюнуть человека.**

**Задание «Придумай и изобрази».**

**• Рисование фантастических предметов и несуществующих животных. Упражнение «На что похоже?».**

**• Ребёнку предлагается узнавать и называть в неопределённых графических формах (чернильные пятна, кляксы, каракули) различные знакомые предметы.**

**Отгадывание загадок.**

**• Придумывание сказок.**

**• По предложенному взрослым началу изменять заимствованные из сказок ситуации, наделять реальных героев фантастическими свойствами, моделировать действия героев, изменять их поступки, придумывать новое окончание знакомой сказки. Затем можно предложить составлять сказки на самостоятельно выбранную тему.**