**«Ігри з дітьми дошкільного віку на розвиток креативності»**



**Вправа "Творче осяяння"**

Мета: розвиток творчого мислення та вміння зосередитися.

Протягом двох хвилин, використовуючи 14 слів (тренер сам підбирає заздалегідь слова, набір слів може змінюватися у зв'язку з цілями і завданнями тренінгу), подумайте зв'язну розповідь. Можна ставити слова зі списку в будь-якому порядку, а також додавати будь-які інші слова.

**Вправа "Письменник"**

Мета: розвиток мовлення, словника дітей, мислення та креативності. Можна використовувати як криголама на тренінгу у дорослих.

Хід проведення: Дані три слова. Наприклад, стіл, кавун, вагон. Необхідно придумати як можна більше пропозицій, в кожному з яких були б використані всі три слова. Слова можна змінювати будь-яким способом.

**Вправа "Рифмуємо імена"**

Учасникам необхідно скласти риму на своє ім'я, яке починається словами: "Моє ім’я..."

Приклад:

� Моє ім’я Ніна, я прийшла з магазину!

� Моє ім’я Саша, у мене згоріла каша!

� Моє ім’я Надія, хай збуваються ваші мрії!

� Моє ім’я Рита, в городі все полито!

**Вправа "Творче осяяння"**

Мета: розвиток творчого мислення та вміння зосередитися. Протягом двох хвилин, використовуючи 14 слів (тренер сам підбирає заздалегідь слова, набір слів може змінюватися у зв'язку з цілями і завданнями тренінгу), подумайте зв'язний розповідь. Можна ставити слова зі списку в будь-якому порядку, а також додавати будь-які інші слова.

**Вправа "Зав’яжи шнурок"**

Мета: розвиток креативності.

За дві хвилини знайдіть як можна більше застосувань для взуттєвого шнурка і запишіть їх. Для цієї вправи можна брати будь-який інший предмет: скріпку для паперів, зубну щітку, олівець, сірник. і т.д. Час проведення та обговорення результатів - 10 хвилин.

**Вправа "Прочитай текст"**

Пропонується читати зв'язний текст з пропусками букв. Спочатку в тексті пропадає по одній букві, потім по дві, далі по три. Чим кмітливіша людина, тим довше вона зможе читати цей текст, незважаючи на пропуски. У цьому йому

допоможе контекст.

**Вправа "Оповідання"**

Мета: розвиток креативності, мислення.

Учасникам пропонується скласти розповідь з назв кіно або відеофільмів.

**Вправа "Придумай"**

Пропонується придумати нове застосування предметів:

� порожній консервній банці,

� дірявому носка,

� повітряній кульці, яка лопнула,

� перегорілій лампочці,

� порожньому стрижню від ручки.

**Вправа "Заголовки"**

Пропонується скласти розповідь з вирізаних газетних заголовків на час.

Гра "На щастя. На жаль. "

Мета: розвиток уяви і творчих здібностей.

Час проведення: 30 хвилин.

Матеріали: маленький м'ячик.

Гравцям належить написати оповідання. Кожен учасник придумує свою пропозицію, яке обов'язково має починатися словами "На щастя" або "На жаль" (поперемінно). Той, хто готовий бути першим, отримує м'яч. Закінчивши пропозицію, він передає м'яч іншому учаснику, і історія продовжується. Довжина історії не встановлено заздалегідь. Будь-який гравець може прийняти рішення закінчити її, якщо визнає це за потрібне. Гру можна проводити по-різному. Ви можете самі почати її або дати м'яч тому гравцеві, який, на вашу думку, готовий проявити ініціативу. Якщо Ви хочете надати членам групи більше впевненості, то можете поцікавитися, чи є у них на прикметі якісь теми, навколо яких можна було б розгортати історію.

Можливі варіанти:

� Група загубилася на безлюдному острові.

� Одіссей потрапляє на Майдан незалежності.

� Вася і Маша відкривають магазин іграшок.

� Хлопчик закохався в дівчину.

� Двоє батьків сперечаються з-за подарунків синові (дочки) на день народження.

**Вправа "Перетворення"**

Мета: розвиток креативності.

Для технічного розвитку інтелекту дуже корисно уявляти собі конструкцію різних машин і приладів, а також принципи їх роботи. Пропонуємо вам нову і ефективну вправу. Якщо ви не знаєте, який принцип роботи того чи іншого приладу - просто придумайте його!

1. Уявіть собі, що ви - це аркуш паперу, ось-ось готовий відправитися в копіювальний апарат. Закривши очі, в максимальних подробиці уявіть процес, що відбувається з вами.

2. Уявіть, що ви - бензин в бензобаку автомобіля, який потрапляє у двигун. Ви перетворюєтеся в вибухову силу і рухаєте автомобіль. Закривши очі, в максимальних подробиці уявіть процес, що відбувається з вами.

3. Уявіть, що ви - сигнал, випромінюваний передавачем.

**Вправа-активатор "Апельсин"**

Перекидаючи один одному м'ячик, давати будь-які можливі визначення апельсину. Вправа активізує творче мислення, увагу, добре підтримує робочу мотивацію.

**Гра "Пошук спільних властивостей"**

Дітям пропонуються два слова, мало пов’язані між собою.

Наприклад: страва та човен, олівець і вугілля, крейда і борошно, матрьошка і конструктор, консервна банка і чашка і т.д. За 10 хвилин потрібно написати як можна більше загальних ознак для цих предметів. Якщо батьки займаються з дитиною індивідуально, то це завдання повинні виконати і вони, щоб потім разом з дитиною обговорити результати, тобто загальні властивості пари предметів, які вони знайшли. Відповіді можуть бути стандартними: у прикладі "блюдо і човен" можуть бути названі такі загальні властивості, як "зроблені людиною", "мають глибину", але дуже важливо знайти якомога більше і таких ознак. Особливо цінними є незвичайні відповіді, що дозволяють побачити запропоновані слова в абсолютно новому світлі.

При груповій роботі дуже важливо вислухати всі відповіді. У грі перемагає той, у кого список загальних ознак більше, довше. При обговоренні з дітьми названих ознак слід звернути увагу на характеристику цих ознак, наскільки вони істотні або є несуттєвими для даних предметів, тобто. - другорядними. Ця робота необхідна для того, щоб діти навчилися розкривати зв'язку між предметами, а також гранично чітко засвоїли, що таке істотні і несуттєві ознаки предметів.

**Гра "Не може бути"**

Будь-хто з учасників групи називає що щось неймовірне: річ, явище природи, незвичайна тварина, розповідає випадок, решта оцінюють його ідею словами "буває" або "не буває" залежно від її реальності. Виграє той, хто придумає 5 таких сюжетів, і ніхто жодного разу йому не скаже: "Буває".

**Гра "Античас"**

Кожному з учасників пропонується тема для невеликого оповідання. Наприклад, "Театр", "Магазин", "Дипломат", "Подорож за місто". Отримав тему повинен розкрити її, описуючи всі пов'язані з нею події "задом - наперед" – як якщо б у зворотний бік прокручувалася кінострічка.

**Гра "Що було б, якщо б"**

Хто-небудь з дітей придумує найфантастичніші ситуації, а інші повинні знайти найбільш можливі рішення.

Наприклад:

- "Якщо кожна людина з народження придбає властивість читати думки іншого, як зміниться життя на землі".

- "Якщо б раптом зникла сила тяжіння на Землі, тобто всі предмети і істоти втратили б свою вагу, то..."

- "Якби всі люди раптом втратили дар мови, то..."

**Гра "Перевтілення"**

Учасники зручно розташовуються. Один з них отримує вказівки від провідного або від свого сусіда перетворитися на певну річ. Він повинен уявити себе цією річчю, зануритися в її світ, відчувати її "характер". Від імені цієї речі він починає розповідь про те, що її оточує, як вона живе, що відчуває, про її турботи, пристрасті, про її майбутнє й минуле. Закінчивши розповідь, учасник дає завдання "сусідові" для продовження гри, а інші учасники вгадують, ким був їх один в своїй уяві.

**Гра "Чудеса техніки"**

Ведучий пропонує учасникам уявити, ніби група знаходиться на виставці останніх новинок техніки. Тут демонструються чудові предмети побуту - відчутні, але майже невидимі. Провідний демонстративно риється в кишенях і "знаходить" коробок сірників. Потім він робить кілька виразних рухів, перекладаючи невидимий коробок з руки в руку, відкриваючи та закриваючи його. Провідний запалює неіснуючу сірник, пропонує її кому- небудь з групи. Потім просить кого-небудь, щоб він запалив надсучасну сірник сам. Поступово в гру залучаютьс всі учасники. Хтось "пришиває" неіснуючу ґудзик до прозорої сорочці, хто-то точить невидимий олівець. Учасники вгадують, хто що робить.

**Гра "Групова картина"**

Всі учасники розсідаються кругом. Один з них тримає в руках чистий аркуш паперу і намагається уявити собі написану картину. Він починає детально описувати частина (елемент) картини, а всі намагаються собі побачити на аркуші те, про що він говорить. Потім лист передається наступному учаснику, і він продовжує створення уявної картини, доповнюючи вже "написане" новими деталями. Лист передається далі. Ведучий повинен попередити учасників, що це має бути саме картина, а не розвивається сюжет. Описи повинні бути досить докладними, щоб можна було однозначно встановити з ним просторове взаєморозміщення предметів. Закінчення роботи оголошується учасникам, які вважають, що картина вже надмірно перевантажена деталями.

**Гра "Путанка"**

Всі учасники групи стають у коло і піднімають праву руку. Лівою роблять рукостискання і тримають руки зчепленими. Потім по команді правою рукою роблять рукостискання іншому учаснику групи. Виходить заплутане кільце. Дається команда "Тепер необхідно розплутати нашу плутанину так, щоб кільце не розімкнулось і нікому не було боляче.

 **«Розкажи мені казку»**

Ця дитяча гра сприяє розвитку у дитини вербальних здібностей і перемагає психологічні бар’єри, пов’язані з острахом спілкування. Потрібно починати грати у відповідній обстановці, наприклад в його коханої кімнаті. Не грайте з втомленим або перезбудження дитиною, важливо вибрати відповідний час, саме тоді, коли він відносно спокійний і допитливий.
Гра підходить для дітей від 2 до 6 років.
Вам знадобиться небагато: по-перше, дитяча книжка з казками або з віршами, по-друге, листочок і кольорові олівці.
Для початку виберіть незнайому дитині казку або віршик, щоб йому було особливо цікаво її слухати. Голосно її прочитайте, зупиняючись на описах зовнішності героїв і природи. Робіть акцент на трьох ключових частинах казки — початку, середині і фіналі. Уважно стежте за реакцією дитини: якщо йому стає нудно і він починає відволікатися, читайте щось інше. Пам’ятайте, дуже важливо, щоб у свідомості дитини яскраво закарбувалися основні події казки та її головні персонажі.
Далі передавайте ініціативу своєму чаду. Задайте йому кілька питань, пов’язаних з утриманням казки. Можна трохи з ним посперечатися, навмисне помиляючись в послідовності подій або в описі героїв.
Уважно слухайте монолог дитини, поправляйте, якщо він у чомусь помилився.
Таким чином, ваша дитина навчиться описувати своїми словами різні твори, а значить, він буде вчитися без сорому вербально передавати інформацію.
Можливо, у вас виникнуть якісь труднощі, пов’язані з небажанням дитини говорити. Тоді можете вдатися до наступного: візьміть аркуш паперу і кілька кольорових олівців (бажано, щоб це були улюблені кольори дитини) і попросіть дитину зобразити на папері головних персонажів казки, але тільки не наказуйте, а проявіть інтерес саме до його малюнку. Наприклад, скажіть: «Намалюй мені царівну-жабу!» А краще попросіть так: «Як ти собі уявляєш наряд Царівни-Жаби? А чому саме такого кольору? »І т. д. Крім цього, поцікавтеся, наскільки вашому чаду сподобалася казка, що саме і чому. Загалом, задавайте більше питань, але м’яким тоном, і обов’язково виявляйте цікавість до думки свого чада.
**«Домашній театр ляльок»**

Важливо вплив гри на розвиток уяви. Уява — одна з головних складових будь-якого творчого процесу, тому його тренування є основою для створення креативних здібностей дитини.
Підійде вона, в принципі, для дітей будь-якого віку, в неї цікаво грати навіть дорослим. І нехай ваш будинок перетвориться на маленький театр! Для цього вам знадобляться кілька барвистих тропічних ляльок, розсувна ширма, настільна лампа.
Основна суть гри полягає в тому, щоб дитина відчула себе в ролі маленького «креатора», тобто безпосереднього творця всього, що відбувається. Йому особливо сподобається, якщо ви дасте йому скористатися правом обирати, який саме спектакль варто розіграти.
Можливо, йому до душі ідея втілити в реальність улюблену казку або зіграти роль персонажа цікавого дитячого фільму. У будь-якому випадку, вашим головним завданням залишається запропонувати дитині створити домашній ляльковий театр, викликавши в ньому інтерес і бажання брати участь в його спектаклях.
Отже, виберіть потрібних ляльок, а якщо їх у вас немає, спробуйте їх зшити. Вони повинні вдягатися на пальці дитини, рухати «головою» і «руками». Зшийте також ляльку побільше для себе. Можна і дітей залучити до процесу шиття, і згодом ним стане особливо цікаво брати участь у виставі. Ну і, звичайно ж, зберіть кілька людей — глядачів — сусідських дітей і близьких родичів. Для посилення незвичайності і святковості майбутнього можете навіть «випустити» намальовані афіші, що запрошують відвідати спектакль, зробити програмки.
Придумайте сценарій, взявши за основу відому казку чи кінофільм. Розпишіть слова учасників на окремих аркушах. Залишиться провести кілька репетицій — і можете запрошувати на спектакль.
До слова, про репетиціях. Не потрібно примушувати дитину, кращий варіант, якщо він сам згадає про виставу і попросить порепетирувати. Звичайно, такого не завжди можна дочекатися. Значить, ненароком кілька разів самі нагадайте йому про запрошених глядачах, про те, що «афіші» вже готові. Не менш важливо, щоб дитині не встигли набриднути або набриднути репетиції спектаклю, тому особливо на нього не тисніть, не перетворюйте гру в обов’язок.
Через кілька днів, коли спектакль вже буде достатньо відрепетирувані, декорації зроблені і гості зібрані, можете починати виставу. Терпляче ставтеся до помилок дитини, з’ясувавши для себе, що вони неминучі. Важливо не акцентуватися на них, а вітати будь-які його починання і прагнення, в тому числі і прагнення до самовираження.
Після закінчення вистави розгляньте разом з дитиною допущені помилки, обговоріть їх, запитаєте, що йому не сподобалося. Таким чином, ви йому допоможете уникнути «руйнування» його планів, адже він так чекав цього спектаклю! Поясніть йому, що на помилках тільки вчаться, тим самим «підготувавши» його до наступного спектаклю.

**«Загадай-ка!»**

Це — традиційна забава, якою захоплювалися ще наші предки. Вона чудово розвиває уяву і ораторські здібності. Найбільше вона підійде для дітей від 3 до 9 років.
Вам необхідно придумати кілька загадок і загадати їх дитині. Краще, якщо їх темою будуть предмети, з якими він стикається кожен день і які йому знайомі. Наприклад, предмети канцелярської приналежності, якими він малює: ручка, олівець, Раскі, ластик і т. д. Або елементи природи, такі як місяць, сонце, небо, квіти, річка і т. д.
Коли дитина відгадає, запропонуйте йому намалювати предмети, які були загаданий. Найкраще, щоб він відразу малював на листку паперу прийшли йому в голову відгадки, а потім показував вам, чекаючи відповіді. Таким чином, у маленького «мислителя» розвиваються не тільки фантазія і уява, а й творчі здібності.
**«Веселі картинки»**

Ви любите малювати? На цей досить просте запитання легко відповісти … Вся справа в тому, наскільки ви любите малювати і чи вистачить вашого ентузіазму підтримати виникнення бажання до такої творчості у дитини.
Так, наприклад, разом з малюком ви можете створити барвистий колаж. Для цього вам буде потрібно кілька кольорових олівців, пензлики, фарби і альбомний аркуш паперу. Ви разом можете намалювати певну картину, наприклад будиночок, портрет дівчинки або хлопчика. Головне, щоб малюнок складався з різних дрібних і яскравих деталей.

Будиночок;
Виведіть для початку основної контур малюнка, як би «накидайте» ескіз і попросіть дитину доповнити його необхідними деталями і закінчити малюнок. Таким чином, можете намалювати схему будиночка, а дитина домалює вікна, двері, трубу, дим, сонце, хмари. Між іншим, психологи використовують цю гру для визначення закомплексованості дітей та виявлення їх страхів. Але вам це не знадобиться, ви можете просто звернути увагу на тенденції дитини до чого-небудь. Наприклад, якщо він зображує велику кількість вікон і розкритих дверей — йому не вистачає уваги і «відкритого» спілкування. Він потребує більшої «особистому просторі», почуває себе в чомусь обмеженим. Часто зображається димок з труби будинку асоціюється у дитини з сімейним благополуччям і любов’ю. В такому випадку вам варто підтримувати це сприйняття дитини, зберігаючи сімейну повноцінність.

Фоторобот;
Ця весела і цікава гра допоможе дитині розвинути почуття пропорції та окомір. Граючи, він буде самим необхідним чином підключати фантазію та уяву, тим самим розвиваючи їх.
Зобразіть на окремому аркуші паперу овал обличчя людини. Можна домалювати контур очей, носа і рота. Все, на цьому ваші дії закінчуються. Тепер олівець переходить безпосередньо в руки дитини. Попросіть його домалювати портрет, а саме — зафарбувати або змалювати будь риси. Можна також придумати різні аксесуари — капелюх, кольє, бантик, вуса, бороду, таким чином створюючи характер зображуваного персонажа. Далі придумайте свого героя відповідне ім’я і розфарбуйте кольоровими олівцями або Раска.

«**Цікавий малюнок»**

У цій грі беруть участь діти від 7 до 9 років, вони об’єднуються в кілька груп по 4-5 чоловік. Будуть потрібні листки паперу і кольорові олівці. У ній також бере участь один дорослий, який засікає час і визначає тему малюнка.
По одному гравцеві від кожної команди сідають за стіл, беруть листки і олівці. Ведучий каже, що малювати, дає на це 1,5 хвилини і засікає час. Після закінчення часу сідають інші гравці, ведучий каже, що їм малювати, засікає час, і вони продовжують на тому ж листку. І так до останніх учасників гри.
Припустимо, першим гравцям ведучий задав малювати голову осла, другим — тулуб кенгуру, третім — левиний хвіст, а четвертим — одяг отримав звірові. Малюнок може бути й іншого плану, наприклад ведучий пропонує малювати море, птицю, людини, вазу з квітами, обідній стіл — і все це на одному аркуші.
В результаті, коли малюнок готовий, учасники команди радяться і дають йому смішну назву. Всі малюнки розкладаються на столі, і починається голосування, але віддати голос можна тільки за чуже «художество». Так визначається виграла команда.
Але сенс гри полягає не в тому, щоб хтось переміг, а в тому, щоб діти навчилися швидко реагувати і творчо мислити.

**«Придумай смішніше і зроби краще»**

У грі беруть участь діти від 8 до 10 років у кількості 4-6 чоловік. Вибирається ведучий, який називає якесь коротке слово і пропонує учасникам придумати смішну риму до нього і настукати до неї будь-яку мелодію. При цьому можна танцювати, будувати гримаси, щось зображати. Сенс полягає в тому, щоб було якомога смішніше і цікавіше дивитися усім присутнім, номер має бути придуманий як можна швидше. Спочатку дивляться виступ перших трьох чоловік, які підняли руку, а потім голосують, кому і що більше сподобалось. Перемагає той, хто частіше виступав і набрав більше балів. Краще, коли виступ чимось заохочується, наприклад виграв роздає творчі завдання програв (щось зобразити), і вони зобов’язані їх виконати.

**«Привітаємо іменинника»**

До цієї гри готуються заздалегідь. Запрошених на день народження дітей попереджають про те, що на святі відбудеться конкурс — привітання з невеликими призами та солодкими подарунками.
Для участі дітям необхідно придумати собі костюм, привітання і дії, якими воно супроводжуватиметься. Наприклад, маленька дівчинка може вбратися в принцесу, надіти корону, підфарбувати губи, побажати іменинниці в цьому житті завжди бути найкрасивішою принцесою, перед якою будуть схилятися найкращі женихи. Супроводжуватися мова може похажіваніем по кімнаті, обмахування віялом, погладжуванням кішки.
Батьки та іменинник вибирають, чиє вітання їм сподобалося найбільше, і дарують невеликий подарунок (м’яку іграшку, машинку і т. д.). Іншим дітям роздають невеликі призи у вигляді солодощів.
Сенс гри полягає в тому, що діти підключають свою уяву, вчаться мислити творчо, та до того ж ще позбуваються комплексів і сором’язливості.

**«Веселі розспівування»**

Ця гра призначена для дітей 5-7 років, в ній може брати участь різне їх число. Це пов’язано з тим, що грати можна командами від 3 до 10 осіб або індивідуально — кожен сам за себе.
Лічилки вибирають команду, починаючу першої. Вона співає кілька рядків з дитячої пісеньки, мультфільму. Друга команда уважно слухає і, коли пісня закінчується, заспівує іншу, що починається зі слова, на яке закінчилася попередня. Якщо протягом хвилини команда не згадає потрібної пісні, їй записують штрафне очко і дозволяють заспівати будь-яку пісню. Рахунок ведуть до 8 очок. Програла команді дають смішне завдання, для виконання якого їй доводиться роздумувати і фантазувати.

**«Подолай перешкоду»**

Гра призначена для дітей віком від 7 до 10 років, кількість учасників має бути парним, від 10 до 20 осіб (можна трохи більше, якщо є бажаючі). У грі обов’язково повинен брати участь дорослий — організатор. Діти розбиваються на команди по дві людини, якщо беруть участь хлопчики і дівчатка, команда організується за принципом хлопчики — дівчатка.
Організатор заздалегідь складає план, включаючи в нього всілякі творчі конкурси на свій розсуд, бажанням і здібностям дітей.
Конкурси повинні полягати у виконанні танців, підборі пісень на задану тему, малюванні, незвичайних перешкоди, які потрібно долати незвичайними засобами, а також виборі відповідного одягу для ляльок або напарників, оригінальному читанні віршів і т. д.
Бали підраховуються по швидкості або якості виконання завдань. Перемога присуджується команді, яка набрала найбільше очок, її можна заохотити заздалегідь приготовленим невеликим призом.

**«Бешкетний хоровод»**

Добре займати такою грою дітлахів віком від 5 до 8 років, тим більше що розрахована вона на велику кількість учасників — від 10 до 20 осіб.
Будь дитячої лічилки обирають водить, якому зав’язують очі. Хлопці утворюють велике коло і беруться за руки, ведучий стає в середині цього кола. Хоровод починає рухатися в одну сторону, а ведучий, поставивши одну руку на талію, іншу витягнувши в сторону, рухається в зворотному напрямку, при цьому подумки промовляючи ряд слів, наприклад слон, лев, папуга, змія, собака, кішка, кінь, корова, мавпа або швець, маляр, художник, професор, будівельник, вантажник і т. п. Попередньо лічилки потрібно вибрати ще одну людину, яка буде говорити «стоп».
Виходить наступна картина: хоровод рухається, провідний крутиться, промовляючи ряд слів, а обраний людина в будь-який момент кричить: «Стоп!» Все негайно завмирають, провідний вголос вимовляє слово, на якому він зупинився, потім йому розв’язують очі. Людина, на якого вказувала рука водить, виходить в центр і починає артистично зображати того звіра чи предмет, який назвав ведучий, все плескають і сміються. Потім йому зав’язують очі, і все починається спочатку.

**«Розіграємо казку»**

Дана гра спрямована на розвиток у дітей творчого, оригінального мислення та акторських здібностей. Гра призначена для дітей віком від 6 до 10 років.
Для участі в ній збирається велика група дітей — від 8 до 20 осіб. Веселої дитячої лічилки діти діляться на 3-4 команди по 4-5 чоловік. У грі повинен брати участь один дорослий в якості ведучого. Краще всього організувати гру на великому дитячому святі, де будуть не тільки учасники (актори), але і глядачі.
Щоб захід проходив весело і цікаво, ведучий заздалегідь готує костюми, декорації, вибирає невеликі уривки з різних дитячих казок (краще з не дуже відомих).
Діти сідають, і ведучий зачитує фрагмент з казки. Як тільки він прозвучить, члени команд починають радитися. Їх завдання полягає в тому, щоб придумати найбільш оригінальне і цікаве продовження сюжету.
Придумавши продовження, діти розповідають його ведучому і починають готувати сценку. Якщо члени іншої команди придумали таке ж продовження, але розповіли про нього пізніше, їм доведеться його переробити.
Ведучий повинен заздалегідь пояснити, що призи будуть вручатися за наступними номінаціями: найцікавіше продовження сюжету, найсмішніше продовження сюжету, кращий актор, краща актриса, краща командна гра і т. п. Переможці будуть визначатися голосуванням, причому голос можна віддавати тільки за учасника з іншої команди. Якщо є глядачі, вони теж голосують. Коли всі команди підготують сценки, учасники вбираються в костюми і починають їх розігрувати.
Діти, знаючи про призи, будуть намагатися виступити якнайкраще, цікавіше і оригінальніше. Завдання ведучого — постійно жартувати і підбадьорювати дітей, нагадуючи, що програли не повинні турбуватися, тому що це тільки гра.
Правила гри можуть бути й іншими. На листочках пишуться різні сюжети з казок. З кожної команди лічилки обирається людина, яка з закритими очима витягує листок. Далі принцип все той же: діти читають казку, придумують продовження, розігрують сценку, голосують.

**«Оригінальні фігурки»**

Гра призначена для розвитку у дітей здібностей мислити творчо і оригінально.
Збирається невелика група дітей з 4-5 осіб у віці 5-7 років і дорослий, ведучий гру. Він заздалегідь готує гарні, яскраві, різнокольорові шматочки тканини і невеликі солодкі подарунки для дітей.
Суть гри полягає в тому, щоб діти, використовуючи тільки шматочки тканини, зробили якусь фігурку. Для цього вони пов’язують клаптики між собою, роблять на них вузлики і т. п.
Веселої лічилки визначають послідовність, в якій діти будуть витягати кольорові клаптики. Потім їм по черзі зав’язують очі, і кожен витягує по кілька шматочків тканини. Далі діти розходяться і починають робити оригінальні фігурки, не показуючи один одному, що у них виходить. Це може бути смішний чоловічок, забавний звір, квіточку і т. д.
Кожен віддає свою фігурку ведучому і каже йому, що це таке. Спочатку діти виставляють фігуркам оцінки. Таким чином визначається найкрасивіша і цікава. Дитина, який зробив цю іграшку, отримує солодкий подарунок. Потім ведучий по одній показує фігурки дітям, а вони намагаються визначити, що ж це таке (той, хто її зробив, в цей час мовчить). Вгадав дають подарунок.

