

Картотека дидактических игр на развитие творческого воображения

Составила Воспитатель:
Косовец Валентина Сергеевна

Игра «Превращения».

Цель: Учить выделять знакомые фигуры и абстрактные элементы в предметных и сюжетных изображениях.

Материал. Картинка с изображением абстрактного элемента, с предметным и сюжетным изображением, в которых этот элемент присутствует; фломастеры.

Ход игры. Игра проводится в форме соревнования: «Кто больше и быстрее найдет «спрятанный элемент» в предложенных картинках. Чтобы не запутаться, обводить уже найденные элементы фломастером.

После выполнения задания можно дать детям самим нарисовать такие картинки и предложить другим ребятам найти скрытый элемент.

Игра «Дети на прогулке».

Цель: Учить на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей предметов создавать новые образы.

Материал. Несколько картинок такой величины, чтобы они были хорошо видны всем детям. На каждой картинке изображен ребенок (мальчик или девочка), в руке у которого неопределенный предмет (например, палочка, полукруг, веревочка и т. п.).

Ход игры. Педагог показывает детям картинку, объясняет: «Художник нарисовал мальчика, который идет на прогулку, но не успел дорисовать то, что у него в руках». Педагог предлагает детям самим придумать, что мальчик взял с собой на прогулку. Например, если на картинке изображен мальчик с палочкой, то можно сказать, что он идет на прогулку с флажком, шариком, цветком, мороженым. Каждый ребенок должен дать свой ответ, отличающийся от ответов товарищей. Если дети затрудняются, то воспитатель сам предлагает несколько вариантов ответов.

Аппликация «Сделаем узор из цветов».

Цель: Развивать у детей воображение, учить из знакомых элементов, форм составлять композицию узора, располагать его на бумаге разной формы (круге, квадрате, прямоугольнике, полосе).

Материал. Бумага разной формы, цветная бумага, клей.

Ход задания. Воспитатель говорит детям, что

Работа со скорлупой грецкого ореха.

Цель: Учить создавать различные поделки на основе элементарной формы путем многократного ее переконструирования.

Материал. Скорлупа грецкого ореха, пластилин, спички, соломка, бумага, клей.

Ход задания. Взрослый показывает скорлупу грецкого ореха, просит назвать демонстрируемый материал и, получив

<p>сейчас они будут составлять узор из цветов. Узор может быть составлен из одуванчиков, тюльпанов, нарциссов и многих других цветов. Далее педагог показывает способы вырезывания некоторых (наиболее сложных) цветов и отмечает, что потом их все надо собрать вместе на полянке в красивый узор (демонстрирует «полянки» разной формы) : цветочки могут по-разному сочетаться между собой и могут расти на круглой полянке, квадратной и т.д. Для этого их необходимо приклеить на нее.</p> <p>По ходу выполнения аппликации воспитатель оказывает помощь ребятам в вырезывании сложных цветов, хвалит за самостоятельно придуманные.</p>	<p>правильный ответ, спрашивает: «Какая по форме скорлупа?» Далее педагог обращает внимание на то, что скорлупу можно повернуть по-разному (вверх дном, вниз дном, вертикально). При этом зарисовывает полученную форму на листе бумаги. На основании исходной формы воспитатель предлагает нарисовать какой-либо предмет, изображение (например, черепаха, ежик, кораблик, дом и другое, что придумают ребята).</p> <p>После этого следует рассмотрение разных рисунков и обсуждение того, с помощью каких из имеющихся материалов можно «оживить» рисунок. Детям предоставляется возможность выбрать наиболее понравившийся рисунок и сделать самому поделку.</p>
<p>Конструирование по словесной установке.</p> <p>Цель: Развитие геометрического воображения, пространственных представлений, умения конструировать по представлению, опираясь на образы памяти.</p> <p>Материал. Два комплекта картонных деталей, полученных путем разрезания квадратов; комплект картонных полукругов разной величины; набор деталей, включающий первый и второй комплекты.</p> <p>Ход задания. Педагог предлагает детям сконструировать из имеющегося материала гриб, солнце, домик, птицу, елочку и т.п. Предлагаемые объекты подбираются по принципу «от простого к сложному» (сначала простое задание – сложить гриб, лодочку, домик; затем сложное – сложить животное, человека, насекомое).</p> <p>Если в ходе работы ребенку не хватает какой-либо</p>	<p>Конструирование по замыслу.</p> <p>Цель: Развитие способности самостоятельно создавать постройку в соответствии с предварительным замыслом, закрепление навыков планирования деятельности.</p> <p>Материал. Детали игрового строительного материала (кубики, бруски и др.).</p> <p>Ход задания. Взрослый привлекает внимание детей к строительному материалу, предлагает задумать постройку и выполнить ее. В конце работы просит рассказать о постройке, ее назначении.</p>

<p>детали, педагог ему говорит: «Можно сделать по-другому. Подумай, как?» Ребенок вновь обращается к работе и находит выход, заменяя одни детали другими.</p> <p>После окончания работы задаются вопросы, направленные на выяснение характера действия сконструированного объекта: «Что он (она) делает? Где он (она) сидит? Куда идет? С кем играет? Что несет?» и др.</p>	
<p align="center">Игра «Рисунок в несколько рук».</p> <p><i>Цель:</i> Развитие самостоятельного творческого проявления, умения работать в коллективе.</p> <p><i>Материал.</i> Лист бумаги, карандаши, фломастеры.</p> <p><i>Ход игры.</i> Воспитатель предлагает всем участникам вообразить про себя какой-либо образ. Затем на листе бумаги предлагает первому участнику изобразить лишь часть задуманного образа. Второму, отталкиваясь обязательно от имеющегося элемента, продолжить рисунок, используя работу товарища для «переделывания» в свой замысел. Точно также поступает и третий и т.д.</p> <p>Конечный результат чаще всего представляет нечто абстрактное, поскольку ни одна из форм не завершена. Но, как правило, конечный продукт мало интересует детей. Удовольствие составляет борьба, возникающая при попытке завладеть чужими формами, навязывать свои, а также неожиданности и открытия нового содержания и образа, возникающего на каждом этапе работы.</p>	<p align="center">Упражнение «Три краски».</p> <p><i>Цель:</i> Развитие творческого воображения, образного мышления, художественного восприятия.</p> <p><i>Материал.</i> Листы бумаги, краски, кисточки, баночки с водой.</p> <p><i>Ход упражнения.</i> Детям предлагается взять три краски и изрисовать ими весь лист, как им захочется. После этого педагог спрашивает у каждого ребенка: «На что похож рисунок?» Если возникают трудности в назывании, разрешается немного дорисовать рисунок, если требуется. Затем педагог просит придумать как можно больше названий к рисунку и сказать вслух.</p>
<p align="center">Задание «Нарисуй картину».</p> <p><i>Цель:</i> Развивать умение самостоятельно создавать новый образ, опираясь на имеющиеся навыки.</p>	<p align="center">Упражнение «Несуществующее дерево».</p> <p><i>Цель:</i> Активизация творческого воображения, пробуждение эмоций, интересов.</p>

<p>Материал. Лист бумаги с изображением абстрактного элемента, простой карандаш, ластик, фломастеры.</p> <p>Ход задания. Перед ребенком кладут лист бумаги с изображением данного абстрактного элемента и просят нарисовать на его основе картину, а потом дать ей название.</p>	<p>Материал. Листы бумаги, простой карандаш, ластик, цветные карандаши или фломастеры.</p> <p>Ход упражнения. Педагог сообщает детям, что сейчас они будут рисовать волшебное дерево, которое может быть непохожим ни на какие другие деревья: у него на веточках могут быть разные игрушки, сладости, птички – все, что они захотят.</p> <p>После окончания работы устраивается коллективное рассматривание получившихся работ, желающие ребята рассказывают о своем дереве.</p>
<p style="text-align: center;">Игра «Сочиним сказку».</p> <p>Цель: Научить создавать в воображении ситуации, основываясь на использовании отдельных заместителей предметов.</p> <p>Материал. Разноцветные кружки (каждому ребенку - по 3 кружка разных цветов; отдельные цвета у детей могут повторяться).</p> <p>Ход игры. Педагог раздает детям цветные кружки: при первом проведении упражнения по два, при следующих - по три. Кружки у всех детей разного цвета, например, у одного - красный, коричневый и желтый, у другого - синий, зеленый и желтый, у третьего - белый, красный, зеленый и т.д.</p> <p>Взрослый говорит детям, что сейчас они будут сочинять сказки, причем каждый сочинит сказку про своего героя.</p> <p>Каждому ребенку надо посмотреть на свои кружки, придумать, кого они могут обозначать, и сочинить про них историю. При этом следует подчеркнуть, что кружки у всех разные и сказки тоже должны быть разными. Воспитатель дает дошкольникам на обдумывание 5-7 минут и начинает опрос.</p>	<p style="text-align: center;">Игра «Фантастический образ».</p> <p>Цель: Тренировка самостоятельного творческого воображения, мышления.</p> <p>Материал. Набор карточек с изображением различных элементов предметов, животных, человека (например, заячьи уши, хвост свиньи, рога оленя, ножки стола, глаз человека и др.).</p> <p>Ход игры. Педагог раскладывает перед детьми карточки с изображениями элементов и предлагает каждому из детей построить из них фантастический образ (существо, предмет), а затем описать, какими свойствами обладает созданный образ, как его можно использовать, что он умеет делать и т.п.</p>

<p>Выслушивает всех детей, поощряет за оригинальность ответа, но при оценке учитывает, соответствуют ли выбранные персонажи цвету кружков.</p>	
<p align="center">Игра «Королевство сказок».</p> <p>Цель: Развивать способность видеть образное содержание сказочного персонажа, отражать его характер в коллективной сюжетно-ролевой игре.</p> <p>Ход игры. Взрослый предлагает детям поиграть в необычную игру - «Королевство сказок». Каждый загадывает своего любимого сказочного персонажа. Все герои живут в одном королевстве. Кто-то работает поваром, кто-то продавцом и т.д. Далее выбирается и разыгрывается конкретный эпизод жизни сказочного королевства. Например, один из героев именинник, к нему приходят в гости все остальные; жители королевства на базаре или на воздушном шаре и др.</p> <p>Дети должны начать взаимодействовать в воображаемых событиях и ролях в этом королевстве. Однако в своих действиях придерживаться характера сказочного героя. Т.е. Буратино должен быть шалуном, Красная шапочка – доверчивой, Золушка – заботливой и доброй.</p>	<p align="center">Упражнение «Сказочная птица».</p> <p>Цель: Развивать у детей самостоятельность, активность в поисках способов изображения сказочной образа (пластический и декоративно-силуэтный).</p> <p>Материал. Пластилин, стеки, бумага, ножницы, клей.</p> <p>Ход упражнения. Педагог просит детей вспомнить, какой может быть сказочная птица, как ее изобразить. Предлагает выбрать способы изображения, взять те материалы, которые им нужны. На отдельном столе у воспитателя лежат материалы для лепки и аппликации. Дети берут любой материал и приступают к работе. Педагог индивидуально оказывает по мощь детям, учитывая их замысел и умения. В заключении все рассматривают работы.</p>
<p align="center">Лепка по замыслу.</p> <p>Цель: Развивать у детей воображение, умение придумывать содержание своей работы, упражнять в самостоятельном применении полученных знаний.</p> <p>Материал. Пластилин, дощечки, стеки.</p> <p>Ход задания. Педагог говорит детям, что сейчас они будут лепить из пластилина то, что захотят.</p>	<p align="center">Упражнение «Пантомима».</p> <p>Цель: Активизация воображения, образного двигательного представления, создание положительного эмоционального фона.</p> <p>Ход упражнения. Все дети становятся в круг. По очереди каждый выходит в середину круга и с помощью пантомимы показывает какое-либо действие. Сначала педагог сам задает действие («Представьте себе, что вы рвете воображаемые</p>

<p>Далее выясняет замысел у детей, уточняет последовательность в выполнении задуманного. В процессе работы оказывает индивидуальную помощь. По окончании лепки все поделки ставят вместе. Дети находят знакомые формы, отмечают их выразительность.</p>	<p>груши или сливы и кладете их в корзину; стираете белье; тащите тяжесть» и т.п.). В дальнейшем к этому подключаются дети. Победителями становятся те ребята, которые наиболее верно и выразительно изобразили пантомимическую картину.</p>
<p align="center">Игра «Фантазёры»</p> <p>Цель: развитие воображения, образного мышления.</p> <p>Материал. Пластилин, зубочистки, вата, цв. бумага т.д.</p> <p>Ход игры. Взрослый предлагает первому игроку задумать какой-нибудь предмет и сделать только один элемент из предложенных материалов. Второй игрок говорит, что это может быть, и добавляет свой элемент. Следующий должен придумать что-то другое и добавить элемент в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить поделку по-своему. Выигрывает ребёнок, который внес последнее изменение.</p>	<p align="center">Игра «Необычные картины»</p> <p>Цель: развитие воображения, образного мышления, мелкой моторики.</p> <p>Материал. Поднос, пуговицы, скрепки, пробки от бутылок, флаконов, природный материал: соломка, чешуйки шишек, ракушки, мелкие камушки, засушенные цветы, листья, семена растений, лист картона.</p> <p>Ход игры. На подносе разложен материал. Взрослый предлагает создать необычные картины, а для их создания требуются не карандаши и краски, а то, что лежит на подносе. Представьте себе картину, которую хотите получить. Сделайте её набросок на листе бумаги. При помощи взрослого прикрепите к картону.</p>
<p align="center">Игра «Хорошо-плохо» или «Цепочка противоречий»</p> <p>Цель: развитие творческого воображения при помощи поисков противоречий.</p> <p>Ход игры. Воспитатель начинает – «А» хорошо, потому что «Б». Ребенок продолжает - «Б» плохо, потому что «В». Следующий говорит – «В» хорошо, потому что «Г» и т.д. Пример: гулять – хорошо, потому что светит солнце. Светит солнце - плохо, потому что жарко. Жарко – хорошо, потому что лето и т. д.</p>	<p align="center">Игра «Ощипанный портрет»</p> <p>Цель: развивать творчество при рисовании нестандартными способами.</p> <p>Ход игры. Педагог. Если взять лист белой бумаги и долго отщипывать от него маленькие кусочки, через несколько минут в руках останется фигура неопределенной формы с ошипанными краями. Но если отщипывать кусочки заранее продуманно, могут получиться интересные предметы. Попробуйте это сделать. Дети выполняют.</p>
<p align="center">Игра «Волшебные очки»</p>	<p align="center">Игра «Облака-загадки»</p>

<p>Цель: развивать действие соотнесения по форме.</p> <p>Ход игры. Педагог предлагает детям представить, что они надели волшебные очки, которые могут менять свою форму. Например, очки стали круглые и через них можно увидеть только круглые вещи. Дети осматриваются и называют все круглые предметы в комнате. Затем закрывают глаза и представляют, что в этих очках они вышли на улицу. Им нужно назвать пять предметов круглой формы, которые они встретят.</p>	<p>Цель: учить находить в материале с нечеткими формами образы предметов.</p> <p>Ход игры. Педагог говорит о том, как интересно летом наблюдать за плывущими по небу облаками. Облака могут быть похожи на разных животных, человеческие лица и т.д. Затем он поочередно показывает картинки с облаками и просит детей назвать как можно больше вариантов их сходства с предметами, животными, растениями, фигурами людей.</p>
<p align="center">Игра «Камушки на берегу»</p> <p>Цель: создавать в воображении образ на заданную тему.</p> <p>Ход игры. Педагог показывает детям картинку и говорит, что на ней нарисован волшебный берег. По этому берегу прошел волшебник и все, что было на нем, превратил в камушки. Просит детей угадать и дополнить их разными деталями, рассказать, что было на берегу.</p>	<p align="center">Игра «Обведи свою ладонь и оживи»</p> <p>Цель: способствовать созданию в воображении образов на основе схематического изображения предмета.</p> <p>Ход игры. Дети самостоятельно обводят на листе бумаги левую руку. Педагог предлагает превратить силуэт в какую-нибудь фигуру. Лист с силуэтом можно поворачивать как угодно</p>
<p align="center">Игра «Портрет заговорил».</p> <p>Цель: Продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ.</p> <p>Ход игры. Педагог предлагает ребёнку выбрать репродукцию картины с детским портретом и рассказать от имени персонажа картины о себе</p>	<p align="center">Игра «Угадай настроение».</p> <p>Цель: Учить описывать настроение человека по выражению лица.</p> <p>Ход игры. Педагог изображает на лице испуг, восторг, грусть, радость. Дети определяют настроение. Затем дети самостоятельно выполняют задание воспитателя, передают настроение выражением лица: радость, задумчивость, печаль и т.д.</p>
<p align="center">Игра «Отгадай и обойди».</p> <p>Цель: Научить детей определять на слух и восстанавливать в памяти предмет объёмного или плоскостного вида. Находить предмет и</p>	<p align="center">Игра «Найди недостаток в портрете».</p> <p>Цель: Учить видеть недостающие части лица в портрете. Продолжать знакомиться с жанром портрета, его особенностями.</p> <p>Ход игры. Детям раздаются изображения одного и того же лица с</p>

<p>проверить себя методом обследования - обойди этот предмет. Ход игры. Педагог называет слова, а дети говорят, объёмный или плоскостной предмет. При этом они должны показать это руками (если объёмный - руки как бы обнимают предмет, если плоскостной – руки его показывают движениями по плоскости стола.</p>	<p>разными недостатками (нет ресниц, бровей, носа, зрачков, линии губ, верхней или нижней части губ, радужной оболочки, ушей). Педагог предлагает определить недостающие части и дорисовать их графитным материалом – чёрным фломастером.</p>
<p>Игра «Составь натюрморт». Цель: Закрепить знания детей о натюрмортах. Ход игры. 1 задание. Детям даются плоскостные изображения неживой и живой природы. Дети составляют натюрморт, отбирая изображения, присущие только этому жанру, и дают название своей работе. 2 задание. Предлагается составить натюрморт из разных предметов (посуда, продукты, цветы, игрушки, а также фон для натюрморта). Дети составляют натюрморт, и объясняют, почему они взяли предметы определённого вида, дают название работе.</p>	<p>Игра « Найди картину на палитре». Цель: Развивать у детей художественное восприятие, умение видеть и анализировать цветовую гамму картины, соотношение его цветовой палитры (холодной, тёплой, контрастной) и находить картину, в которой звучит соответствующее палитре настроение. Ход игры. Воспитатель поочерёдно показывает детям палитры с холодной, тёплой и контрастной гаммой и предлагает найти картины, написанные этими цветосочетаниями. Дети объясняют свой выбор.</p>
<p>Игра. «Художники реставраторы». Цель: Продолжить знакомство детей с разными жанрами живописи и работой художников. Ход игры. Дети восстанавливают разрезанную на несколько частей репродукцию картины или иллюстрацию (по количеству детей). По окончании работы называют её жанр.</p>	<p>Игра « Скульптор и глина». Цель: Закрепить знания детей о скульптурах, о профессии скульптора. Ход игры. Воспитатель предлагает детям разделить на две команды – одна скульпторы, друга глина. Скульпторы должны «вылепить» какую – ни будь фигуру, и рассказать о ней. Затем дети меняются местами. Педагог напоминает, что глина не может разговаривать.</p>
<p>Игра «Найди эмоцию». Цель: Учить выделять картины по настроению. Ход игры. Воспитатель раздаёт детям пиктограммы с эмоциями и выставляет</p>	<p>Игра упражнение «Опиши соседа» Цель: Учить внимательно рассматривать человека, давать словесный портрет. Ход игры. Педагог предлагает детям рассмотреть друг друга</p>

<p>разные по жанру и настроению репродукции картин, а затем предлагает подобрать к каждой репродукции пиктограмму. Дети обосновывают свой выбор и рассказывают, какие эмоции они испытывают глядя на картину.</p>	<p>внимательно и описать своего соседа. Можно использовать приём рамки: предлагается одному ребёнку взять в руки рамку или обруч, изобразить портрет, а всем остальным описать эту живую картину.</p>
<p align="center">Игра «Найди в природе яркие и блёклые цвета»</p> <p><i>Цель:</i> Учить детей находить цветовые контрасты в окружающей природе, называть их.</p> <p><i>Ход игры.</i> Педагог предлагает подойти всем детям к окну и найти в Пейзаже из окна» яркие и блёклые цвета в предметах, растениях, природных явлениях.</p>	<p align="center">Пластический этюд «Алёнушка»</p> <p><i>Цель:</i> Продолжать знакомить детей со сказочным жанром живописи. Показывать настроение переданное художником на картине, а также позу и эмоциональное состояние</p> <p><i>Ход игры.</i> По желанию ребёнок изображает позу девушки изображённой на картине и её настроение, и затем предлагает свой вариант её действий дальше.</p>
<p align="center">Игра «Почемучки»</p> <p><i>Цель:</i> развить фантазию детей, умение формулировать и задавать вопросы.</p> <p><i>Материал.</i> Сюжетные картинки с изображением каких-либо интересных ситуаций.</p> <p><i>Ход игры.</i> Взрослый и ребенок по очереди задают друг другу вопросы и отвечают на них. Вопросы формулируют с помощью картинок. Например: «Почему люди меняют одежду? Почему осенью улетают птицы? Почему летом не катаются на санках?» и т. д.</p>	<p align="center">Игра «Обижалка»</p> <p><i>Цель:</i> развить у детей чувство сострадания, умение сопереживать, ставить себя на место другого человека.</p> <p><i>Материал.</i> Сюжетные картинки с плохими поступками героев (обида, насмешка, злость и т. п.)</p> <p><i>Ход игры.</i> Взрослый и дети обсуждают неправильное поведение героев, затем каждый из детей вспоминает случай из своей жизни, когда он, как ему кажется, кого-то обидел, какие чувства, по его мнению, испытывал этот человек. Чтобы показать пример такого рассказа, начинает игру взрослый.</p>
<p align="center">Игра «Обиженный котенок»</p> <p><i>Цель:</i> научить ребенка (детей) сопереживать, сочувствовать другому человеку, развить связную речь.</p> <p><i>Ход игры.</i> Каждый из детей по очереди играет роль обиженного котенка, рассказывая о самой обидной ситуации в своей жизни. Остальные играющие стараются утешить его, подбирая для</p>	<p align="center">Игра «Потрогаем слово»</p> <p><i>Цель:</i> развить у детей воображение.</p> <p><i>Ход игры.</i> Взрослый предлагает ребенку мысленно потрогать какой-либо предмет: подушку (какая она мягкая), елку (колючая), кошку (пушистая), воду (мокрая), пол (твердый) и т. д. и рассказать о своих ощущениях.</p>

<p>утешения подходящие слова.</p>	
<p align="center">Игра «Загадочные письма»</p> <p>Цель: развить воображение, представления, сообразительность детей, тренировать умение составлять предложения из отдельных слов.</p> <p>Материал. Карточки, на которых с помощью картинок, заменяющих существительные, и стрелок (или схематического изображения человечка), заменяющих глаголы, загадана фраза. На одной карточке - одна фраза, где символы идут друг за Другом, как слова в предложении.</p> <p>Ход игры. Лучше играть с группой детей из 3-4 человек, тогда из разгаданных фраз можно составить целый рассказ. Играющим раздается по одной карточке.</p> <p>Взрослый объясняет, как разгадывать письмо: картинка (или схема) предъясняются по одной, остальные - прикрыты.</p> <p>Сначала идет картинка - существительное, затем схема - глагол (могут быть заслушаны несколько вариантов, из которых выбирается самый подходящий) и так все загаданные слова. Затем слова объединяются в целое предложение.</p>	<p align="center">Игра «Несмеяна»</p> <p>Цель: развить мимику, подражательность, фантазию детей.</p> <p>Ход игры.</p> <p>I вариант. Играющие становятся вокруг водящего (Несмеяны). Каждый из них по очереди старается рассмешить царевну с помощью мимики и жестов (без речи). Тот, кому это удалось, сам становится Несмеяной.</p> <p>II вариант. Водящий встает в центр между играющими и старается кого-то из них рассмешить. Ему запрещено дотрагиваться до кого-либо и разговаривать.</p> <p>Каждый водящий водит не более минуты. Если ему не удалось никого рассмешить, ему на помощь дается еще один водящий, и они вместе повторяют попытку.</p> <p>Если же ребенок добился успеха, он меняется местами с тем, кто рассмеялся.</p>
<p align="center">Игра «Фото на память»</p> <p>Цель: развить воображение, подражательность, мимику детей.</p> <p>Ход игры. Взрослый говорит детям, что он будет фотографом на представлении, а они (дети) - артистами, которые будут изображать мимикой и жестами различных героев. «Представление» начинается: взрослый берет</p>	<p align="center">Игра «Неизвестное животное»</p> <p>Цель: развить воображение, мелкую моторику детей.</p> <p>Материал. Листы бумаги по количеству играющих, карандаши или ручки.</p> <p>Ход игры. Каждый играющий на своем листе рисует сверху голову человека, животного, птицы и т. д., затем, загнув листок так, чтобы было видно только кусочек шеи, передает лист соседу. Тот должен продолжить рисунок верхней частью тела и,</p>

<p>воображаемый фотоаппарат и предлагает изобразить, например, злую и страшную Бабу-Ягу. После чего всем нужно замереть - фотограф должен сделать фото на память. Следующий герой: вспомните, как хитро улыбалась Лиса Колобку, чтобы ему понравиться, изобразите, как она это делала, а теперь снова сделаем фото и т. д.</p>	<p>загнув, снова передать листок следующему игроку, который рисует конечности. Таким образом дорисовываются листы всех играющих, не зная, чья голова или туловище были нарисованы партнером. В конце игры получается коллекция неизвестных, смешных животных.</p>
<p align="center">Игра «Потрогаем слово»</p> <p>Цель: развить у детей воображение.</p> <p>Ход игры. Взрослый предлагает ребенку мысленно потрогать какой-либо предмет: подушку (какая она мягкая), елку (колючая), кошку (пушистая), воду (мокрая), пол (твердый) и т. д. и рассказать о своих ощущениях.</p>	<p align="center">Игра «Перестановки»</p> <p>Цель: тренировать сообразительность детей, умение переставлять буквы в одном слове для образования другого, расширить словарный запас.</p> <p>Ход игры. Взрослый показывает сначала на простых примерах, что некоторые слова могут превращаться в другие, если переставить в них буквы: нос - сон, тело - лето, луг - гул, лес - сел. Постепенно по мере тренировки слова можно усложнить и увеличить в них буквы.</p>
<p align="center">Игра «Придумай продолжение»</p> <p>Цель: развить фантазию, воображение, связную речь детей.</p> <p>Материал. Начало рассказа или сказки, придуманное взрослым.</p> <p>Ход игры. Взрослый читает ребенку придуманное им начало рассказа и просит его придумать, что случилось потом и чем закончилась эта история. Поначалу взрослый может направлять мысли ребенка, начиная предложение, а ребенок будет его заканчивать. Например: «Два друга, Саша и Дима, поспорили о том, кто из них быстрее бегают. Придумай, как они разрешили этот спор, как соревновались, кто из них победил, как вели себя друзья после спора».</p>	<p align="center">Игра «Превращалки»</p> <p>Цель: расширить словарный запас детей, умение переставлять, изменять буквы в словах.</p> <p>Ход игры. Взрослый дает задание придумать и вписать в клеточки такие слова, чтобы первое слово превратилось в последнее или цепочка опять вернулась к исходному слову. В каждом следующем слове меняется только одна буква.</p> <p>МЯЧ - меч - мел - мол - ГОЛ СОК - сак - лак - лай - ЧАЙ ЛУГ - лук - лик - лис - ЛЕС УРОК - срок - сток - стон - СЛОН РОЗА - роса - рост - тост - тест - тент - тень - пень - пена - вена - вина - виза - риза - РОЗА</p>

Или: «Однажды летом папа и его сыновья пошли в поход. Они шли в основном лесом, и по дороге один из сыновей, Андрейка, отстал и заблудился. Придумай, как и почему это случилось, как Андрейка бродил один по лесу, как его потом разыскали и чем закончился этот поход.

Игра «Слова и буквы»

Цель: совершенствовать навыки звукобуквенного анализа, развивать у детей умение составлять и придумывать слова, расширить их словарный запас.

Ход игры. I вариант. В течение ограниченного времени играющие должны вспомнить и записать как можно больше названий определенной группы предметов: городов, животных, цветов, профессий, фруктов и т. д.

По мере тренировки задание можно усложнить, придумывая слова определенной группы, которые начинаются на выбранную участниками букву.

Например: животные - кошка, собака, тигр, лев, медведь, лиса, зубр и т. д.; животные на букву К: кенгуру, коза, корова, крот, кот, куница и т. д.

II вариант. Играющие должны написать определенное количество слов - существительных, в которых часто встречается выбранная буква (например, буква А: барабан, карандаш, атаман, саламандра и др.) или которые начинаются и заканчиваются на эту букву (например, на букву О: окно, озеро, одеяло и др.)

Игра «Арифметика в словах»

Цель: развить у детей умение отгадывать загадки, составлять отгадку из заданных частей.

Ход игры. Взрослый на одном из слов показывает, как решить такой словесный пример, затем ребенок пробует сделать это самостоятельно.

БА + большой деревянный сосуд = летающее насекомое (БАБОЧКА)

БА + водное животное с клешнями = временное жилье (БАРАК) БА + полезный фруктовый напиток = низкий голос (БАСОК)

БА + музыкальный звук = белый хлеб вытянутой формы (БАТОН)

БА + мягкая кожа + первая буква алфавита - тесемка с подвесками (БАХРОМА)

<p>III вариант. Играющие должны написать в алфавитном порядке слова определенной группы (названия городов, рек, животных, профессий и т. д.) по одному слову на каждую букву алфавита, кроме Ы, Й, Ъ, Ь. Например: животные - антилопа, белка, волк, гепард, дикобраз, енот, еж, жираф, зубр, крот, лось, мышка, носорог и т. д.</p>	
<p>Игра «Понюхаем — попробуем слово» <i>Цель:</i> развить у детей воображение. <i>Ход игры.</i> Взрослый говорит ребенку, что некоторые слова можно понюхать и попробовать на вкус. Например, лимон (апельсин), роза, ромашка, хлеб, костер, шоколад и т. д., после этого дети должны рассказать о своих впечатлениях.</p>	<p>Игра «Елочные шары» <i>Цель:</i> расширить словарный запас детей, тренировать навыки послогового чтения и составления слов из заданных слогов. <i>Материал.</i> Вырезанная из картона и раскрашенная елка, отдельно вырезанные елочные шары со слогами внутри. <i>Ход игры.</i> Взрослый прикрепляет на елку елочные шары со слогами внутри и предлагает ребенку составить из них слова.</p>
<p>Игра «Звездочки» <i>Цель:</i> совершенствовать у детей навыки звуко-буквенного анализа, тренировать в умении составлять слова из заданных букв, располагая их в нужном порядке. <i>Материал.</i> Подготовленные взрослым «звездочки» с буквами. <i>Ход игры.</i> Взрослый предлагает ребенку составить и прочесть слова с помощью букв и звездочек, располагая их в правильной последовательности.</p>	<p>Игра «Оживи рисунок» <i>Цель:</i> развить воображение, мелкую моторику детей. <i>Материал.</i> Лист бумаги, разделенный на несколько квадратов, простой карандаш. <i>Ход игры.</i> В каждой клетке рисуют овал (или другую фигуру: прямоугольник, квадрат, треугольник), который затем нужно превратить в какую-либо картинку</p>
<p>Игра «Что на что похоже?» <i>Цель:</i> развить ассоциативное мышление детей, умение сравнивать предметы между собой, фантазировать, совершенствовать связную речь. <i>Ход игры.</i> Взрослый предлагает для сравнения любые знакомые детям слова. На начальном этапе</p>	<p>Игра «Инсценировки» <i>Цель:</i> развить подражательность, эмоциональность, воображение детей, умение перевоплощаться в изображаемый персонаж. <i>Материал.</i> Атрибуты по теме инсценировки: маски, некоторые детали для костюмов (шапочки с ушками, усы,</p>

<p>можно использовать соответствующие им картинки. Взрослый может также прочесть ребенку стихотворение по теме игры, написанное Р. Сефом, и сам придумать какое-либо сравнение для примера, объяснив, почему он сравнил именно эти два предмета. Например, фары у машины как глаза у человека, стрекоза похожа на самолет и т. п. На свете все на все похоже, Змея - на ремешок из кожи, Луна - на круглый глаз огромный, Журавль - на тощий кран подъемный, Кот полосатый - на пижаму, Ты на меня, а я - на маму.</p> <p>При обучении грамоте для быстрого и эффективного запоминания букв полезно сравнивать их с каким-либо предметом, придумывать, фантазировать, на что они похожи. Например, буква Д - на дом, У - рогатка, Ж - жук, Т - молоток, О - пирожок, блюдо или дупло и т. д.</p>	<p>хвосты, короны, шляпы, фартуки, косынки и т. п.), несложные декорации (елки, березки, грибы, цветы).</p> <p>Ход игры. Взрослый выбирает доступную по объему и речевому материалу сценку, затем распределяет роли между детьми и в виде вопросов - ответов проводит обсуждение содержания будущего «спектакля» (какие будут декорации и костюмы, какие свойства характера присущи каждому герою, как он должен разговаривать, ходить, вести себя) и небольшие репетиции. В ходе них взрослый показывает детям, как нужно произносить слова (четко, громко, красиво), говорит им, чтобы они смотрели на собеседника при разговоре, старались держаться естественно, не опускали голову.</p> <p>На начальном этапе проводится разыгрывание небольших диалогов, можно в стихах, причем каждый «актер» должен знать свои слова наизусть. В этот период ребенок выступает с 1-2 репликами и общается только с одним партнером. Постепенно, по мере тренировки объем слов, реплик и партнеров, с которыми играет ребенок, увеличивается.</p>
<p>Игра «Отчего — почему» («Сочиним свою сказку»)</p> <p>Цель: развить связную речь, воображение детей, умение рассуждать, объяснять и делать выводы.</p> <p>Ход игры. I вариант. Взрослый предлагает ребенку сочинить свою сказку, например, про героя любимого мультфильма, и начинает ее рассказывать: «Жил-был в лесу медвежонок Винни-Пух. Однажды пошел он гулять и встретил Ежика, который на спине нес яблоко. Винни-Пух был большим сладкоежкой, и ему тоже захотелось вкусных яблок поесть...» Ребенок должен придумать продолжение сказки.</p> <p>II вариант. Взрослый задает ребенку интересные вопросы, а тот должен придумать оригинальный</p>	<p>Игра «Небылицы»</p> <p>Цель: развить связную речь и фантазию ребенка.</p> <p>Ход игры. Взрослый предлагает ребенку представить себя в какой-либо невероятной ситуации, подумать, как он будет себя вести, что делать, и рассказать об этом. Для этого взрослый дает ребенку начало рассказа, а ребенок старается его продолжить так, чтобы в нем было выдуманное и невыдуманное, и его было интересно слушать.</p> <p>Например: «Вы с родителями и братом отправились в путешествие на корабле. Но вдруг начался шторм, и тебя унесла большая волна. Ты не утонул, а попал на небольшой необитаемый остров. Что ты будешь делать дальше?» (Начало рассказа для мальчика.)</p> <p>Или: «Фея перенесла тебя в образе принцессы в сказку на бал в Королевском дворце. Что произошло с тобой там?» (Начало</p>

<p>ответ-объяснение. Например: «Почему идет дождь? Отчего лето называют красным? Почему снег зимой белый?» На начальном этапе взрослый направляет мысли ребенка, задавая уточняющие вопросы или начиная фразы, которые ребенок заканчивает. При необходимости можно использовать иллюстрации к обсуждаемым вопросам или самим вместе нарисовать картинку о сказанном-рассказанном. Через какое-то время с помощью этих картинок можно вспомнить и пересказать составленную сказку, похвалить ребенка, отметить его старания и хорошую память, поощрять его желание добавить какие-то новые детали, рассказать историю по-своему.</p>	<p>рассказа для девочки.) Или: «Представь(те), что окружающие нас неживые предметы могут думать и разговаривать. О чем они говорят? Какие у них характеры?»</p>
<p style="text-align: center;">Игра «Ребусы и шарады»</p> <p>Цель: развить сообразительность, логику детей, совершенствовать навыки звукобуквенного анализа, расширить словарный запас.</p> <p>Ход игры. Взрослый должен объяснить ребенку, что ребусы и шарады - это загадки, в которых заданное слово или фраза изображены в виде сочетания фигур, букв или других знаков. По мере тренировки взрослый рассказывает о существовании нескольких правил для разгадывания ребусов.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Кавычка означает, что нужно убрать одну букву в начале или конце слова; две кавычки – две буквы, «стрекоза» получим «трек». 2.Если над картинкой написана зачеркнутая - буква, то ее необходимо выбросить из слова, обозначенного картинкой. 3. Буквы могут находиться друг в друге 	<p style="text-align: center;">Игра «Записка»</p> <p>Цель: расширить словарный запас детей, совершенствовать навыки звукобуквенного анализа, умение придумывать слова на заданную букву и объединять слова в небольшие фразы.</p> <p>Материал. Заданные слова.</p> <p>Ход игры. За основу записки берется одно из главных слов. Каждый играющий должен придумать фразу, в которой каждое слово начинается с одной из букв этого слова. Например, взяли слово «СУМКА». Из букв этого слова можно придумать записку (объявление) из зоопарка: «Сегодня Убежал Медведь. Караул. Администрация». Или слово: «УБОРКА» - «Утром буду. Очень рада каникулам. Аня».</p> <p>По мере тренировки можно усложнить игру, чтобы играющие придумывали записки на определенные темы: шуточные,</p>

или стоять ЗА, НА, ПОД, ПЕРЕД чем-либо.

4. Стрелка означает движение, т. е. заменяется буквой «К».

5. Если рисунок или предмет перевернут, то его значение читается с конца. Кавычки в этом случае действуют на перевернутое слово.

6. Если под картинкой или словом даны цифры, это означает порядковый номер буквы в новом слове. Чтобы получить это слово, следует переставить буквы согласно этим цифрам.

Игра «Твоя комната»

Цель: развить воображение, представления и связную речь детей, выявить их предпочтения: какие вещи, предметы и игрушки им нравятся, есть ли интерес к книгам.

Материал. Лист бумаги - «пустая комната» - на каждого ребенка, маленькие карточки с изображением предметов мебели, игрушек, бытовых приборов, книг, комнатных растений, домашних животных и т. д.

Ход игры. Взрослый предлагает ребенку выбрать нужные ему карточки, расставить их по своим местам в пустой комнате, затем рассказать о своем выборе.

Игра «Правильные поступки»

Цель: сформировать у детей представления о положительных и отрицательных поступках человека в повседневной жизни.

Материал. Серия картинок, на которых изображены правильные и неправильные поступки детей, стихотворение В. Маяковского «Что такое хорошо и что такое плохо?»

Ход игры. Взрослый предлагает рассмотреть картинки, дать оценку поступкам героев или разложить на кучки картинки с положительными и отрицательными поступками, объясняя свое решение.