Муниципальное дошкольное учреждение детский сад №10

**Картотека игр и упражнений**

**на развитие творческого воображения**

**у детей старшего дошкольного возраста**

Воспитатель: Иванова Лариса Михайловна

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Картотека**  **игр и упражнений**  **на развитие**  **творческого воображения**  **у детей**  **старшего дошкольного**  **возраста** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра «Загадочные письма»**  ***Цель****:*развить воображение, представления, со­образительность детей, тренировать умение состав­лять предложения из отдельных слов.  ***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.  ***Ход игры****.*Лучше играть с группой детей из 3-4 человек, тогда из разгаданных фраз можно соста­вить целый рассказ. Играющим раздается по одной карточке.  Взрослый объясняет, как разгадывать письмо: картинки (или схемы) предъявляются по одной, ос­тальные - прикрыты.  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. | **Игра «Несмеяна»**  ***Цель****:*развить мимику, подражательность, фантазию детей.  ***Ход игры*.**  **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.  ***II вариант.***Водящий встает в центр между игра­ющими и старается кого-то из них рассмешить. Ему запрещено дотрагиваться до кого-либо и разгова­ривать.  Каждый водящий водит не более минуты. Если ему не удалось никого рассмешить, ему на помощь дается еще один водящий, и они вместе повторяют попытку.  Если же ребенок добился успеха, он меняется ме­стами с тем, кто рассмеялся. |
| **Игра «Фото на память»**  ***Цель****:*развить воображение, подражатель­ность, мимику детей.  ***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 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. | **Игра «Неизвестное животное»**  ***Цель****:*развить воображение, мелкую моторику детей.  ***Материал*.**Листы бумаги по количеству игра­ющих, карандаши или ручки.  ***Ход игры****.*Каждый играющий на своем листе ри­сует вверху 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, 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. |
| **Игра «Придумай продолжение»**  ***Цель****:*развить фантазию, воображение, связ­ную речь детей.  ***Материал*.**Начало рассказа или сказки, при­думанное взрослым.  ***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 бегает. Придумай, как они разрешили этот спор, как соревновались, кто из них победил, как вели себя друзья после спора».  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. | **Упражнение «Несуществующее дерево».**  ***Цель***: Активизация творческого воображения, пробуждение эмоций, интересов.  ***Материал***. Листы бумаги, простой карандаш, ластик, цветные карандаши или фломастеры.  ***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.  После окончания работы устраивается коллективное рассматривание получившихся работ, желающие ребята рассказывают о своем дереве. |
| **Задание «Нарисуй картину».**  ***Цель***: Развивать умение самостоятельно создавать новый образ, опираясь на имеющиеся навыки.  ***Материал***. Лист бумаги с изображением абстрактного элемента, простой карандаш, ластик, фломастеры.  ***Ход задания***. Перед ребенком кладут лист бумаги с изображением данного абстрактного элемента и просят нарисовать на его основе картину, а потом дать ей название. | **Упражнение «Три краски».**  ***Цель:*** Развитие творческого воображения, образного мышления, художественного восприятия.  ***Материал***. Листы бумаги, краски, кисточки, баночки с водой.  ***Ход упражнения***. 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. |
| **Игра «Рисунок в несколько рук».**  ***Цель***: Развитие самостоятельного творческого проявления, умения работать в коллективе.  ***Материал***. Лист бумаги, карандаши, фломастеры.  ***Ход игры***. 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.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. | **Конструирование по замыслу.**  ***Цель***: Развитие способности самостоятельно создавать постройку в соответствии с предварительным замыслом, закрепление навыков планирования деятельности.  ***Материал***. Детали игрового строительного материала (кубики, бруски и др.).  ***Ход задания.*** Взрослый привлекает внимание детей к строительному материалу, предлагает задумать постройку и выполнить ее. В конце работы просит рассказать о постройке, ее назначении. |
| **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 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).  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. | **Конструирование по словесной установке.**  ***Цель:*** Развитие геометрического воображения, пространственных представлений, умения конструировать по представлению, опираясь на образы памяти.  ***Материал***. Два комплекта картонных деталей, полученных путем разрезания квадратов; комплект картонных полукругов разной величины; набор деталей, включающий первый и второй комплекты.  ***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).  Если в ходе работы ребенку не хватает какой-либо детали, педагог ему говорит: «Можно сделать по-другому. Подумай, как?» Ребенок вновь обращается к работе и находит выход, заменяя одни детали другими.  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. |
| **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 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.  По ходу выполнения аппликации воспитатель оказывает помощь ребятам в вырезывании сложных цветов, хвалит за самостоятельно придуманные. | **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. |
| **Игра «Потрогаем слово»**  ***Цель****:*развить у детей воображение.  ***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. | **Игра «Перестановки»**  ***Цель****:*тренировать сообразительность детей, умение переставлять буквы в одном слове для обра­зования другого, расширить словарный запас.  ***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. |
| **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 «спрятавшийся 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 «Оживи рисунок»**  ***Цель****:*развить воображение, мелкую моторику детей.  ***Материал.***Лист бумаги, разделенный на не­сколько квадратов, простой карандаш.  ***Ход игры****.*В каждой клетке рисуют овал (или другую фигуру: прямоугольник, квадрат, треуголь­ник), который затем нужно превратить в какую-ли­бо картинку. |
| **Игра «Звездочки»**  ***Цель****:*совершенствовать у детей навыки звуко-буквенного анализа, тренировать в умении состав­лять слова из заданных букв, располагая их в нуж­ном порядке.  ***Материал*.**Подготовленные взрослым «звез­дочки» с буквами.  ***Ход игры****.*Взрослый предлагает ребенку соста­вить и прочитать слова с помощью букв и звездочек, располагая их в правильной последовательности | **Игра «Елочные шары»**  ***Цель****:*расширить словарный запас детей, тре­нировать навыки послогового чтения и составления слов из заданных слогов.  ***Материал*.**Вырезанная из картона и раскра­шенная елка, отдельно вырезанные елочные шары со слогами внутри.  ***Ход игры****.*Взрослый прикрепляет на елку елоч­ные шары со слогами внутри и предлагает ребенку составить из них слова. |
| **Игра «Понюхаем**— **попробуем слово»**  ***Цель****:*развить у детей воображение.  ***Ход игры****.*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. | **Игра «Превращалки»**  ***Цель****:*расширить словарный запас детей, уме­ние переставлять, изменять буквы в словах.  ***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.  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 |
| **Игра «Слова и буквы»**  ***Цель****:*совершенствовать навыки звукобуквенного анализа, развить 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.)  **Ill 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. | **Игра «Превращалки»**  ***Цель****:*расширить словарный запас детей, уме­ние переставлять, изменять буквы в словах.  ***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.  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  **гра «Инсценировки»**  ***Цель****:*развить подражательность, эмоциональ­ность, воображение детей, умение перевоплощаться в изображаемый персонаж.  ***Материал.***Атрибуты по теме инсценировки: маски, некоторые детали для костюмов (шапочки с ушками, усы, хвосты, короны, шляпы, фартуки, косынки и т. п.), несложные декорации (елки, бе­резки, грибы, цветы).  ***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.  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. |
| **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) | **Игра «Загадочные письма»**  ***Цель****:*развить воображение, представления, со­образительность детей, тренировать умение состав­лять предложения из отдельных слов.  ***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.  ***Ход игры****.*Лучше играть с группой детей из 3-4 человек, тогда из разгаданных фраз можно соста­вить целый рассказ. Играющим раздается по одной карточке.  Взрослый объясняет, как разгадывать письмо: картинки (или схемы) предъявляются по одной, ос­тальные - прикрыты.  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. |
| **Игра «Несмеяна»**  ***Цель****:*развить мимику, подражательность, фантазию детей.  ***Ход игры*.**  **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.  ***II вариант.***Водящий встает в центр между игра­ющими и старается кого-то из них рассмешить. Ему запрещено дотрагиваться до кого-либо и разгова­ривать.  Каждый водящий водит не более минуты. Если ему не удалось никого рассмешить, ему на помощь дается еще один водящий, и они вместе повторяют попытку.  Если же ребенок добился успеха, он меняется ме­стами с тем, кто рассмеялся. | **Игра «Фото на память»**  ***Цель****:*развить воображение, подражатель­ность, мимику детей.  ***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 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. |
| **Игра «Неизвестное животное»**  ***Цель****:*развить воображение, мелкую моторику детей.  ***Материал*.**Листы бумаги по количеству игра­ющих, карандаши или ручки.  ***Ход игры****.*Каждый играющий на своем листе ри­сует вверху 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, 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. | **Игра «Потрогаем слово»**  ***Цель****:*развить у детей воображение.  ***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. |
| **Игра «Придумай продолжение»**  ***Цель****:*развить фантазию, воображение, связ­ную речь детей.  ***Материал*.**Начало рассказа или сказки, при­думанное взрослым.  ***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 бегает. Придумай, как они разрешили этот спор, как соревновались, кто из них победил, как вели себя друзья после спора».  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 «Превращалки»**  ***Цель****:*расширить словарный запас детей, уме­ние переставлять, изменять буквы в словах.  ***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.  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 |
| **Игра. «Отгадай и обойди».**  ***Цель:***Научить детей определять на слух и восстанавливать в памяти предмет объёмного или плоскостного вида. Находить предмет и проверять 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. | **Игра «Обиженный котенок»**  ***Цель****:*научить ребенка (детей) сопереживать, сочувствовать другому человеку, развить связную речь.  ***Ход игры****.*Каждый из детей по очереди играет роль обиженного котенка, рассказывая о самой обидной ситуации в своей жизни. Остальные играю­щие стараются утешить его, подбирая для утешения подходящие слова. |
| **Игра «Что на что похоже?»**  ***Цель****:*развить ассоциативное мышление детей, умение сравнивать предметы между собой, фантази­ровать, совершенствовать связную речь.  ***Ход игры****.*Взрослый предлагает для сравнения любые знакомые детям слова. На начальном этапе можно использовать соответствующие им картинки. Взрослый может также прочитать 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.  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. | **Игра «Что на что похоже?»**  ***Цель****:*развить ассоциативное мышление детей, умение сравнивать предметы между собой, фантази­ровать, совершенствовать связную речь.  ***Ход игры****.*Взрослый предлагает для сравнения любые знакомые детям слова. На начальном этапе можно использовать соответствующие им картинки. Взрослый может также прочитать 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.  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. |
| **Игра «Небылицы»**  ***Цель****:*развить связную речь и фантазию ре­бенка.  ***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.  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.)  Или: «Фея перенесла тебя в образе принцессы в сказку на бал в Королевском дворце. Что произош­ло с тобой там?» (Начало рассказа для девочки.) Или: «Представь(те), что окружающие нас неживые предметы могут думать и разговаривать. О чем они говорят? Какие у них характеры?» | **Игра «Ребусы и шарады»**  ***Цель****:*развить сообразительность, логику де­тей, совершенствовать навыки звукобуквенного ана­лиза, расширить словарный запас.  ***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.  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.   1. Буквы могут находиться друг в друге или сто­ять ЗА, НА, ПОД, ПЕРЕД чем-либо. 2. Стрелка означает движение, т. е. заменяется буквой «К». 3. Если рисунок или предмет перевернут, то его значение читается с конца. Кавычки в этом случае действуют на перевернутое слово. 4. 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 «Записка»**  ***Цель****:*расширить словарный запас детей, со­вершенствовать навыки звукобуквенного анализа, умение придумывать слова на заданную букву и объ­единять слова в небольшие фразы.  ***Материал*.**Заданные слова.  ***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».  По мере тренировки можно усложнить игру, что­бы играющие придумывали записки на определен­ные темы: шуточные | **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. |
| **Пластический этюд «Алёнушка»**  ***Цель:*** Продолжать знакомить детей со сказочным жанром живописи. Показывать настроение переданное художником на картине, а также позу и эмоциональное состояние  ***Ход игры.*** По желанию ребёнок изображает позу девушки изображённой на картине и её настроение, и затем предлагает свой вариант её действий дальше. | **Игра «Обиженный котенок»**  ***Цель****:*научить ребенка (детей) сопереживать, сочувствовать другому человеку, развить связную речь.  ***Ход игры****.*Каждый из детей по очереди играет роль обиженного котенка, рассказывая о самой обидной ситуации в своей жизни. Остальные играю­щие стараются утешить его, подбирая для утешения подходящие слова. |
| **Игра – упражнение « Опиши соседа»**  ***Цель:*** Учить внимательно рассматривать человека, давать словесный портрет.  ***Ход игры*.** Педагог предлагает детям рассмотреть друг друга 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. | **Игра «Найди в природе яркие и блёклые цвета»**  ***Цель:*** Учить детей находить цветовые контрасты в окружающей природе, называть их.  ***Ход игры*.** Педагог предлагает подойти всем детям к окну и найти в Пейзаже из окна» яркие и блёклые цвета в предметах, растениях, природных явлениях. |
| **Игра « Скульптор и глина».**  ***Цель***: Закрепить знания детей о скульптурах, о профессии скульптора.  ***Ход игры.***Воспитатель предлагает детям разделиться 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. | **Игра « Найди эмоцию».**  ***Цель:*** Учить выделять картины по настроению.  ***Ход игры*.** Воспитатель раздаёт детям  пиктограммы с эмоциями и выставляет 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. |
| **Игра «Угадай настроение».**  ***Цель:*** Учить описывать настроение человека по выражению лица.  ***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. | **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. |
| **Игра «Найди картину на палитре».**  ***Цель:*** Развивать у детей художественное восприятие, умение видеть и анализировать цветовую гамму картины, соотношение его цветовой палитры ( холодно, 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. | **Игра «Составь натюрморт».**  ***Цель:*** Закрепить знания детей о натюрмортах.  ***Ход игры*.** 1задание. Детям даются плоскостные изображений неживой и живой природы. Дети составляют натюрморт, отбирая изображения, присущие только этому жанру, и дают название своей работе.  2задание.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. |
| **Игра «Найди недостаток в портрете».**  ***Цель:*** Учить видеть недостающие части лица в портрете. Продолжать знакомиться с жанром портрета, его особенностями.  ***Ход игры.*** Детям раздаются изображения одного и того же лица с 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. | **Игра «Составь натюрморт».**  ***Цель:*** Закрепить знания детей о натюрмортах.  ***Ход игры*.** 1задание. Детям даются плоскостные изображений неживой и живой природы. Дети составляют натюрморт, отбирая изображения, присущие только этому жанру, и дают название своей работе.  2задание.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. |
| **Упражнение «Пантомима».**  ***Цель***: Активизация воображения, образного двигательного представления, создание положительного эмоционального фона.  ***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 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. | **Игра «Портрет заговорил».**  ***Цель:*** Продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ.  ***Ход игры.*** Педагог предлагает ребёнку выбрать репродукцию картины с детским портретом и рассказать от имени персонажа картины о себе. |
| **Игра «Обведи свою ладонь и оживи»**  ***Цель:*** способствовать созданию в воображении образов на основе схематического изображения предмета.  ***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 | **Игра «Камушки на берегу»**  ***Цель:*** создавать в воображении образ на заданную тему.  ***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. |
| **Игра «Облака-загадки»**  ***Цель:*** учить находить в материале с нечеткими формами образы предметов.  ***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. | **Игра «Волшебные очки»**  ***Цель:*** развивать действие соотнесения по форме.  ***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. |
| **Игра «Ощипанный портрет»**  ***Цель:*** развивать творчество при рисовании нестандартными способами.  ***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 ощипанными краями. Но если отщипывать кусочки заранее продуманно, могут получиться интересные предметы. Попробуйте это сделать. Дети выполняют. | **Игра «Хорошо-плохо» или «Цепочка противоречий»**  ***Цель:*** развитие творческого воображения при помощи поисков противоречий.  ***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. |
| **Игра «Необычные картины»**  ***Цель:*** развитие воображения, образного мышления, мелкой моторики.  ***Материал.*** Поднос, пуговицы, скрепки, пробки от бутылок, флаконов, природный материал: соломка, чешуйки шишек, ракушки, мелкие камушки, засушенные цветы, листья, семена растений, лист картона.  ***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. | **Игра «Фантазёры»**  ***Цель:*** развитие воображения, образного мышления.  ***Материал.*** Пластилин, зубочистки, вата, цв. бумага т.д.  ***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 внёс последнее изменение. |
| **Лепка по замыслу.**  ***Цель***: Развивать у детей воображение, умение придумывать содержание своей работы, упражнять в самостоятельном применении полученных знаний.  ***Материал***. Пластилин, дощечки, стеки.  ***Ход задания***. Педагог говорит детям, что сейчас они будут лепить из пластилина то, что захотят. 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. | **Упражнение «Сказочная птица».**  ***Цель***: Развивать у детей самостоятельность, активность в поисках способов изображения сказочной образа (пластический и декоративно-силуэтный).  ***Материал***. Пластилин, стеки, бумага, ножницы, клей.  ***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 заключение все рассматривают работы. |
| **Игра «Королевство сказок».**  ***Цель***: Развивать способность видеть образное содержание сказочного персонажа, отражать его характер в коллективной сюжетно-ролевой игре.  ***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.  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. | **Игра «Сочиним сказку».**  ***Цель***.: Научить создавать в воображении ситуации, основываясь на использовании отдельных заместителей предметов.  ***Материал***. Разноцветные кружки (каждому ребенку - по 3 кружка разных цветов; отдельные цвета у детей могут повторяться).  ***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.  Взрослый говорит детям, что сейчас они будут сочинять сказки, причем каждый сочинит сказку про своего героя.  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. Выслушивает всех детей, поощряет за оригинальность ответа, но при оценке учитывает, соответствуют ли выбранные персонажи цвету кружков. |
| **Игра «Почемучки»**  **Цель:**развить фантазию детей, умение форму­лировать и задавать вопросы.  ***Материал.***Сюжетные картинки с изображе­нием каких-либо интересных ситуаций.  ***Ход игры****.*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. | **Игра «Обижалка»**  ***Цель:***развить у детей чувство сострадания, умение сопереживать, ставить себя на место другого человека.  ***Материал*.**Сюжетные картинки с плохими поступками героев (обида, насмешка, злость и т. п.)  ***Ход игры****.*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. |