

Коллекция дидактических игр на развитие воображения дошкольников

Существуют различные классификации видов воображения, каждая из которых имеет в своем основании какой-либо из существенных признаков воображения.

1. По признаку активности различают пассивное, созерцательное воображение с его произвольными формами (грезы, сновидения) и активное, деятельное воображение. При активном воображении образы всегда формируются сознательно с условием поставленной цели.

2. В зависимости от самостоятельности и оригинальности образов воображения бывает воссоздающим и творческим.

Воссоздающее воображение – это представление чего-либо нового для данного человека, опирающееся на словесное описание или условное изображение этого нового (чертеж, схема, нотная запись и т.п.). Этот вид воображения широко используется в разных видах деятельности человека, в том числе и в обучении. Ведущую роль в нем играют образы памяти. Воссоздающее воображение играет важную роль в процессе коммуникации и усвоении социального опыта.

Творческое воображение – это создание новых образов без опоры на готовое описание или условное изображение. Творческое воображение заключается в самостоятельном создании новых образов. Почти вся человеческая культура является результатом творческого воображения людей.

В каждом человеке заложена творческая искра. У одних людей она развита лучше, у других хуже. Хочу отдельно подчеркнуть – творчеству невозможно обучиться, читая книги или статьи. Единственный путь обучения творчеству – практика в решении творческих задач, развитие в той или иной степени творческого воображения, которое поможет в дальнейшем выразить себя в творчестве.

Развитие воображения - Целенаправленный процесс, преследующий задачи развить яркость воображаемых образов, их оригинальность и глубину, а также плодотворность воображения. Воображение в своем развитии подчинено тем же самым законам, каким следуют в своих онтогенетических преобразованиях другие психические процессы. Как восприятие, память и внимание, выражение из непосредственного постепенно превращается в опосредованное, причем основным средством овладения им со стороны ребенка являются, как было показано А.В.Запорожцем, модельные представления и сенсорные эталоны.

К концу дошкольного периода детства у ребенка, чье творческое воображение развивается достаточно быстро (такие дети, по данным О.М.Дьяченко, составляют примерно одну пятую часть всех детей этого возраста), воображение представлено в двух основных формах: как порождение некоторой идеи и как возникновение плана ее реализации.

Помимо своей познавательной-интеллектуальной функции воображение у детей выполняет еще одну - аффективно-защитную - роль, предохраняя растущую и легко ранимую, еще слабо защищенную личность ребенка от чрезмерно тяжелых переживаний и душевных травм. Благодаря познавательной функции воображения ребенок лучше узнает окружающий мир, легче и эффективнее решает возникающие перед ним задачи. Эмоционально-защитная функция воображения выражается в том, что через воображаемую ситуацию могут происходить разрядка возникающего напряжения и своеобразное, символическое (образное) разрешение конфликтов, которые трудно снять реальными практическими действиями.

На первом этапе развития воображения связано с процессом опредмечивания образа действием. Через этот процесс ребенок учится управлять своими образами, изменять, уточнять и совершенствовать их, а следовательно, регулировать свое воображение. Однако планировать воображение, заранее составлять в уме план предстоящих действий он еще не в состоянии. Эта способность у детей появляется лишь к 4-5 годам.

Аффективное воображение у детей в возрасте от 2,5 - 3 до 4-5 лет развивается по несколько иной логике. Первоначально отрицательные переживания у детей символически выражаются в героях услышанных или увиденных (в кино, по телевидению) сказок. Вслед за этим ребенок начинает строить воображаемые ситуации, которые снимают угрозы его "Я" (рассказы - фантазии детей о себе как обладающих особо выраженными качествами). Наконец, на третьем этапе развития этой функции развивается способность снять возникающее эмоциональное напряжение через механизм проекции, благодаря которому неприятные знания о себе, собственные отрицательные, эмоционально и нравственно неприемлемые качества начинают приписываться другим людям, а также предметам и животным.

К возрасту около 6-7 лет развитие аффективного воображения у детей достигает того уровня, когда многие из них оказываются способными представлять себя и жить в воображаемом мире.

Человек не рождается с развитым воображением. Развитие воображения осуществляется в ходе онтогенеза человека и требует накопления известного запаса представлений, которые в дальнейшем могут служить материалом для создания образов воображения. Воображение развивается в тесной связи с развитием всей личности, в процессе обучения и воспитания, а также в единстве с мышлением, памятью, волей и чувствами.

Определить какие-либо конкретные возрастные границы, характеризующие динамику развития воображения, очень трудно. Существуют примеры чрезвычайно раннего развития воображения. Например, Моцарт начал сочинять музыку в четыре года, Репин и Серов уже в шесть лет хорошо рисовали. С другой стороны, позднее развитие воображения не означает, что этот процесс в более зрелые годы будет стоять на низком уровне. Истории известны случаи, когда великие люди, например Эйнштейн, в детстве не отличались развитым воображением, однако со временем о них стали говорить как о гениях.

Основные виды воображения

1. *Активное воображение* – характеризуется тем, что, пользуясь им, человек по собственному желанию, усилием воли вызывает у себя соответствующие образы.
2. *Пассивное воображение* заключается в том, что его образы возникают спонтанно, помимо воли и желания человека.
3. *Продуктивное воображение* – отличается тем, что в нем действительность сознательно конструируется человеком, а не просто механически копируется или воссоздается. При этом в образе эта действительность творчески преобразуется.
4. *Репродуктивное воображение* – при его использовании ставится задача воспроизвести реальность в том виде, какова она есть, и хотя здесь также присутствует элемент фантазии, такое воображение больше напоминает восприятие или память, чем творчество.

Дидактические игры на развитие воображения дошкольников

«Несуществующее животное»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: Если существование рыбы-молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: "Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит? "

«Выдумай историю»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: предложить детям рассмотреть картинки в книге, и предложить совместно придумать новые события.

«Продолжи рисунок»

Цель: развивать воображение детей, мелкую моторику рук.

Ход игры: простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по очереди. Кто больше?

«Клякса»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: листы бумаги, на которых нанесены кляксы.

Ход игры: по этому принципу построен знаменитый тест Роршаха.

Дети должны придумать, на что похожа клякса и дорисовать ее. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов.

«Оживление предметов»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: представить себя новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной.

Представить: пояс - это змея, а меховая рукавичка - мышонок. Каковы будут ваши действия?

«Так не бывает! »

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: участники игры по очереди рассказывают какую-нибудь невероятную историю, короткую или длинную. Победителем становится тот игрок, которому удастся придумать пять сюжетов, услышав которые, слушатели воскликнут: «Так не бывает! ».

«Нарисуй настроение»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: бумага, акварельные краски

Ход игры: Эту игру можно использовать, если у ребенка грустное настроение или, наоборот, очень веселое, а также – какое-нибудь другое, главное, чтобы у него было какое-то настроение. Ребенка просят нарисовать свое настроение, изобразить его на бумаге любым способом.

«Рисунки с продолжением»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: бумага, акварельные краски

Ход игры: В центре листа бумаги ставим красную точку. Предлагаем следующему продолжить рисунок.

«Новое назначение предмета»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Ход игры: Ребята сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет (старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газету). Каждый придумывает новое назначение для этого предмета. Например, утюг можно использовать как гирю или приспособление для разбивания кокосовых орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения этого предмета.

Предмет может "гулять" по кругу, пока для него придумываются новые назначения.

Игра «На что похожи облака?»

Дети рассматривают карточки с облаками разной формы и угадывают в их очертаниях предметы или животных. При этом они отмечают, что облака бывают разные не только по цвету, но и по форме.

Воспитатель обращает внимание на то, что когда на небе много облаков, то они похожи на воздушный город, где есть башни и купола.

Игра «Портрет заговорил».

Цель. Продолжить знакомство с детскими портретами, учить составлять связный рассказ.

Ход. Педагог предлагает ребёнку выбрать репродукцию картины с детским портретом и рассказать от имени персонажа картины о себе

Игра «Угадай настроение».

Цель. Учить описывать настроение человека по выражению лица.

Ход. 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. «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. 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 «Найди недостаток в портрете».

Цель. Учить видеть недостающие части лица в портрете. Продолжать знакомиться с жанром портрета, его особенностями.

Ход. 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. 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.

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. 1-е задание. Воспитатель поочерёдно показывает детям палитры с холодной, тёплой и контрастной гаммой и предлагает найти картины, написанные этими цветосочетаниями. Дети объясняют свой выбор. Игра «Волны».

Ход. Играющие садятся, образуя круг. Взрослый предлагает представить, что они купаются в море, окунаясь в ласковые волны, и изобразить эти волны – нежные и весёлые. Тренировка заканчивается «купанием в море»: один из игроков становится в центре круга, к нему по одному подбегают волны и ласково поглаживают пловца. Когда все волны погладят его, он превращается в волну, а его место занимает следующий купающийся.

Игра. «Игра Шторм».

Для игры необходим большой кусок ткани, чтобы им можно было накрыть детей.

Ход. Воспитатель говорит: «Беда тому кораблю, который окажется во время шторма в море: огромные волны грозят перевернуть его, ветер швыряет корабль из стороны в сторону. Зато волнам в шторм – одно удовольствие: они резвятся, соревнуются между собой, кто выше поднимется. Давайте представим, что вы волны. Вы можете радостно гудеть, поднимать и опускать руки, поворачиваться в разные стороны, меняться местами.

Игра «Что не стало?».

Цель. Развивать наблюдательность. Внимание.

Ход. Педагог закрывает на картине, какую – то деталь одежды, предмета или сам предмет, а дети должны отгадать чего на картине не стало.

Игра « Скульптор и глина».

Цель. Закрепить знания детей о скульптурах, о профессии скульптора.

Ход. Воспитатель предлагает детям разделить на две команды – одна скульпторы, другая 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. 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 – упражнение « Опиши соседа»

Цель. Учить внимательно рассматривать человека, давать словесный портрет.

Ход. 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.

Упражнение. «Волны шторма»

Цель. Научить показывать руками «волны» с разной амплитудой движения: первые волны можно изобразить сидя. Дети вместе с педагогом показывают высоту волн - каждого вала; называют словами « первый вал», « второй вал»..... «девятый вал».

Перед упражнением рассматривается картина И.Айвазовского «Девятый вал».

Пластический этюд «Алёнушка»

Цель. Продолжать знакомить детей со сказочным жанром живописи.

Показывать настроение переданное художником на картине, а также позу и эмоциональное состояние

Ход. По желанию ребёнок изображает позу девушки изображённой на картине и её настроение, и затем предлагает свой вариант её действий дальше.

Игра «Найди в природе яркие и блёклые цвета»

Цель: Учить детей находить цветовые контрасты в окружающей природе, называть их.

Ход. Педагог предлагает подойти всем детям к окну и найти в Пейзаже из окна» яркие и блёклые цвета в предметах, растениях, природных явлениях

Игра по картине «Иду, вижу, рассказываю сам себе».

Цель. Погружение в сюжет картины. Ощущение её деталей как частей целой композиции.
Ход. Начать можно так: Иду я вижу в картине «Рожь» ...Далее ребёнок рассказывает, что он увидел бы, зайдя в пространство картины.

Упражнение «На что похожи наши ладошки»

Цель: развитие воображения и внимания.

Предложить детям обвести красками или карандашами собственную ладошку (или две) и придумать, пофантазировать «Что это может быть?» (дерево, птицы, бабочка и т.д.). Предложить создать рисунок на основе обведенных ладошек.

Упражнение «Танец».

Цель: развитие эмоциональности и творческого воображения.

Предложить детям придумать свой образ и станцевать его под определенную музыку. Остальные дети должны угадать, какой образ задуман. Варианты – образ задан, все дети танцуют одновременно («распустившийся цветок», «ласковую кошку», «снегопад», «веселую обезьянку» и т. д.).

Игра «Камешки на берегу».

Цель: учить создавать новые образы на основе восприятия схематических изображений.

Используется большая картина, изображающая морской берег. Нарисовано 7-10 камешков разной формы. Каждый должен иметь сходство с каким – либо предметом, животным, человеком. Воспитатель рассказывает: «По этому берегу прошел волшебник и все, что было на его пути, превратил в камешки. Вы должны угадать, что было на берегу, сказать про каждый камешек, на кого или на что он похож.» Далее предложить детям придумать историю про свой камешек: как он оказался на берегу? Что с ним произошло? И т.д.

Упражнение «Волшебная мозаика».

Цель: учить детей создавать в воображении предметы, основываясь на схематическом изображении деталей этих предметов.

Используются наборы вырезанных из плотного картона геометрических фигур (одинаковые для каждого ребенка): несколько кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников разных величин.

Воспитатель раздает наборы и говорит, что это волшебная мозаика, из которой можно сложить много интересного. Для этого надо разные фигурки, кто как хочет, приложить друг другу так, чтобы получилось какое-то изображение. Предложить соревнование: кто сможет сложить из своей мозаики больше разных предметов и придумать какую-нибудь историю про один или несколько предметов.

Игра «Волшебные картинки».

Цель: учить воображать предметы и ситуации на основе схематических изображений отдельных деталей предметов.

Детям раздаются карточки. На каждой карточке схематическое изображение некоторых деталей объектов и геометрические фигуры. Каждое изображение расположено на карточке так, чтобы оставалось свободное место для дорисовывания картинки. Дети используют цветные карандаши.

Каждую фигурку, изображенную на карточке, дети могут превратить в картинку какую они захотят. Для этого надо пририсовать к фигурке все, что угодно. По окончании рисования дети сочиняют рассказы по своим картинам.

Игра «Чудесный лес».

Цель: учить создавать в воображении ситуации на основе их схематического изображения.

Детям раздаются одинаковые листы, на них нарисовано несколько деревьев, и в разных местах расположены незаконченные, неоформленные изображения. Воспитатель предлагает нарисовать цветными карандашами лес, полный чудес, и рассказать про него сказочную историю. Незаконченные изображения можно превратить в реальные или выдуманные предметы. Для задания можно использовать материал на другие темы: «Чудесное море», «Чудесная поляна», «Чудесный парк» и другие.

Игра «Перевертыши».

Цель: учить создавать в воображении образы предметов на основе восприятия схематических изображений отдельных деталей этих предметов.

Детям раздаются наборы из 4 одинаковых карточек, на карточках абстрактные схематичные изображения. Задание детям: каждую карточку можно превратить в любую картинку. Наклейте карточку на лист бумаги и дорисуйте цветными карандашами все, что хотите, так, чтобы получилась картинка. Затем возьмите еще одну карточку, наклейте на следующий лист, опять дорисуйте, но с другой стороны карточки, то есть превратите фигурку в другую картинку. Можно переворачивать при рисовании карточку и лист бумаги так, как хочется! Таким образом, можно карточку с одной и той же фигуркой превратить в разные картинки. Игра длится до тех пор, пока все дети не закончат дорисовывать фигурки. Затем дети рассказывают о своих рисунках.

Упражнение «Сказка – рассказ».

Цель: развитие творческого воображения, умение отличать реальность от фантазии.

После прочтения сказки дети с помощью воспитателя отделяют в ней то, что может произойти реально, от того, что является фантастическим. Получаются две истории. Одна полностью фантастична, другая полностью реальна.

Продолжи рисунок.

Простую фигуру (восьмерку, две параллельные линии, квадрат, треугольники, стоящие друг на друге) надо превратить в часть более сложного рисунка. Например, из кружка можно нарисовать рожицу, мячик, колесо машины, стекло от очков. Варианты лучше рисовать (или предлагать) по очереди. Кто больше?

"Фантастическая история".

Вырежьте малышу (а лучше пусть он сделает это сам) цветные изображения различных животных или растений (из журналов и старых книг). Изображение каждого животного следует разрезать еще на несколько частей. Перемешайте. Вот и готова игра "разрезные картинки". Однако главное задание впереди. Для его выполнения требуется лист бумаги и клеящий карандаш. Игра состоит в том, чтобы из кусочков изображений разных животных или растений склеить невиданное, но симпатичное существо, придумать ему имя и

историю. Если в игре примет участие и взрослый, у фантастического зверя появится товарищ.

Сладкий арбуз

Маленькие дети любят приносить взрослому разные предметы и показывать их. Такие ситуации можно перевести в маленькие игровые эпизоды. Например, ребенок приносит маленький мячик. Взрослый говорит: “Какой красивый мячик. А давай поиграем, как будто это арбуз? Сейчас мы его порежем”. Взрослый двигает рукой над мячиком, имитируя разрезание, делает вид, что ест арбуз, потом протягивает пустую ладонь ребенку: “Попробуй, какой вкусный арбуз, сочный, сладкий. А теперь отрежь и мне кусочек”.

В другой раз мячик может стать куколкой, которую можно завернуть в одеяльце-платочек.

Вот еще несколько примеров обыгрывания предметов, которое не займет много времени, но доставит детям большое удовольствие, поможет им в дальнейшем разнообразить свою игру.

Посмотри в окошко

Увидив, что ребенок ходит по комнате с колечком в руке, подойдите к нему и спросите: “Что это у тебя, наверное, окошко? Давай посмотрим в твое окошко?”. Затем, поочередно с ним, посмотрите через колечко комнату, назовите кто, что видит.

Точно также колечко может превратиться в руль машины, которая едет в гости к куклам, а два колечка, приложенные к глазам, становятся очками и делают ребенка “похожим на бабушку или на дедушку”.

Согреем птенчиков

Если ребенок без конца вкладывает одну в другую мисочки-вкладыши, никак не разнообразя игру, то это занятие легко сделать более интересным, если показать малышу несколько шариков и сказать: “Смотри, у меня есть два яичка, из них скоро вылупятся птенчики. Давай положим их в гнездышко и накроем, чтобы птенчикам было тепло. Где у нас гнездышко?” Если ребенок не может сам найти предмет-заместитель, можно сказать: “Посмотри на эту мисочку. Пусть она понарошку будет гнездышком. Хорошо?”. Ребенок наверняка охотно примет это предложение и вместе со взрослым уложит яички в мисочки-гнезда. Затем гнездышки накрываются салфеткой и отставляются в сторонку, чтобы не беспокоить птенчиков. После этого ребенок может продолжить игру сам или вернуться к прежнему занятию. Через некоторое время можно поинтересоваться у малыша, не вылупились ли птенчики. Для дальнейшего развития игры можете положить в другую мисочку несколько фасолин и радостно воскликнуть: “Посмотри, вылупились птенчики, пищат “пи-пи-пи”.

Разноцветные салфетки

Взрослый достает из стаканчика бумажную салфетку, на которой нарисованы цветы и говорит ребенку: “Посмотри, это лужок, на нем растут цветочки. Это красный цветочек, а это синий. Где еще цветочки? Это какой цветочек? А это? Давай их понюхаем?”.

Взрослый с ребенком старательно нюхают цветочки, обсуждают их запах.

В следующий раз голубая салфетка может стать речкой или озером, по которому будут плавать кораблики-скорлупки, а желтая - песочком, на котором будут греться под солнышком маленькие игрушки.

Найди зайчика

Если ребенок ничем не занят, достаньте чистый носовой платок (салфетку из ткани) и, держа его за два соседних угла, загляните за него то с одной, то с другой стороны, приговаривая: “А где зайчик? Куда он убежал? Зайчик, где ты? Сейчас мы тебя найдем”. Затем быстро завяжите каждый из углов платка, вытягивая концы таким образом, чтобы они стали похожи на длинные уши: “Да вот они, уши. Поймали зайчика. А где у него хвост?”. Взрослый берет за оставшийся конец платка и завязывает маленький хвостик: “Вот и хвостик. Давай погладим его”. В то время, когда ребенок гладит хвостик, взрослый незаметным движением подбрасывает зайчика: “Ах, проказник, выпрыгнул. Давай покрепче держать”.

Совушка-сова

Перед тем, как играть в эту игру, желательно познакомить малыша с изображением совы в книжке про птиц, вместе рассмотреть, какие у нее большие глаза, какой клюв.

Взрослый берет мячик среднего размера и рисует на нем мелком круглые совиные глаза, уши и клюв. Затем показывает “сову” ребенку, говорит: “Посмотри, какая птичка, это сова. Помнишь, мы видели ее на картинке?” и читает стишок:

Ах ты, совушка-сова,

Ты большая голова!

Ты на дереве сидела,

Головою ты вертела (вертит перед ребенком мячик)-

Во траву свалилася,

В яму покатилася!” (роняет мячик и наблюдает вместе с малышом, как катится “сова”).

Повторив эту игру несколько раз, можно предложить ребенку самому повертеть сову в руках, показать, как она катится в яму.

Яблочко

Покажите ребенку маленький мячик или шарик (деталь от конструктора или пирамидки): “Посмотри, какое у меня яблочко”. Затем положите его на стол и подталкивайте, читая стишок:

Катилось яблочко по огороду

И упало прямо в воду -

Бульк! (шарик падает со стола).

Игра повторяется несколько раз. Наверняка, ребенок захочет и сам покатавать яблочко.

Дудочка

Покажите ребенку фломастер, карандаш или круглую палочку: “Посмотри, какая у меня есть дудочка. Послушай, как она играет”. Затем “играет” на дудочке: “Ду-ду-ду, ду-ду-ду, мы играем во дуду”. После этого предлагает подуть в нее ребенку, вновь повторяя слова потешки.

Игру можно сделать совместной, если взять две “дудочки” и дудеть в них одновременно или по очереди.

Бабочки

Для этой игры нужно приготовить небольшой цветной плотный лист бумаги или картона и несколько маленьких разноцветных листочков из тонкой бумаги. Положите маленькие листочки на картон и покажите ребенку: “Посмотри, это лужок, а это бабочки сидят на травке. Посидели-посидели, крылышками взмахнули и полетели”. Взрослый дует на листочки так, чтобы они разлетелись в разные стороны. Затем предлагает ребенку поймать бабочек и посадить их на лужок.

Курица и цыплята

Если ребенок передвигает с места на место кубики, придвиньте один из них к себе и разбрасайте рядом камушки (крупные пуговицы): “Посмотри, вот курочка. Она гуляет со своими детками-цыплятками. Она говорит им: “Ко-ко-ко. Клюйте зернышки, как я””. Положите руку поверх кубика с выставленным вперед указательным пальцем, имитируя им клев, затем предложите сделать то же самое ребенку с кубиком и с камушками, изображая писк птенцов.

Можно ввести в игру два кубика-курочки разных цветов и играть с ребенком параллельно.

Где мое окошко?

Эту игру можно организовать с дидактическими материалами, лучше всего объемными формами-вкладышами. Взрослый показывает ребенку объемную форму с вкладышами и говорит, что это домик, где живут малыши. Малыши отправились гулять, а потом захотели вернуться домой, но забыли, через какие окошки они могут попасть в дом. Предложите рассмотреть окошки и помочь малышам зайти в дом. Похвалите ребенка за старание, поблагодарите его от лица малышей.

Козлята и волк

Положите на стол коробку из-под обуви и несколько маленьких кубиков: “Это козлята, а это их домик. Мама ушла в магазин, а козлята щиплют травку. Вдруг прибежал волк (с помощью большого кубика или, сжав кисть своей руки, изобразите волка), хотел съесть козлят. Но козлята умные, они убежали от волка и спрятались в свой домик. Быстрее-быстрее, козлята, мы вам поможем спрятаться, все окна-двери закроем”. Вместе с ребенком быстро спрячьте кубики в коробку. Волк убегает. По желанию ребенка игру можно повторить.

Эту игру можно разнообразить, играя, например, в “зайчиков и лису”, в “кошки-мышки”, “воробышки и кошка” и пр.

Качели

Привяжите ленточку или шнурок к небольшой крышке (от духов, пластмассовой банки и пр.), предварительно сделав в ней отверстия, и скажите ребенку: «Посмотри, какие у меня качели. На них можно покачать маленькие игрушки. Сейчас я покачаю пупсика (качает). А сейчас посажу на качели птенчиков (кладет в коробку маленькие шарики или пуговицы). Хочешь их покачать?». По ходу игры можно спрашивать у пупсика или птенчиков, не боятся ли они, в зависимости от «ответа» качели можно раскачивать сильнее или слабее.

Качели можно превратить в карусели и весело раскручивать их.

Игры с проволокой

Для этих игр нужно подобрать мягкие проволоочки, обмотав их разноцветными толстыми нитками. Взрослый показывает ребенку проволоочку и говорит: “Смотри, какая у меня проволоочка. Из нее можно сделать разные игрушки. Вот я ее согнула, и получилось круглое окошко. Сейчас посмотрю в него. Вон машинка едет, а вон мишка сидит. Посмотри в окошко, что ты видишь? А хочешь сам сделать окошко?” Ребенок вместе со взрослым делает окошко, рассматривает в окошко комнату, называет то, что видит. Затем взрослый говорит: “А давай, теперь это будет солнышко. Наступило утро, солнышко стало подниматься все выше и выше, вот как высоко поднялось, светит для всех”. Покажите, как солнышко медленно поднимается. Потом предложите ребенку самому поиграть с солнышком.

После этого можно сделать из проволоочки домик и согнуть ее в виде треугольника. - “Посмотри, какой домик. Тук-тук, кто в домике живет?”.

Взрослый: “ А теперь на что это похоже?” (снова сворачивает проволочку в кольцо). Если ребенок придумывает что-то свое, например, говорит, что это руль от машины (на третьем году жизни дети сами могут придумывать оригинальные замещения предметов), подхватите предложение и дайте возможность ребенку самому поиграть в такую машинку.

Обыграв таким образом проволочку, можно предложить ребенку самому что-нибудь сделать из нее, каждый раз интересуясь, что получилось.

Приведенные примеры показывают, насколько разнообразными и неожиданными могут быть способы использования самых разных предметов. Для того, чтобы расширить возможности такого рода фантазий, нужно, чтобы в комнате было выделено специальное место для хранения предметов, не имеющих определенной функции. Таким местом могут стать коробки из-под обуви, пластмассовые или деревянные емкости разных размеров. В них можно хранить пуговицы, катушки, жестяные и пластмассовые крышки от банок, ореховые скорлупки, палочки, ленточки, кусочки ткани, мягкие проволочки, отдельные детали конструкторов и мозаик. Имея под рукой все это богатство, легко превратить крышку от банки в зеркальце, веревочку в червячка или змейку, ленточку в дорогу, тропинку, ручеек или речку, палочку - в мостик или лодочку, камушки - в конфетки, катушку - в плитку и т.д. И вокруг каждого из таких волшебным образом преобразованных предметов можно организовать небольшие игровые эпизоды.

На что это похоже?

Для развития детского воображения очень полезны игры, в которых ребенок вместе со взрослым придумывает, на что похож тот или иной бесформенный материал или объект. Уже на втором году жизни дети способны увидеть в таких материалах что-то знакомое. Играть в такие игры можно, например, на прогулке. К таким играм относится совместное разглядывание облаков, наблюдение за их движением, изменением конфигураций, поиск в них знакомых фигур (облако может быть похоже на подушку, на кошечку, на лежащую собачку, на птичку и т.п.). Знакомые образы можно увидеть в отражениях в лужах, в комке глины, в неопределенном рисунке на платянице или на курточке.

Волшебные фигурки

Достаньте коробку с небольшими кубиками и скажите ребенку: «Знаешь, это волшебные кубики. Из них можно сделать любую фигурку. Хочешь, я соберу из них звездочку?».

Выложите кубики уголками так, чтобы получилась звездочка. Затем предложите малышу самому собрать такую же фигурку, спросите, что малыш хочет сделать еще.

От вашей фантазии зависит, сколько фигурок вы можете предложить ребенку. Это могут быть цветочки разных цветов и размеров, большая и маленькая клумбы, любые ритмические композиции.

Представь себе, что ты...

Эта игра — разновидность известного всем со студенческой скамьи «Крокодила». Она способствует развитию не только воображения, но и актерского мастерства. Играть в нее можно на занятиях, прогулках и даже в гостях. Причем число участников не ограничено.

Ход игры:

- Загадайте ребенку слово и попросите его изобразить. Начинать игру нужно со слов: «Представь, что ты... арбуз (медведь, грузовик, доктор, камень и т. д.)»
- Сообщите, что вы забыли слово, которое загадали малышу, и постарайтесь «угадать» изображаемое ребенком. Не торопитесь с правильным ответом. Сделайте

вид, что никак не получается — выдвигайте смешные версии.

Но не переусердствуйте, 2–3 ошибки достаточно.

- Потом обязательно похвалите ребенка и предложите ему угадать слово, которое вы будете изображать.

Со временем вы можете привлечь к этой игре всех домочадцев. В этом случае угадавший слово будет показывать следующее. Поверьте, такая игра хорошо развлечет вас и разовьет воображение ребенка!

Что будет, если...?

В этой игре вы и ребенок будете оперировать словесными образами. Для подкрепления фантазии продукт воображения можно фиксировать на бумаге.

Ход игры:

- Попросите ребенка рассказать, что будет, если... любое фантастическое действие (у холодильника вырастут ноги, слон проглотит дом, рыба купит шубу и т. д.).
- Внимательно слушайте рассказ малыша и можете даже нарисовать комикс на бумаге.
- Если ребенок затрудняется самостоятельно фантазировать, помогите ему: задавайте наводящие вопросы, предлагайте свой вариант развития событий.

Если ребенку очень тяжело, начните игру с нефантастических идей. Предложите ему представить, что будет, если в гости придет его друг или бабушка испечет пирожки. И не переживайте, что к 5 годам ребенок может не справляться с продуцированием сложных фантазий. Всему свое время!

Помощь художнику

Эта игра направленно развивает творческое воображение ребенка. Вариантов ее несколько. Это и рисование по точкам, и дорисовывание второй половинки картинки, и раскрашивание, и детализация рисунка, и многое другое.

Кстати, для подобной игры вовсе необязательно самостоятельно подготавливать исходный материал. Можно приобрести уже готовые раскраски с заданиями для детей 4–5 лет. Нужно сразу отметить, что такие же дидактические материалы есть и для более старшего возраста. Они помогают развивать творческое воображение и мелкую моторику рук, что благотворно сказывается на подготовке к школе.

Игры для развития воображения у дошкольников 6–7 лет

К этому возрасту у детей большой багаж знаний, умений, образцов поведения и прочих образов, которыми они могут оперировать. Поэтому основная задача — научить составлять планы и комбинировать различные образы. При этом ребенок уже должен четко понимать, как бывает в реальности, а как нет. Справиться с этими задачами помогут игры:

- Чудо-лес
- Цепочка ассоциаций
- Писатель

Чудо-лес

Эта игра способствует развитию творческого воображения. Для нее понадобится листок с нарисованными заранее несколькими деревьями и разнообразными точками, линиями, фигурками и «загогулинами». Задача ребенка — превратить все это в лес. Причем по желанию взрослого это может быть настоящий лес или фантастический. Обязательно уточните этот момент, когда будете давать задание ребенку.

Точно по такому же принципу можно создать «чудо-поляну», «чудо-океан», «чудо-Африку» и прочие «чудесные» картины. После рисования можно продолжить «работу» с полученными изображениями. Например, попросите ребенка составить рассказ по нарисованной им картине. И опять же, только от вас зависит, будет ли рассказ фантастическим или реалистическим.

Цепочка ассоциаций

Эта игра напоминает всем известную игру «Слова». Но в отличие от нее ребенку следует подбирать не слово на последнюю букву, а слово соответствующее эпитету. Например, такая цепочка может выглядеть следующим образом: «кот-полосатый-матрас-мягкий-мех-шуба-...» Продолжать игру можно сколь угодно долго.

Также для развития воображения будет хорошо поиграть в видоизмененную игру — в «Цепочку противоречий».

Ход игры:

- Называется слово
- Ребенок говорит: «Это хорошо, потому что...»
- Взрослый опровергает аргумент: «Это плохо, потому что...»
- Ребенок опять хвалит аргумент взрослого и так далее.

Пример подобной игры: Лето — хорошо, потому что можно загорать на пляже. Загорать на пляже плохо, потому что можно сгореть на солнце. Сгореть на солнце хорошо, потому что мама будет мазать спинку кремом и угостит вкусностями.

Эта игра учит критическому восприятию прописных истин и позволяет ребенку уйти от стереотипного мышления. К тому же «Цепочка противоречий» развивает способность во всем видеть только хорошее, что пригодится малышу и во взрослой жизни.

Писатель

Эта игра способствует развитию творческого воображения и учит ребенка планированию действий. Для нее вам понадобится тетрадь и цветные карандаши или фломастеры. Сообщите ребенку, что отныне он писатель и должен сочинить сказку. В первый день попросите составить план сказки. Это должен быть последовательный ход событий. Кратко запишите этот план в тетрадь и попросите ребенка нарисовать «обложку» для сказки.

Начиная со следующего дня, ежедневно расписывайте события сказки в подробностях. Сочинительством, конечно же, должен заниматься ребенок и иллюстрированием тоже, а вот, записывать истории за ним придется вам. Получившиеся произведения можно вечером зачитывать в семейном кругу. Если ребенку забава понравится, то можно

написать целую серию сказок. Только следите, чтобы все рассказы были последовательны и соответствовали предварительно составленному плану.

Игра «Дракон»

Цель: развитие внимания, воображения, памяти, регулирование поведения в коллективе.

Играющие становятся в линию, держась за плечи. Первый участник - «голова», последний - «хвост» дракона. «Голова» должна дотянуться до «хвоста» и прикоснуться к нему. «Тело» Дракона неразрывно. Как только «голова» схватила «хвост», она становится «хвостом». Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не побывает в двух ролях.

Игра «Поварята»

Цель: расширение словарного запаса, развитие внимания, воображения, совершенствование коммуникативных навыков.

Все встают в круг - это кастрюля. Сейчас будем готовить суп. Каждый придумывает, чем он будет (картошка, капуста, морковь и т. п.). Ведущий по очереди называет компоненты, которые он хочет положить в суп. Узнавший себя, выпрыгивает в круг; следующий, прыгнув, берет за руки предыдущего. Пока все «компоненты» не окажутся в круге, игра продолжается. В результате получается вкусное, красивое блюдо - просто объедение.

Игра «Съедобное - несъедобное»

Цель: развитие внимания, памяти, воображения.

Педагог бросает мяч детям, называя какой-либо предмет. Дети ловят мяч только в том случае, если называемый предмет съедобный. Поймавший мяч правильно становится водящим.

Упражнение «Порхание бабочки»

Цель: релаксация и развитие воображения.

Дети ложатся на коврики на спину, руки вытянуты вдоль туловища, ноги выпрямлены, слегка раздвинуты. Педагог включает спокойную музыку, обращается к детям: «Закройте глаза и слушайте мой голос. Дышите легко и спокойно. Представьте себе, что вы находитесь на лугу в прекрасный летний день. Прямо перед собой вы видите красивую бабочку, порхающую с цветка на цветок. Проследите за движением ее крыльев. Теперь представьте, что вы бабочка. У вас красивые большие крылья. Ваши крылья медленно и плавно движутся вверх и вниз. Наслаждайтесь ощущением медленного и плавного парения в воздухе. А теперь взгляните на пестрый луг, над которым вы летите. Посмотрите, сколько на нем ярких цветов. Найдите глазами самый яркий цветок и постепенно начинайте к нему приближаться. Теперь вы чувствуете аромат этого цветка. Медленно и плавно вы садитесь на мягкую и пахучую серединку цветка. Вдохните еще раз ее аромат... и откройте глаза. Расскажите о своих ощущениях...»

Упражнение: «Изобрази явление»

Цель: развитие эмоционально-выразительных движений, творческого воображения.

Педагог и дети перечисляют приметы осени: дует ветер, качаются деревья, падают листья, идет дождь, образуются лужи. Воспитатель показывает движения, которые соответствуют этим явлениям:

- «дует ветер» - дует, вытянув губы;
- «качаются деревья» - покачивает вытянутыми вверх руками;
- «падают листья» - выполняет плавные движения руками сверху вниз;
- «идет дождь» - пальцами правой руки стучат по ладони левой руки, затем наоборот;
- «появляются лужи» - смыкает руки в кольцо перед собой.

Детям предлагается повторить и запомнить показанные движения.

Игра «Расскажем и покажем»

Цель: развитие внимания, воображения, произвольного контроля, координации движений. Дети повторяют слова и движения педагога:

Один, два, три, четыре, пять!
(поочередно загибают пальцы правой руки)
Можем все мы показать!
(ритмично хлопают в ладоши)
Это локти - их коснемся.
(обхватывают ладонями оба локтя)
Вправо, влево мы качнемся.
(выполняют наклоны вправо и влево)
Это плечи - их коснемся.
(кладут кисти рук на плечи)
Вправо, влево мы качнемся.
(выполняют наклоны вправо и влево)
Если мы вперед качнемся,
(выполняют наклоны вперед, касаются коленей)
То коленей мы коснемся.
Один, два, три, четыре, пять!
(поочередно загибают пальцы левой руки)
Можем все мы показать!
(ритмично хлопают в ладоши)

Игра «Радуга»

Цель: релаксация и развитие воображения.

Педагог включает спокойную, расслабляющую музыку.

Педагог: «Займите удобное положение, расслабьтесь, дышите ровно и глубоко. Закройте глазки. Представьте, что перед вами необычная радуга.

- Первый цвет - голубой. Голубой освежает, как купание в озере. Ощутите эту свежесть.
- Следующий цвет - желтый. Желтый приносит нам радость, он согревает нас, как солнышко, напоминает нежного цыпленка, и это поднимает нам настроение.
- Зеленый - цвет мягкой лужайки, листьев и теплого лета.

Откройте глазки. Что вы чувствовали и ощущали, когда представляли себе, что смотрите на голубое, желтое, зеленое. Возьмите эти ощущения с собой на весь день».

Игра «Хоровод из сказки»

Цель: развитие выразительных движений, раскованности, групповой сплоченности, творческого воображения.

Дети, двигаясь по кругу, подражают ребенку, находящемуся в центре круга, который изображает какого-либо сказочного героя (например, Буратино).

Упражнение «Что мы представляем, когда слушаем музыку»

Цель: релаксация, развитие воображения.

Дети сидят на стульчиках (лежат на ковриках).

Педагог предлагает детям закрыть глаза, послушать музыку, а затем рассказать о своих представлениях и впечатлениях.

Игра «Последовательные картинки»

Цель: развитие мышления, речи, воображения, совершенствование коммуникативных навыков.

Рассказы в картинках разрезаются на отдельные карточки и перемешиваются.

Дети раскладывают их в определенной последовательности, чтобы получился осмысленный рассказ.

Игра «"Да" и "Нет" не говорим»

Цель: развитие внимания, речи, воображения.

Дети сидят на стульчиках. Педагог: «Сейчас я буду задавать вам разные вопросы. Но в ваших ответах не должно быть слов "да" и "нет"».

Упражнение «Тихое озеро»

Цель: релаксация и развитие воображения.

Педагог включает спокойную, расслабляющую музыку и говорит: «Займите удобное положение. Вытянитесь и расслабьтесь. Теперь закройте глаза и слушайте меня.

Представьте себе чудесное солнечное утро. Вы находитесь возле тихого прекрасного озера. Слышно лишь ваше дыхание и плеск воды. Солнце ярко светит, и вам все лучше и лучше. Вы чувствуете, как солнечные лучи согревают вас. Вы слышите щебетание птиц и стрекотанье кузнечиков. Вы абсолютно спокойны. Солнце светит, воздух чист и прозрачен. Вы ощущаете всем телом тепло солнца. Вы спокойны и неподвижны, как это тихое утро. Вы чувствуете себя спокойными и счастливыми, вам лень шевелиться. Каждая клеточка вашего тела наслаждается теплом и покоем. Вы отдыхаете... А теперь открываем глаза. Мы снова дома, мы хорошо отдохнули, у нас бодрое настроение, и приятные ощущения не покинут нас в течение дня».

Игра «Картинки - загадки»

Цель: развитие мышления, речи и воображения.

На столе стоит коробка с 12 предметными картинками. Педагог предлагает одному из детей подойти к столу, взять картинку и составить описание предмета, изображенного на ней, в форме загадки. Тот, кто угадает, о каком предмете идет речь, становится водящим.

Игра «Самолеты»

Цель: развитие эмоционально-выразительных движений, воображения, совершенствование коммуникативных навыков.

Дети сидят на корточках, изображая самолеты на аэродроме.

Педагог: «Самолеты загудели, загудели, загудели, поднялись и полетели».

Дети гудят вначале тихо, потом все громче, поднимаются и начинают бегать, разведя руки в стороны.

Педагог: «Полетели, полетели, сели». Дети садятся на корточки, ждут команды психолога. Так делается несколько раз. В конце игры «самолеты прилетают на аэродром». Дети ложатся на ковер и отдыхают.

Упражнение «На берегу моря»

Цель: релаксация, развитие воображения.

Педагог включает кассету, на которой записан шум моря. Дети лежат на ковре и слушают музыку. Педагог предлагает детям рассказать о том, что они «видят» в своем воображении.

Упражнение «Тренировка эмоций»

Цель: развитие эмоциональной сферы детей, творческого воображения.

Педагог просит детей:

- нахмуриться, как
 - осенняя туча,
 - злая волшебница,
 - обиженный человек;
- улыбнуться, как:
 - солнце,
 - хитрая лиса,
 - Буратино,
 - Карабас-Барабас;
- разозлиться, как:
 - злой волшебник;
- испугаться, как:
 - ребенок, потерявшийся в лесу,
 - заяц, увидевший волка;
- удивиться, как будто увидел чудо.

Упражнение «Путешествие в волшебный лес»

Цель: релаксация и развитие воображения.

Педагог включает спокойную, расслабляющую музыку и говорит: «Займите удобное положение и закройте глаза. Представьте, что вы сейчас в лесу, где много деревьев, кустарников и всевозможных цветов. В самой чаще стоит белая каменная скамейка, присядем на нее. Прислушайтесь к звукам. Вы слышите пение птиц, шорох трав. Почувствуйте запахи: пахнет влажная земля, ветер доносит запах сосен. Запомните свои ощущения, чувства, захватите их с собой, возвращаясь из путешествия. Пусть они будут с вами весь день».

Упражнение «Два медведя»

Цель: развитие слухового внимания, самоконтроля, эмоционально-выразительных движений, воображения.

Дети стоят напротив педагога и повторяют за ним движения:

Сидели два медведя
(приседают)
На тоненьком суку:
Один читал газету,

(вытягивают руки вперед, сжимают кулачки, слегка поворачивают голову вправо и влево)

Другой месил муку

(прижимают кулачки друг к другу, делают вращательные движения)

Раз ку-ку, два ку-ку,

(приседают на ковер)

Оба шлепнулись в муку.

Упражнение «Полет высоко в небе»

Цель: релаксация и развитие воображения.

Педагог включает спокойную, расслабляющую музыку и говорит: «Займите удобное положение. Закройте глаза и слушайте мой голос. Дышите медленно и легко. Представьте, что вы находитесь на ароматном летнем лугу. Над вами теплое летнее солнце и высокое голубое небо. Вы чувствуете себя абсолютно спокойными и счастливыми. Высоко в небе вы видите парящую птицу. Это большой орел с гладкими и блестящими крыльями. Птица свободно парит в небе, крылья ее распростерты в стороны. Время от времени она медленно взмахивает крыльями. Теперь пусть каждый из вас вообразит, что он - птица. Представьте, что это вы медленно летите в воздухе. Наслаждайтесь свободой. А теперь, медленно взмахивая крыльями, приближайтесь к земле. Вот вы уже на земле. Открывайте глазки. Вы чувствуете себя отдохнувшими, у вас бодрое настроение, которое сохранится на весь день».

Игра – приветствие «Страшный зверь»

Цель: развитие внимания, творческого воображения, эмоциональной сферы.

Педагог читает стихотворение В. Семерина «Страшный зверь», и дети, получившие роли кошки, глупого и храброго мальчиков, действуют согласно тексту.

Прямо в комнатную дверь
Проникает страшный зверь!

У него торчат клыки

И усы топорщатся.

У него горят зрачки -

Испугаться хочется!

Хищный глаз косится,

Шерсть на нем лосниться...

Может, это львица?

Может быть, волчица?

Глупый мальчик крикнул:

- Рысь!

Храбрый мальчик крикнул:

- Брысь!

Упражнение «Отдых на море»

Цель: релаксация и развитие воображения.

Педагог включает спокойную музыку и говорит: «Займите удобное положение, закройте глаза и слушайте мой голос. Представьте себе, что вы находитесь в прекрасном месте на берегу моря. Чудесный летний день. Небо голубое, солнце теплое. Вы чувствуете себя абсолютно спокойными и счастливыми. Мягкие волны докатываются до ваших ног, и вы ощущаете приятную свежесть морской воды. Появляется ощущение свежести и бодрости, оно охватывает лицо, шею, плечи, спину, живот, руки, ноги. Вы чувствуете, как тело становится легким, сильным и послушным. Дышится легко и свободно. Настроение становится бодрым и жизнерадостным, хочется встать и двигаться. Открываем глаза. Мы полны сил и энергии. Постарайтесь сохранить эти ощущения на весь день».

Игра «Веселые буквы»

Цель: развитие воображения, эмоционально-выразительных движений, внимания, памяти.

Педагог предлагает детям придумать и принять позы, напоминающие очертания букв Г, К, Ф, Х, Р. Дети выполняют задание. Педагог проверяет и уточняет позы. Затем включает музыку, дети движутся по кругу. Когда педагог выключает музыку и называет одну из перечисленных букв, дети должны быстро принять соответствующую позу.

Игра «Выбери девочку»

Цель: развитие произвольного контроля, наблюдательности, воображения.

Педагог зачитывает детям стихи А. Барто. К магнитной доске прикреплены карточки с изображением веселой, грустной, испугавшейся, злой девочки. Детям предлагается выбрать изображение девочки, наиболее подходящую к тексту:

Зайку бросила хозяйка -
Под дождем остался зайка.
Со скамейки слезть не мог,
Весь до ниточки промок.

Педагог: «Какая девочка бросила зайку?»

Идет бычок, качается,
Вздыхает на ходу:
-Ох, доска кончается,
Сейчас я упаду!

Педагог: «Какая девочка испугалась за бычка?»

Уронили мишку на пол,
Оторвали мишке лапу.
Все равно его не брошу -
Потому что он хороший.

Педагог: «Какая девочка пожалела мишку?»

Я люблю свою лошадку,
Причешу ей шерстку гладко,
Гребешком приглажу хвостик
И верхом поеду в гости.

Педагог: «Какая, девочка любит свою лошадку?»

Упражнение «Тихое озеро»

Цель: релаксация и развитие воображения.

Педагог включает спокойную, расслабляющую музыку и говорит: «Займите удобное положение. Вытянитесь и расслабьтесь. Теперь закройте глаза и слушайте меня. Представьте себе чудесное солнечное утро. Вы находитесь возле тихого прекрасного озера. Слышно лишь ваше дыхание и плеск воды. Солнце ярко светит, и вам все лучше и лучше. Вы чувствуете, как солнечные лучи согревают вас. Вы слышите щебетание птиц и стрекотанье кузнечиков. Вы абсолютно спокойны. Солнце светит, воздух чист и прозрачен. Вы ощущаете всем телом тепло солнца. Вы спокойны и неподвижны, как это тихое утро. Вы чувствуете себя спокойными и счастливыми, вам лень шевелиться. Каждая клеточка вашего тела наслаждается теплом и покоем. Вы отдыхаете...А теперь открываем глаза. Мы снова дома, мы хорошо отдохнули, у нас бодро настроение, и приятные ощущения не покинут нас в течение дня».

Задание «Нарисуй картинку»

Цель: развитие внимания, памяти, воображения, снятие психоэмоционального напряжения.

Педагог показывает детям мягкую игрушку и говорит: «Ребята, к нам в гости пришел Цветик. Он хочет рассказать нам интересную историю».

История Цветика: «Однажды я бежал по лужайке и подпрыгивал то на одной, то на другой ноге. Один раз я так сильно подпрыгнул, что улетел на облако. Сел на него поудобнее и решил путешествовать на нем. Облако летело-летело и вдруг столкнулось с другим облаком. Меня подбросило вверх, я перекувырнулся через голову и начал падать, только не пойму - вверх или вниз? Как вы думаете, ребята? В том-то и дело, что не вниз, а вверх. И упал на звезду. Звезда была очень горячая, поэтому я не мог стоять на месте и стал прыгать и допрыгнул до необыкновенного цветка, Я долго любовался этим цветком. Все лепестки у него были разноцветные и такие яркие, что мне пришлось закрыть глаза. А когда я их открыл, то оказался у себя дома в кровати! Это был сон!»

Педагог: «Цветик хотел нарисовать то, что он увидел во сне, но у него ничего не получилось. Давайте поможем ему. Возьмите листы бумаги, карандаши и нарисуйте сновидения Цветика».

Упражнение «Черепашки»

Цель: развитие эмоционально-выразительных движений, творческого воображения, совершенствование коммуникативных навыков.

Дети сидят на корточках.

Педагог: «Представьте, что вы превратились в маленьких черепашек. Наступила ночь. Черепашки спрятались под панцирями - втянули и опустили головки, прижали лапки к телу, закрыли глаза. Сладко спят черепашки. Но вот на смену ночи пришло утро. Солнечные лучи заглянули к черепашкам и стали их будить. Черепашки медленно просыпаются. Вот они осторожно пошевелили пальцами на лапках, открыли глазки, медленно-медленно приподняли головки, вытянули шеи и с любопытством посмотрели вокруг. Пора вставать - они распрямили лапки, привстали, потянулись к солнышку, подняли лапки вверх. Эх, до чего же ласковое, теплое солнышко сегодня! С добрым утром, черепашки! Пожелайте друг другу доброго утра».

Задание «Дорисуй»

Цель: развитие воображения, образного мышления, пальчиковой моторики.

На столе перед каждым ребенком находится карточка с ничего не обозначающими изображениями, простой карандаш. Педагог предлагает детям дорисовать изображения так, чтобы получилась законченная картинка. По окончании рисования дети поочередно рассказывают о своих рисунках.

Игра «Зоопарк»

Цель: развитие внимания, воображения, координации движений, развитие эмоционально-выразительных движений.

Педагог: «Ребята, мы с вами превратились в животных, которые живут в зоопарке. А теперь попробуйте изобразить движения различных животных. Если я хлопну в ладоши один раз - прыгайте, как зайчики, хлопну два раза - ходите вразвалочку, как медведи, хлопну три раза - вы становитесь настоящими аистами, которые умеют долго стоять на одной ноге».

Игра «Космонавты»

Цель: развитие произвольного контроля и самоконтроля, мышления, воображения, эмоционально-выразительных движений, коммуникативных навыков.

Педагог: «Представьте себе, ребята, что вы превратились в космонавтов, а наши стульчики - в ракету. Нам предстоит отправиться в путешествие на другую планету. Надеваем скафандры. Строимся друг за другом и медленно, так как на нас надеты специальные костюмы, движемся к ракете. Занимаем свои места, и начинается отчет

времени. До старта осталось: пять, четыре, три, два, один - старт!» Дети имитируют движение двигателя.

Педагог: «Объявляется общая готовность. Корабль садится на неизвестную планету. Будьте внимательны. На этой планете много интересного и неизвестного. Внимание: нам пора возвращаться. Ракета взлетает». Дети имитируют звук двигателя.

Педагог: «Готовимся к посадке. Ура! Мы сели на Землю. Полет прошел спокойно и успешно».

Задание: «Нарисуй картинку». Психолог просит детей нарисовать то, что они увидели на неизвестной планете.

Игра «Превратись в ...»

Цель: развитие воображения, эмоционально-выразительных движений, внимания, памяти.

Педагог предлагает детям выбрать 4 любые картинки с изображением животных. Дети выбирают карточки, на которых нарисованы, например, волк, лиса, заяц, кошка, лев, обезьяна, медведь, и принимают характерные позы этих животных. Психолог проверяет и уточняет позы. Затем включают музыку, дети движутся по кругу или танцуют. Когда музыку выключат и прозвучит команда (например, «Медведь»), дети быстро принимают соответствующую позу.

Игра «Позы»

Цель: развитие воображения, эмоционально-выразительных движений, внимания и памяти.

Педагог предлагает детям придумать и принять следующие позы: «пингвин», «охотник», «певец», «гном». Дети выполняют задание. Педагог проверяет и уточняет позы. Затем включают музыку, дети движутся по кругу. Когда музыку выключат и прозвучит сигнал «Пингвин», дети должны быстро принять соответствующую позу.

Игра «Море волнуется»

Цель: развитие воображения, эмоционально-выразительных движений.

Дети бегают, изображая движения волн. Педагог: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура - замри!» Дети останавливаются и удерживают какое-то время позу, в которой они замерли.

Игра «Кто это?»

Цель: Закрепление понятий по теме «Животные и птицы», развитие творческого воображения, формирование правильного звукопроизношения.

Оборудование: Картинки с изображением животных и птиц.

Описание игры: Педагог держит в руке несколько картинок с изображением животных и птиц. Ребенок вытягивает одну картинку так, чтобы остальные дети ее не видели. Он подражает крику животного и его движениям, а остальные дети должны угадать, какое это животное.

Игра «Слова-перевертыши»

Цель: Активизация словаря, обучение слоговому анализу слова, развитие воображения.

Описание игры: Один ребенок выходит из комнаты, а остальные дети загадывают короткое слово, зовут водящего и говорят ему, например, лок (кол), мод (дом), зако (коза), сако (коса) и др. Водящий должен отгадать загаданное слово. Педагог следит, чтобы загадывались доступные для играющих слова и при перевертывании не допускалось ошибок. Можно предложить детям и другие варианты: загадывать одному, а разгадывать всей группе, кто первый отгадает, тот и начинает загадывать.

Игра «Придумай фразу»

Цель: развитие фразовой речи, воображения, умения правильно построить предложение.

Оборудование: сюжетные картинки из лото «Что мы делаем?».

Описание игры: показывается одна сюжетная картинка. Педагог придумывает по ней короткую фразу (из двух-трех слов), затем предлагает детям дополнить его фразу одним новым словом. Каждый вызванный ребенок удлиняет фразу еще на одно слово.

Например, педагог говорит: Таня играет. Ребенок повторяет предложение Таня играет и добавляет на улице. Следующий повторяет предложение Таня играет на улице и добавляет в песочнице. Выигрывает тот, кто придумает последнее слово к предложению и произнесет всю фразу правильно.