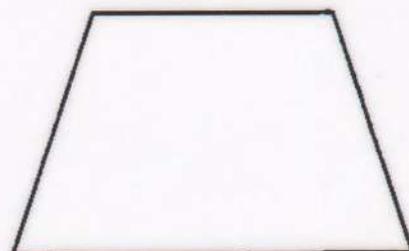
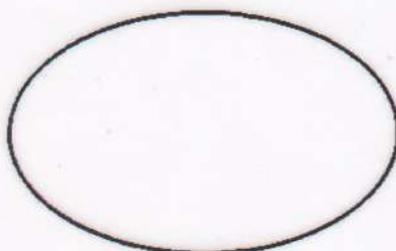
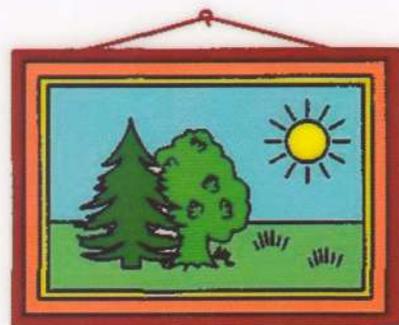
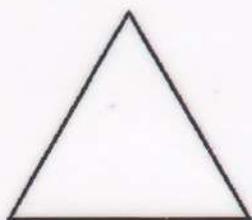
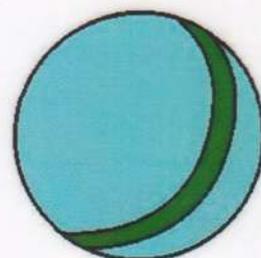
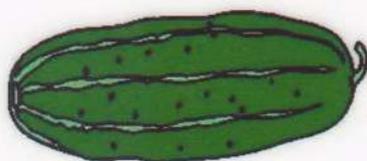
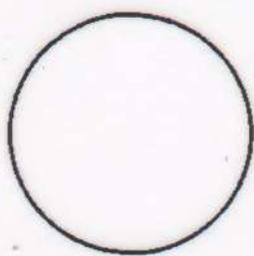


**Сборник игр для развития
познавательных процессов
у дошкольников «Развивайка»**



Введение

Всю новую информацию, знания и умения дошкольники лучше усваивают во время игры. Игра – это не только удовольствие и радость для ребенка, что само по себе очень важно. Игра – это та деятельность, в которой ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих ценностей. В игре закладывается, по мнению Запорожца, «первый цокольный этаж общего здания человеческого мышления». Каждая игра – это общение ребенка с взрослым, с другими детьми, это школа сотрудничества, в которой он учится радоваться успехам сверстника и стойко переносить свои неудачи. Доброжелательность, поддержка, радостная обстановка, выдумки и фантазии – только в этом случае игры будут полезны для развития малышей. Игра предлагает дошкольнику эмоционально – чувственное постижение мира, что имеет первостепенное значение в развитии познавательных способностей ребенка в процессе формирования у него определенного мировоззрения. В соответствии с ФГОС на проблему развития познавательных способностей детей обращается большое внимание. Именно в играх успешнее всего развиваются все уровни личности, психические процессы, разные виды деятельности.

Данная методическая разработка выполнена с учетом федерального государственного образовательного стандарта и представлена в виде картотеки игр, направленных на развитие таких познавательных процессов, как внимание, воображение, память для дошкольников.

Цель этого пособия – развитие внимания, воображения, памяти посредством игры. Задачи: развивать все познавательные процессы: внимание, мышление, речь, воображение, память, восприятие; мелкую моторику; творческие способности ребенка; коммуникативные навыки; создавать условия для психологического и эмоционального благополучия ребенка, снятия мышечной напряженности; воспитывать положительные качества личности: усидчивость, терпение.

При составлении данного пособия использовалась следующая литература: Л.Тихомирова « Формирование и развитие интеллектуальных способностей ребенка. Дошкольники », А.Заикина, М.Заикин « Поиграем на листе бумаги», Б.П. Никитин « Ступеньки творчества или развивающие игры », Л.Тихомирова « Познавательные способности детей 5-7лет», Л.Симонова «Память. Дети 5-7 лет», Осипова А. А., Малашинская Л. И. Диагностика и коррекция внимания: Программа для детей 5-9 лет, Фомина Л. В. Развивающие занятия в детском саду. Память, внимание, восприятие, речь, мышление, моторика руки.

Игры и упражнения для развития внимания

Игра «Что изменилось?»

цель: развитие внимания, быстроты реакции.

возраст: с 3 лет.

Для начала поставьте на стол 3-4 игрушки, дайте ребенку рассмотреть их 1-2 минуты. Затем попросите его отвернуться и уберите одну из игрушек. Когда малыш повернется, спросите его, что изменилось. Игру можно усложнить увеличив количество игрушек до 5-7, можно превратить эту игру в соревнование, задавая друг другу задачки по очереди.

Игра «Что слышно?»

цель: развитие произвольного внимания, устойчивости.

возраст: с 3 лет.

1 вариант: ведущий предлагает детям слушать и запоминать, что происходит за дверью. Затем он просит рассказать, что они слышали.

2 вариант: по сигналу ведущего, внимание детей обращается с двери на окно, с окна на дверь. Затем каждый ребенок должен рассказать, что за ними происходило.

Игра «Найди такой же».

цель: развитие произвольного внимания

возраст: с 3 лет

Предложите малышу выбрать из кубиков или шариков точно такой же (по цвету, величине, рисунку) как тот, который у вас в руках. Чтобы ребенку было интереснее играть, можно загадывать с ним предметы по очереди и, конечно же делать ошибки, которые ребенок должен заметить. Можно усложнить игру, увеличивая количество предметов, различия которых не так заметны.

Игра « Цифры»

цель: развитие слуховой памяти, объема внимания

возраст: с 4 лет.

Сейчас я покажу тебе ряд цифр. Их надо запомнить в таком же порядке:

2, 3, 5, 7, 3, 5, 7

Повтори цифры. Расскажи, как запоминал. Посмотри, каким образом эти цифры можно сгруппировать.

Игра «Тут что-то не так»

цель: развитие произвольного внимания, критичности мышления

возраст: с 4 лет

Детям читается текст, их задача найти в нем «нелепицы».

Иду я вчера по дороге, солнышко светит, темно, листочки синие под ногами шуршат. И вдруг из-за угла, как выскочит собака, как зарычит на меня: «Ку-ка-ре-ку» и рога уже наставила. Я испугался и убежал.

Иду я по лесу. Кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу гриб! На веточке растет. Среди листочков зеленых спрятался. Я подпрыгнул и сорвал его.

Пришел я на речку. Смотрю, сидит на берегу рыба, ногу на ногу закинула и сосиску жует. Я подошел, а она прыг в воду и уплыла.

Игра « Гимнастика внимания»

цель: развитие произвольного внимания

возраст: 4- 6 лет

раз, два, три, четыре, пять

начинаем мы играть

вы ребята не зевайте

слушайте, что вам скажу

и при этом покажу.

Называя, части своего тела, показывать их на себе (кладет на них руку). Дети повторяют движения. Затем начинают путать детей, называя одну часть тела, показывать другую.

Игра «Самый внимательный»

цель: развитие объема внимания, умения сосредотачиваться

возраст: с 4 лет

Дети встают полукругом. Затем определяют ведущего. Ведущий должен запомнить порядок расположения участников игры. Затем ведущий отворачивается. В это время игроки меняются местами. Ведущий должен сказать, как стояли его товарищи. На месте ведущего должны побывать все игроки. Все, кто не ошибется, считаются победителями.

Игра «Кто позвал?»

цель: развитие внимания, слухового восприятия

возраст: с 4 лет

Дети сидят или стоят в полукруге. Выбирается водящий, который встает спиной к детям. Педагог указывает молча детям на того ребенка, который хочет назвать ведущего по имени. Водящий отгадывает того, кто произнес слово.

Игра «Летает – не летает»

цель: развитие произвольного внимания

возраст: с 4 лет

Ведущий, стоя в полукруге детей, по очереди бросает мяч каждому ребенку, называя любой предмет. Ребенок определяет, может ли этот предмет летать. Если «может» мяч кидается обратно, если нет, тем же способом со словом «летает», если не летает, мяч возвращают ударом об пол со словом «не летает».

Игра «Испорченный телефон»

цель: развитие внимания, слухового восприятия.

возраст: с 4 лет

1 вариант.

Дети садятся в ряд или в круг. Ведущий тихо, на ушко, называет соседу какое-нибудь слово или фразу, тот передает это дальше. Последний из детей называет то, что услышал, после этого слово передает новый ведущий.

2 вариант.

Часть детей выходит из кабинета. Ведущий читает небольшой рассказ оставшимся детям. В кабинет входит первый из игроков, находящихся за дверью и кто-то из присутствующих рассказывает ему услышанное. Затем входит второй ребенок, а предыдущий рассказывает ему все, что запомнил из рассказа. Так продолжается вся игра.

Игра «Зеваки»

цель: развитие активного внимания.

возраст: с 4 лет

Играющие идут по кругу, держась за руки. По сигналу ведущего останавливаются и делают 4 хлопка, затем поворачиваются кругом и продолжают движение. Направление меняется после каждого сигнала. Выполнивший, неправильно задание, выходит из игры.

Игра «Что нового?»

цель: развитие произвольного внимания

возраст: с 4 лет

Взрослый рисует мелом на доске любую геометрическую фигуру. К доске по очереди подходят дети и пририсовывают какие-либо детали, создавая картину. В это время когда один ребенок находится у доски, остальные закрывают глаза и, открывая их по команде взрослого, говорят, что изменилось. Чем дольше длится игра, тем сложнее искать новые детали.

Игра « Ищи безостановочно»

Цель: развитие активного внимания

Возраст: с 4 лет.

В течение 10-15 секунд увидеть вокруг себя возможно больше предметов одного и того же цвета, по сигналу один начинает перечислять, а другие дополнять.

Игра «Гляди, сколько нужно»

Цель: развитие активного внимания

Возраст: с 4 лет

Участствующих в игре ввести в комнату и дать возможность осмотреться. Когда все покинут комнату, спросить, какие 20 различных предметов они в ней видели, какую посуду, одежду и пр.

Игра « Ухо – нос»

Цель: развитие внимания, быстроты реакции, умения подчиняться правилам

Возраст: с 4 лет.

По команде «ухо» детям предлагается схватиться за ухо, по команде «нос» - за нос. Взрослый или водящий пытается запутать детей.

Игра « Разные животные»

Цель: развитие активного внимания, быстроты реакции

Возраст: с 4 лет.

Ведущий объясняет, что когда он будет хлопать в ладоши, ребенок должен будет принять соответствующую позу:

Один хлопок – поза аиста (стоя на одной ноге, поджав другую).

Два хлопка – поза лягушки (присядь пятки вместе, носки врозь, колени разведены, руки между ногами на полу).

Три хлопка – поза коровы (встань на четвереньки и произнести «му-му»).

Игра «Карлики и великаны».

Цель: развитие внимания, быстроты реакции

Возраст:

Детям предлагается по команде «карлики» присесть, по команде «великаны» - встать. Ведущий пытается их запутать.

Упражнения

Цель: развитие произвольного внимания, наблюдательности

Возраст: с 5 лет.

1. закрой глаза и опиши, во что одеты ребята, с которыми ты играешь
2. закрой глаза и скажи, какого цвета глаза и волосы у остальных ребят.
3. не поворачиваясь, назови все предметы, которые находятся у тебя за спиной, опиши их форму, размеры, цвет.

сидя с закрытыми глазами в течение 2-х минут, перечисляй, все звуки, которые ты будешь слышать.

Игра «Тропинка»

Цель: развитие внимания, умения подчиняться правилам

Возраст: с 4 лет

Дети идут по воображаемой тропинке. Каждый внимательно смотрит, куда ступил предыдущий и старается точно следовать по пятам этого ребенка. Двигаться надо медленно и тихо. Это упражнение хорошо использовать в конце занятий или при выходе на прогулку.

Игра «Игра с флажками»

Цель: развитие внимания, быстроты реакции.

Возраст: с 4 лет

Когда ведущий поднимает красный флажок, дети должны прыгнуть, зеленый флажок – хлопнуть в ладоши, синий – шагать на месте.

Игра «Четыре стихии»

Цель: развитие внимания, связанного с координацией слухового и зрительного анализатора.

Возраст: с 4 лет.

Играющие сидят по кругу. Если ведущий говорит слово «земля», все должны опустить руки вниз; если слово «вода» - вытянуть руки вперед; слово «воздух» - поднять руки вверх; слово «огонь» - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибся - считается проигравшим.

Игра «Добавь слово»

Цель: развитие внимания и памяти

Возраст: 4- 6 лет

Первый называет какую-нибудь игрушку. Второй повторяет это слово и добавляет свое. Третий ребенок повторяет первые два по порядку и называет свое и т.д.

Если эту игру проводить неоднократно, то от раза к разу увеличивается количество запоминаемых слов, т.е. объем памяти. А установка, которую дает взрослый на запоминание как можно большего числа слов, развивает произвольное внимание.

Игра «Рыба, птица, зверь»

Цель: развитие произвольного внимания, быстроты реакции.

Возраст: с 4 лет.

Лучше если в этой игре участвуют несколько человек. Ведущий указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь». Тот на ком остановится считалка, должен быстро назвать, в данном случае зверя. Причем, названия не должны повторяться. Если ответ правильный ведущий продолжает игру.

Если ответ неверный или название повторяется (задержка ответа), то ребенок выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок.

Игра «Запрещенные движения»

Цель: развитие внимания, преодоление двигательного автоматизма.

Возраст: с 4 лет.

Участники игры располагаются в кругу. Ведущий сообщает, что они должны повторять все движения, кроме одного. Как только руки ведущего опускаются вниз – все должны поднять руки вверх т.е. сделать наоборот. Тот, кто ошибается, становится ведущим.

Игра «Стаканчик»

Цель: развитие устойчивости внимания.

Возраст: с 4 лет.

Ребята сидят в кругу. Педагог передает тарелку, в которой лежит стакан. Тарелку со стаканом нужно передать по кругу так, чтобы никто не услышал ни стука, ни звона стакана. В конце упражнения подводятся итоги, кто тише всех передал. Возможны разные варианты перестановок.

Игра «Будь внимателен к словам»

Цель: развитие устойчивости внимания

Возраст: с 5 лет

Ставятся стулья в два ряда с небольшим расстоянием. На один ряд садятся дети, они получают картинки с изображениями дома, машины, собаки, цветка. Воспитатель читает или рассказывает историю. Если в тексте встречается слово, обозначающее картинку, ребенок должен встать и быстро пересечь на стул напротив. Выигрывают дети, которые ни разу не пропустили свое слово.

Игра «Будь внимателен к словам»

Цель: развитие устойчивости внимания

Возраст: с 5 лет

Ставятся стулья в два ряда с небольшим расстоянием. На один ряд садятся дети, они получают картинки с изображениями дома, машины, собаки, цветка.

Воспитатель читает или рассказывает историю. Если в тексте встречается слово, обозначающее картинку, ребенок должен встать и быстро пересесть на стул напротив. Выигрывают дети, которые ни разу не пропустили свое слово.

Игра «Слово заблудилось»

Цель: развитие произвольного внимания, слухового восприятия.

Возраст: с 5 лет

взрослый произносит рифмованные и нерифмованные фразы. Дети слушают и подсказывают нужное слово.

На полу из плошки молоко пьет ложка.

На поляне у дубочка собрала кусочки дочка.

Вкусная сварилась Маша. Где большая крошка наша.

На дворе большой мороз, отморозить можно хвост.

Испеки мне утюжок! – просит бабушку крючок.

Игра «Художник»

Цель: развитие наблюдательности, объема запоминания.

Возраст: с 5 лет.

Ребенок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того кого он будет рисовать, потом отворачивается и дает словесный портрет.

Цель: развитие внимания

Возраст: с 5 лет

Ребята сидят в кругу. Ведущий показывает какие-либо движения, а ребята должны делать наоборот. Если ведущий, сложит ладони в кулак - дети должны разжать ладони. Кто ошибается, становится ведущим.

Игра «Воробушки и автомобили»

Цель: развитие внимания, преодоление двигательного автоматизма.

Возраст: с 5 лет

Выбираются дети, которые будут изображать «автомобили», другие «воробушек». Ведущий подает сигнал «автомобилей» - гудок, «воробушки» - летите. По своему сигналу воробушки и автомобили выходят из домиков и бегают. Ведущий следит, чтобы «воробушки» - во время прятались от «автомобилей» в домики, чтобы им не отдавили лапки.

Игра «Детектив»

Цель: развитие внимания, наблюдательности.

Возраст: с 5 лет.

Дети разбиваются по парам встают лицом друг к другу и в течение 10 секунд внимательно изучают внешность друг друга. После этого поворачиваются спиной друг другу и по очереди громко описывают внешность друг друга.

Игра «Найди ошибки»

Цель: развитие устойчивого внимания, критичности познавательной деятельности.

Возраст: с 5 лет.

Заранее нарисуйте картинку, на которой допущено 5- 6 ошибок. Например, на картинке, изображающей детей, играющих во дворе зимой, можно нарисовать дерево с листьями и т.п. содержание картинки и допущенные ошибки должны быть понятны малышу, чтобы усложнить игру, сделайте ошибки более заметными.

Игра «Найди игрушку»

Цель: развитие внимания, умение узнавать предмет по описанию.

Возраст: с 5 лет.

Взрослый описывает ребенку какую-нибудь игрушку, находящуюся в комнате. Ребенок может задавать вопросы. Затем ребенка просят найти предмет, о котором шла речь.

Игра- упражнение «Сравни предметы»

Цель: развитие концентрации внимания.

Возраст: с 5 лет

Перед ребенком ставятся 2 игрушки. Он должен сначала сказать, чем они похожи, а затем чем отличаются друг от друга. Например: мишка и зайчик. Можно называть признаки по очереди с ребенком. Так же рекомендуем сравнивать любые пары игрушек. А если вы хотите усложнить игру, поставьте перед ребенком более похожие игрушки.

Игра «Платочек»

Цель: развитие внимания, быстроты реакции.

Возраст: с 5 лет

Дети встают в круг. Водящий ходит сзади круга с платочком в руке и незаметно кладет платочек у кого-то за спиной. Затем он делает еще один круг. Если за это время новый владелец платочка не объявится, считается, что он проиграл. Если он заметит платочек, то должен догнать водящего и осалить. Если это удастся водящий остается прежний. Если нет – водит другой.

Игра «Да» и «нет» не говорить, черное и белое не носить»

Цель: развитие произвольного внимания и самоконтроля.

Возраст: с 5 лет.

Взрослый предлагает ребенку поиграть в вопросы и ответы. Ребенок может по-разному отвечать на вопросы, но должен выполнять одно правило: нельзя произносить запретные слова «да - нет», «черное - белое». Взрослый задает такие вопросы, которые предполагают использование запретного слова. Например: «Какого цвета у доктора халат?». В случае ошибки играющие меняются местами.

Игра «Броуновское движение»

Цель: развитие внимания и самоконтроля

Возраст: с 5 лет.

Все дети встают в круг. Ведущий один за другим вкатывает в центр круга теннисный мячи. Детям сообщаются правила: мячи не должны останавливаться и выкатываться за пределы круга, их можно толкать рукой и ногой. Кто успешно выполняет, тот и выигрывает.

Игра «Менялки»

Цель: развитие активного внимания

Возраст: с 5 лет.

Игра проводится в кругу, участники выбирают водящего, который встает и выносит свой стул, таким образом, получается, что стульев на один меньше, чем играющих. Далее ведущий говорит: «Меняются те у кого (светлые волосы, темные глаза). После этого имеющие названный признак должны быстро встать и поменяться местами, в то же время водящий должен занять место (свободное). Кто остался без стула, становится ведущим.

Вариант «Менялки игрушек»

Водящий стоит спиной и считает до 10. В это время некоторые играющие меняются предметами молча. Меняться дважды одной игрушкой не разрешается. Задача водящего угадать, кто с кем поменялся игрушками.

Игра «Колпак мой треугольный»

Цель: развитие активного внимания

Возраст: с 5 лет

Играющие, сидят в кругу. Все по очереди, начиная с ведущего произносят по одному слову из фразы.

«Колпак мой треугольный

Треугольный мой колпак

А если не треугольный

То это не мой колпак.

По кругу фразы повторяется снова, но дети, которым выпадает говорить слово «колпак» заменяют его жестами

(например: 2 хлопка ладошкой по своей голове)

В следующий раз, уже заменяются 2 слова: слово «колпак» и слово «мой» (показать рукой на себя). В каждом последующем кругу, играющие

произносят на одно слово меньше, а показывают на одно больше. В завершающем кругу дети изображают только жестами.

Упражнение на развитие объема внимания и наблюдательности.

Возраст: 6-7 лет

Вариант 1. задание 1

Постарайтесь, как можно быстрее назвать, сколько автомобилей изображено.

Сколько колес на этом рисунке.

Вариант 2. задание 1.

Посмотрите на этот рисунок и постарайтесь определить, что на

нем изображено. Картинка показывается на короткое время (не более 30 секунд)

задание 2. сколько летающих тарелок на рисунке.

Игра «Пишущая машинка»

Цель: развитие внимания

Возраст: с 6 лет

Каждому играющему приписывается название буквы алфавита. Затем придумывается слово или фраза из двух- трех слов. По сигналу дети начинают печатать на машинке. Первая буква хлопает в ладоши, затем вторая. Когда слово напечатано, все дети хлопают в ладоши.

Игры, направленные на развитие памяти

Игра «Рассказываем сказку»

Цель: развитие слуховой памяти, объема запоминания

Возраст: 5 лет и старше

1 вариант: дети сидят в кругу, один начинает рассказывать сказку другой продолжает. Каждый произносит 1 – 2 фразы, форсируя ход событий в сказке.

2 вариант: выбирают тему сказки. Задача не выйти за пределы темы. Придумывая сказку, дети часто кого в ней убивают, пугают, уничтожают. В этом случае в конце игры обсуждается, кому и почему хочется об этом говорить, какие ощущения при этом испытывают.

Упражнение на развитие двигательной памяти

Цель: развитие двигательной памяти, координации движений.

Возраст: 4 лет и старше

Вспомни, как прыгает щенок за косточкой? Покажи.

Как ходит корова? Покажи.

Как бодается бык? Покажи.

Как кошка лежит на солнышке?

Как бегают по рельсам трамвай?

Как ты поднимаешься по лестнице?

Как тормозит машина, что у светофора?

Как милиционер своей палочкой останавливает машину?

Как бабушка поправляет очки?

Упражнение "Запоминаем слова"

Цель: развитие слуховой механической памяти

Возраст: с 4 лет и старше

Не торопясь прочтите ребенку с интервалом в 5 секунд 10 приведенных ниже слов. Дети должны их запомнить и все их воспроизвести.

Слова: тарелка, щетка, автобус, сапог, иголка, стол, лимон, озеро, рисунок, банка.

Упражнение "10 цифр"

Ребенку называется 10 цифр. Ребенок должен постараться запомнить их в том порядке, в каком они назывались.

Например: 9 3 7 10 4 1 6 8 2 5

Игра «Гуляем по лесу»

Цель: развитие зрительной памяти

Возраст: с 5 лет

Представь, что мы в лесу! Я буду называть тебе птиц. Ты должен вспомнить тех, кого я пропустила. Итак: сорока, ворона, ласточка, дрозд, малиновка.

Задание № 1: назови всех птиц, каких ты знаешь

Задание № 2: картинка убирается. Ребенка просят вспомнить тех птиц, которые были названы в начале игры.

Игра «Запахи и звуки»

Цель: развитие обонятельной и осязательной памяти.

Возраст: с 5 лет.

Представь, что идет дождь. Ты стоишь у окна и смотришь на улицу. Что ты видишь? Расскажи. Представь капли дождя, ударяющие по стеклу. Вспомни, как шумит дождь. Что такое шум дождя? Дождь закончился, мы вышли на улицу. Вспомни запах земли, травы после дождя. Как ты думаешь, с чем можно сравнить запах травы, умытой дождем?

Игра «Вкус и запах»

Цель: развитие обонятельной памяти.

Возраст: с 5 лет.

Задание № 1: Представь лимон.

Каков он на вкус?

Вспомни, как пахнет лимон? Расскажи об этом.

Представь, что ты держишь лимон в руке. Что ты чувствуешь?

Задание № 2: нарисуй лимон.

Задание № 3: представь апельсин.

Каков он на вкус?

Вспомни, как пахнет апельсин.

Какого цвета апельсин?

Представь, что ты держишь его в руке. Что ты чувствуешь?

Задание № 4: нарисуй апельсин

Задание № 5: Расскажи, чем отличается лимон и апельсин. Чем они похожи.

Игра «Снежки »

Цель: развитие эмоциональной памяти.

Возраст: с 4 лет.

Мысленно поиграем в снежки.

Задание №1: представь снег. Вспомни, какого он цвета. Всегда ли он белый?

Вспомни, как солнышко заставляет снег искриться, с чем можно сравнить снег в ясный зимний солнечный день.

Задание №2: Вспомни, как хрустит снег под ногами. Как ты думаешь, с чем можно сравнивать хруст снега под ногами человека.

Задание №3: Представь, что ты держишь в руках пригоршни снега. Что ты делаешь шарик из снега. Что ты чувствуешь?

Игра «Загадки»

Цель: развитие слуховой памяти

Возраст: с 5 лет.

Я загадаю тебе загадку, а отгадку прошу нарисовать.

Внимание! Что за зверь лесной

Встал, как столбик под сосной

И стоит среди травы,

Уши больше головы (заяц)

Задание №1: Какими словами можно рассказать про зайца.

Задание №2: Вспомни и повтори загадку?

Игра «Экран»

Цель: развитие зрительной памяти

Возраст: с 4 лет

На полу или на столе разложены различные предметы в определенном порядке. Все дети фотографируют своим внутренним взглядом эти предметы. Фотографирование идет на счет 5. после этого все закрывают глаза и отворачиваются. Педагог делает некоторые изменения, по сигналу дети открывают глаза, тот кто увидел изменения, поднимает руки и называет.

Игра «Видеоскоп»

Цель: развитие произвольной зрительной памяти

Возраст: с 5 лет.

Дети сидят в кругу. По кругу передается одна за другой 1 – 2 (позже более) открыток. Примерно через каждые 10 секунд, педагог дает сигнал (хлопок) и дети передают своему соседу справа открытку и получают другую. Когда открытки прошли по кругу 2 -3 раза их откладывают в сторону. Попросите детей вспомнить и рассказать, что изображено на 1-ой открытке и так далее. Остальные добавляют, то что кто-то забыл.

Игра «Опиши предмет»

Цель: развитие произвольной зрительной памяти.

Возраст: с 5 лет.

1. Дети сидят в кругу. Педагог пускает по кругу предмет. Дети внимательно его рассматривают и по сигналу передают соседу. Предмет убирается, дети его должны описать.

2. Выходит ребенок, перед ним разложены 5-6 предметов. Он внимательно рассматривает их. Затем отворачивается и дает описание предметов (описание возможно по схеме: цвет, форма, материал).

Игра «Запомни картинки»

Цель: развитие произвольной зрительной памяти

Возраст: с 4 лет.

Для этой игры надо заранее заготовить 10- 12 картинок. На каждой картинке должен быть изображен один предмет. Игру можно провести как соревнование между несколькими детьми. Играющие рассматривают картинки, затем они убираются и все называют те картинки, которые запомнили. Можно назвать по очереди по одной картинке, выигрывает тот, кто последним вспомнит картинку, еще не названную другими.

Игра «Какой игрушки не хватает? »

Цель: развитие зрительной памяти, объема внимания.

Возраст: с 3 лет

Поставьте перед ребенком на 1 минуту 4-5 игрушек, затем попросите ребенка отвернуться и уберите одну из игрушек. Вопрос к ребенку: «какой игрушки не хватает? ». Игру можно усложнить: ничего не убирать, а только менять игрушки местами; увеличить количество игрушек. Играть можно 2-3 раза в неделю.

Игра «Пересказ по кругу»

Цель: развитие слухового запоминания

Возраст: с 5 лет.

Ведущий читает текст, участники игры внимательно слушают. Пересказ начинают с любого из игроков, далее по часовой стрелке. Каждый говорит по одному предложению, затем все вместе слушают текст еще раз и дополняют пересказ, исправляют сделанные ошибки

Игра «Обезьянка»

Цель: развитие зрительной памяти

Возраст: с 3 лет.

Ведущий предлагает детям: «давайте мы с вами сегодня превратимся в обезьянок. Лучше всего обезьянки умеют передразнивать, повторять все что видят». Ведущий на глазах складывает конструкцию, предлагая запомнить и точнее скопировать не только конструкцию, но и все его движения.

Игра в слова

Цель: развитие слуховой памяти

Возраст: с 5 лет.

Сейчас я назову вам несколько слов. Постарайтесь их запомнить. Внимание!

Сокол, сито, сосна, старик, сарай, снегурочка.

Задание 1: назови слова, которые ты запомнил.

Задание 2: как ты думаешь, есть что-нибудь общее у этих слов.

Задание 3: если ты знаешь, как пишется буква «с», то напиши ее.

Игра «Запоминаем вместе»

Цель: развитие слуховой памяти.

Возраст: с 4 лет.

Один ребенок называет какой-нибудь предмет. Второй повторяет названное слово и добавляет какое-нибудь свое. Третий ребенок повторяет первые два слова и добавляет третье и т. д.

Это упражнение рекомендуется проводить неоднократно.

Игра «Вспомни пару»

Цель: развитие смысловой памяти

Возраст: с 5 лет.

Прочитайте ребенку первый ряд слов и предложите запомнить их попарно. Затем прочитайте только первое слово каждой пары, а ребенок должен назвать второе слово пары.

1 ряд: кукла – играть, курица – яйцо, нож – резать, лошадь – сани, книга – читать, бабочка – муха, солнце – лето, щетка – зубы, мышка – норка, снег – зима, петух – кричать, корова – молоко, лампа – вечер.

2 ряд: жук – кресло, перо – вода, очки – ошибка, рыба – пожар, топор – кисель, замок – время, спички – овца, голубь – отец, лепка – трамвай, сапоги – котел, расческа – вечер, кольцо – завод, чашка – море.

Игра «Пары картинок»

Цель: развитие смысловой памяти

Возраст: с 5 лет.

Приготовьте 7-8 картинок, связанных друг с другом по смыслу. Разложите их попарно перед ребенком. Картинка, на которой нарисовано дерево, кладется рядом с изображением леса. Предложите ребенку внимательно рассмотреть все рисунки и постараться запомнить. Через 1-2 мин. Уберите картинки с правого ряда. Попросите ребенка, чтобы он, глядя на оставшиеся картинки, назвал те, которые убраны.

Варианты рассказов для запоминания

Цель: развитие слуховой памяти.

Возраст: с 4 лет.

№ 1. Жил был мальчик. Звали его Ваня. Пошел Ваня с мамой на улицу гулять. Побежал Ваня быстро – быстро, споткнулся и упал. Ушиб Ваня ножку. И у него ножка сильно болела. Повела мама Ваню к доктору. Доктор завязал ножку и она перестала болеть.

№ 2. Жили-были детки. Подарила им мама деревянную лошадку. Стали детки на лошадке катать кошечку и собачку. Хорошо катали. Вдруг лошадка перестала катать. Смотрят детки, а у нее ножка сломана. Позвали они дядю Ваню, и он починил лошадку.

Попросите ребенка, воспроизвести прослушанное, как можно ближе к тексту. Если ребенок не справляется, следует задать ему вопросы.

№ 3. Жила была девочка Зоя. Построила девочка из кубиков машину. Посадила в машину мишку и начала катать. «Ту-ту машина, катай моего мишку». Вдруг машина сломалась. Мишка упал и ушибся. Положила Зоя мишку в кровать и дала ему лекарство.

Игра «Слушай и исполняй»

Цель: развитие двигательной памяти.

Возраст: с 4 лет.

Ведущий называет вслух несколько движений, не показывая их. Нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были заданы.

Игра «День рождение куклы».

Цель: развитие зрительной и слуховой памяти.

Возраст: с 3 лет.

Взрослый сообщает, что у куклы наступил день рождения и скоро придут гости поздравить именинницу. А как зовут гостей, они узнают позже. Взрослый достает 4-5 игрушек и называет их имена. Затем все гости усаживаются за стол, и начинается чаепитие. Ребенок должен всех угощать чаем, обращаясь по имени. Игру можно изменять, приглашая к кукле разных гостей и называя их разными именами. Количество гостей постепенно увеличивается.

Игра «Пара слов».

Цель: развитие смысловой памяти

Возраст: с 5 лет.

Предложите ребенку запомнить несколько слов (начать можно с 5-6 слов). Предъявляя каждое из них в паре с другим словом. Например: кошка – молоко, мальчик – машина. Попросите ребенка запомнить вторые слова. Затем называете первое слово, а ребенок должен вспомнить и назвать второе слово. Задание можно постепенно усложнять, увеличивая количество пар слов и подбирая в пары слова с отдаленными связями.

Упражнение «Осень»

Цель: развитие смыслового запоминания

Возраст: с 5 лет.

Я прочитаю тебе стихотворение. Прошу тебя нарисовать, то о чем говорится в этом стихотворении.

Миновало лето

Осень наступила,

На полях и в рощах

Пусто и уныло

Птички улетели,

Стали дни короче.

Солнышко не видно,

Темны, темны ночи.

После того, как рисунок будет закончен, стихотворение заучивается.

Игра «Магазин»

Цель: развитие слуховой памяти

Возраст: с 4 лет.

Ведущий может послать ребенка в «магазин» и попросить его запомнить все предметы, которые надо купить. Начинают с одного двух предметов, увеличивая их количество до 4-5. В этой игре полезно менять роли и сами магазины могут быть разными: «булочная», «молоко», «игрушки», и др.

Игры и упражнения для развития воображения

Все мы, конечно, знаем о том, насколько важным психическим процессом является воображение. Без развитой способности к воображению не может быть настоящего творчества. Отсюда следует, что воображение необходимо развивать. Наиболее оптимальным периодом, пиком развития воображения, является старший дошкольный возраст, хотя и в более поздних возрастных периодах существуют возможности для его совершенствования и развития.

«Закорючки»

Рисуем, друг для друга произвольные закорючки, а потом меняемся листочками. Кто превратит закорючку в осмысленный рисунок, тот и победит.

«Клякса»

На листах бумаги нарисованы кляксы. Дети должны придумать, на что похожа клякса и дорисовать ее. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов.

«Нарисуй настроение»

А 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. Лучше всего для этого подходит рисование акварельными красками.

«На что это похоже?»

Эта игра хорошо идет, когда больше нечем заняться, например, когда родитель и ребенок ждут автобус, а его все нет. Надо поглядеть на что-то и сказать, что напоминают увиденные образы, на что они похожи. Например, *облака на небе, ветви дерева, тени на земле, морозные узоры на стекле, капля воска от свечи* и др.

«ШКАТУЛКА СО СКАЗКАМИ»

Цель: развитие воображения, мышления, речи, умения работать в коллективе.

Оборудование: шкатулка, в которой находятся круги разного цвета.

Ход игры:

Игроки садятся в круг. В центре круга стоит «шкатулка со сказками». Взрослый обращается к детям: «Сейчас мы все вместе будем сочинять сказку. А поможет нам волшебная шкатулка».

Он достает из шкатулки один из кружков, например, зеленый, показывает его детям и просит назвать предметы зеленого цвета. (Ответы детей). Затем взрослый говорит:

«Мне достался зеленый кружок, поэтому в сказке должен появиться предмет или персонаж зеленого цвета. Внимание, начинаю сказку.

Жил-был зеленый кузнечик. Однажды он отправился в путешествие...»

Взрослый произносит два предложения и предлагает сидящему рядом игроку наугад достать кружок и продолжить сказку. Следующий игрок вынимает кружок, например, голубого цвета и придумывает продолжение сказки:

-...Кузнечик весело прыгал по тропинке, пока не добрался до голубой речки. Как же переправится через речку?..

Игроки поочередно достают из шкатулки кружки и в соответствии с их цветом подбирают персонажей или предметы и продолжают сказку.

Выигрывает ребенок, который, по мнению большинства детей, составил наиболее последовательное и интересное продолжение.

Взрослый следит за тем, чтобы вводимые в сказку персонажи и предметы не повторялись.

«Незаконченные рисунки»

Цель: развитие воображения, образного мышления, графических навыков.

Оборудование: карточки с незавершенными контурными изображениями предметов (по количеству детей);

Простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

Ход игры:

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «Рассмотрите картинки, догадайтесь, что на них изображено, дорисуйте недостающие линии (детали) и раскрасьте рисунки».

Выигрывает ребенок, который наиболее точно воссоздал изображение.

«Точка, точка»

Нанесите на лист бумаги множество точек и попросите своего малыша соединить их линиями так, чтобы получилась какая-нибудь картинка. Эта игра довольно сложная, поэтому помогите ребенку. Когда он станет постарше, игру можно видоизменить, проставив возле точек номера.

«Рисунки с продолжением»

В центре листа бумаги ставим красную точку. Предлагаем следующему ребёнку продолжить рисунок. Обсудить, что получилось.

«Сказочная путаница»

Сначала детям предлагают распутать клубок из сказок: «Жили-были дед да баба. Была у них курочка-репка. Дед ел, ел, не съел. Баба ела, ела, не съела. Покатилась репка дальше. Катится, а на встречу ей избушка на курьих ножках. «Избушка, избушка, кто в тереме живет? Выгляни в окошко - дам тебе корытце...» и т.д. После того, как дети справятся с заданием, им предлагают придумать сказку-путанку собственного сочинения.

Можно задавать любую тему сказки. Содержание придуманной сказки дети при желании могут проиллюстрировать с помощью рисунков. Наиболее интересные сюжеты можно обыграть с помощью кукол или ролей.

"Простые рисунки"

Такие рисунки состоят из контуров геометрических фигур, дуг и прямых. В них при создании не закладывается никакого определенного значения. Простые рисунки нужно разгадывать, то есть находить в них смысл, отвечать на вопрос "Что это такое?". Правила игры просты: нужно сказать, что за предмет изображен на рисунке. Чем больше решений, тем лучше.

Единственное ограничение: не нужно поворачивать рисунки. Занятие очень увлекательное! Представьте, вам кажется, что перечислены уже все варианты, как вдруг обнаруживается еще один! Такие моменты доставляют особенно большое удовольствие.

Варианты простых рисунков взрослые могут придумать самостоятельно.

Приводите столько вариантов решений, сколько сможете. Если кончились мысли по поводу одного рисунка, перейдите ко второму, а через некоторое время вернитесь к первому рисунку.

Рекомендуем также сделать вот что: придумайте как можно больше ответов к одному рисунку и запишите их вместе с взрослыми. Затем предложите своим друзьям, родственникам, знакомым решить тот же самый рисунок. После этого сравните ответы. Они совпали? Нет?! Прекрасно – есть возможность сравнить их качество и оригинальность. Помните, что оригинальность решения наиболее важна в этой игре.

А у кого оказалось больше решений? Не у вас? Не расстраивайтесь: небольшая тренировка – и вы обгоните всех. Вы можете сами придумать сколько угодно простых рисунков и разгадывать их. Однако хотим предостеречь от одной распространенной ошибки: создавая новый рисунок, не закладываете в него заранее никакого смысла. Это может сильно помешать в дальнейшем при разгадывании. Никаких других ограничений нет.

Смешинки

Ведущий бросает мяч и называет какой-то предмет. Например, кастрюля. Нужно быстро придумать ему смешное название. Например, *варилка*. Игра развивает воображение и заряжает хорошим настроением.

Небылицы

Придумайте и нарисуйте вместе с ребенком или каждый по отдельности животное, механизм, растение или предмет, которого не существует на самом деле, и расскажите о его свойствах и назначении.

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

Увидев, что ребенок ходит по комнате с колечком в руке, подойдите к нему и спросите: "Что это у тебя, наверное, окошко? Давай посмотрим в твоё 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".

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".

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 разбросайте 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.

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 послабее.

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 волшебных преображенных предметов можно организовать небольшие игровые эпизоды.

Солнечные зайчики

В эту игру весело играть в солнечную погоду. Возьмите маленькое зеркальце и пускайте солнечных зайчиков на потолок, на стены, на пол. Следите за ними вместе с малышом и читайте стихотворение:

Скачут побегайчики -
Солнечные зайчики.
Мы зовем их -
Не идут.
Были тут -
И нет их тут.
Прыг, прыг
По углам.
Были там - и нет их там.
Где же зайчики?

Ушли.
Вы нигде их не нашли?
(А. Бродский)

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 платице 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.

Отгадай слово (предмет, фрукт, сказочного героя)

Вы задумываете какое-то слово, а ребенок задает наводящие вопросы, пытаясь угадать. По правилам игры, отвечать на любой вопрос можно только «да» или «нет».

Что бывает сладким (красным, круглым, горячим)?

Играющие, чередуясь, называют предметы, отвечающие этой характеристике.

Кто первым быстро не сможет подобрать очередное слово, тот проиграл.

Сочиняем сказку вместе

Взрослый начинает рассказывать сказку, ребенок продолжает, затем опять вступает родитель и т. д. Итогом совместных усилий часто становятся очень занимательные или смешные истории.

Зашифрованное послание

Начертите в воздухе контуры геометрической фигуры, цифру или букву. Ребенок должен угадать, что вы написали, а потом пусть и сам попробует «порисовать» в воздухе.

Игра в рифмы

Вы говорите слово, а ребенок придумывает к нему рифму. Затем вы меняетесь ролями.

Пантомима

Попросите ребенка с помощью мимики и жестов показать разные чувства и настроения (грусть, радость, боль) или какое-либо действие (плавание, рисование, вязание).

Я положил в коробку...

Взрослый начинает игру и говорит: «Я положил в коробку книгу». Второй играющий повторяет сказанное и добавляет еще что-нибудь: «Я положил в коробку книгу и карандаш». Следующий повторяет всю фразу и добавляет свое слово - и так далее - пока хватит терпения и памяти.

Рисунок того, чего не может быть

Цель: развитие воображение, создание положительного эмоционального состояния, раскрепощение детей. Для детей 5-8 лет.

Ребенок складывает лист бумаги пополам. В одной части листа нужно нарисовать то, что существует на самом деле, во второй части листа - такой же рисунок, но добавить детали, которых быть не может. Например, на одной стороне можно нарисовать обычный дождь, на другой – дождь из конфет.

Игра «Море и небо»

Цель игры: развитие воображения, обучение детей выражению эмоций. В игру можно играть как с одним ребенком, так и с группой до 8 человек.

Дети встают в круг и берутся за руки. Ведущий спрашивает у детей о том, какая бывает погода на море. После чего дети изображают:

- 1) с помощью рук - море (волны, штиль, шторм);
- 2) с помощью лица и ладошек - небо (как солнышко светит и как оно прячется за тучки).

Затем детям раздаются листы бумаги А4, разделенные на шесть квадратов. В каждом квадрате дети должны нарисовать море с разной погодой (во время шторма, с молниями, в снег, с радугой, с торнадо, в штиль, с корабликом в хорошую погоду и т.п. по выбору детей). Затем каждый ребенок рассказывает про то, что он нарисовал и про то, какая у него любимая погода.

Природное явление

Придумайте одно или несколько новых природных явлений, которые могли бы происходить на Земле или какой-либо другой планете. Опишите условия возникновения, механизмы протекания и последствия этих явлений.

Фантастическое животное

Придумайте животное, которого на самом деле не бывает, никогда не было и которого до вас никто не придумывал - которого нет ни в книжках, ни в сказках, ни в мультфильмах.

Если есть возможность, нарисуйте это животное, отсканируйте и пришлите. Придумайте ему фантастическое имя. Опишите, как оно выглядит, двигается, питается, размножается. Где живет это животное? С кем дружит? Есть ли у него враги?

«Представь себя...»

В нашем воображении мы можем быть кем угодно: сказочными героями, машинами, растениями, животными, предметами быта и одеждой. Скажите примерно следующий текст: «Представь себе, что в руках у тебя волшебная палочка. В кого бы ты хотел превратиться?» Пусть ребенок изобразит того, кем он стал, а вы угадайте задуманный образ. Спросите у ребенка: «Помнишь, у девочки Жени из сказки «Цветик-семицветик» был волшебный цветок с семью лепестками? Представь, что в твои руки чудесным образом попал этот волшебный цветок. Какие желания ты загадаешь?» Пусть ребенок обоснует свои желания. Развитие этой темы поможет вам узнать о «ценностях» и «приоритетах» ребенка, а также о свободе желать, о намерении получать что-то от жизни.

«Любимое животное»

В древние времена у многих народов, да и у каждого человека в отдельности было свое тотемное животное. Это животное силы, к нему обращались за помощью в трудных жизненных ситуациях. Возможно, любимое животное вашего ребенка и является его тотемом: он все время его рисует, интересуется его жизнью, хочет завести дома (ничего, что это жираф или лошадь). Предложите ребенку побыть в образе разных животных. С помощью мимики и жестов он должен показать: как ходит, спит в берлоге и сосет лапу медведь; как скачет и грызет капусту заяц; как в норе прячется мышь; как фыркает и сворачивается клубочком колючий еж. Эта игра поможет ребенку узнать много нового и интересного из мира животных. Перед началом игры загляните в энциклопедию для животных, вам легче будет находить «штрихи к портрету» того или иного животного.

«Наскальная живопись»

Вы уже давно прошли тот этап, когда ваш кроха разрисовывал новенькие обои в доме. Однако желание оставить после себя след у него еще осталось. Выделите в доме уголок для «наскальной живописи».

Здесь можно устроить широкое поле для деятельности: оставить послание родителям (если ребенок умеет уже писать), загадать загадку и получить отгадку, сделать книгу жалоб и предложений, нарисовать свое настроение.

«Рассмеши меня»

В эту игру можно играть всей семьей. Выбирается один рассказчик, все остальные — слушатели. Рассказывать можно анекдоты, смешные истории и всякую абракадабру, чтобы рассмешить слушателей. Кто засмеялся, тот становится рассказчиком.

«Слепой художник»

Вам понадобится лист ватмана и карандаши. «Художнику» завязывают глаза, и он под диктовку должен нарисовать рисунок, который вы загадали. Вы говорите, как вести карандаш: вверх, вниз, нарисуй кружочек, две точки и т. д. Ребенок рисует и пытается отгадать, какое изображение получится. Выбирайте простые рисунки: дом, человек, дерево.

Гусеница из камней

Для осуществления этого творческого замысла вам понадобятся краски, кисточки, гладкие морские камушки. Сложите камушки в один ряд, самый большой будет головой, самый маленький — хвостом. Разрисуйте гусеницу. Из камней можно сложить фигурку человека, животного, цветок, домик. Пофантазируйте вместе!

Космическое путешествие

- ♦ Вырежьте из бумаги несколько кругов разного размера, разложите их в произвольном порядке. Предложите ребенку представить, что круги — это планеты, на каждой из которых есть свои обитатели. Попросите малыша придумать названия планет, заселить их различными существами.
- ♦ Мягко направляйте воображение ребенка, например, выскажите предположение о том, что на одной планете должны жить только добрые создания, на другой — злые, на третьей — грустные и т. п.
- ♦ Пусть малыш проявит фантазию и нарисует жителей каждой планеты. Вырезанные из бумаги, они могут «летать» друг к другу в гости, попадать в различные приключения, завоевывать чужие планеты.

Необитаемый остров

- ◆ Предложите ребенку поиграть в путешественников, попавших на необитаемый остров. Роли главных героев могут исполнять любимые игрушки.
- ◆ Высадите героев на остров и начинайте планировать: что нужно путешественникам для того, чтобы построить дом, наладить свой быт.
- ◆ Рассматривайте самые необычные версии, например: дом или шалаш можно построить из пальмовых листьев или выдолбить в стволе толстого дерева с помощью заостренного камня. Из длинных водорослей можно сплести коврик, который будет служить постелью, и т. п.
- ◆ Обговорите, кого могут встретить путешественники, какие опасности им грозят.

Составь загадку

Игра развивает воображение, мышление

- ◆ Научите ребенка придумывать загадки. Формулировка загадки может быть простая (Что зимой и летом одним цветом?) или характеризовать предмет с нескольких сторон (Горит, а не огонь, груша, а не съедобная).

Волшебные превращения

Игра развивает воображение и образную память, образное движение (способность изображать животных, какие-нибудь предметы)

- ◆ Задача — жестами, мимикой, звуками изобразить животное или какой-нибудь предмет.
- ◆ Другие игроки должны угадать, что было показано, и рассказать, как они догадались.

Для чего я хорош?

Игра развивает воображение, фантазию, творческое мышление

- ◆ Выберите какой-нибудь предмет. Задача — придумать и назвать все возможные случаи использования этого предмета.

«Что будет, если?..»

Игра хороша тем, что ее можно проводить в любом месте: дома, на прогулке, в транспорте. Это игра-размышление на самые разные темы. Принимаются все варианты ответов. Старайтесь развернуть тему до предела, задавая ребенку наводящие вопросы.

Примеры заданий:

Что будет, если...

- ... человек перестанет есть?
- ... не выключить кипящий чайник?
- ... оставить холодильник открытым?
- ... носить тесную обувь?
- ... не чистить зубы?
- ... забить мяч в окно?
- ... съесть десять порций мороженого сразу?
- ... дразнить соседскую собаку?
- ... ходить задом?
- ... не спать?
- ... посадить цветы в песке?
- ... сесть на ежика?
- ... человек научится летать?

«Образы»

Проведите простой эксперимент: нарисуйте на листе одну окружность, а внутри нее — другую, диаметром в два раза меньше. Спросите у ребенка, что он видит. А что видите вы? У каждого человека найдутся свои ассоциации. Главное — не останавливайтесь на одном варианте ответа.

Учите ребенка искать много новых идей, опираясь на одну данность. Это поможет ему в решении многих жизненных вопросов. Такой подход расширяет сознание и выводит на поиск нестандартных решений. Находите необычное в простых вещах, которые вас окружают. Например: «На что похоже облако? Что напоминает рисунок на ткани? А эти причудливые разводы на кафеле?»

«Новый человек»

Предложите ребенку нарисовать землянина, который в некотором смысле похож на инопланетянина. Как бы мог выглядеть человек еще, кроме того, каким он является? Пусть ребенок «перекроит» тело человека по-новому. Это творческое задание хорошо отражает отношение ребенка к собственному телу. И его рисунок будет своеобразным посланием для психологов. То, что ребенок укрупняет, выпячивает в теле, имеет для него важный смысл. То, что он «забывает» нарисовать, уходит в область подсознательного в виде страхов и негативных переживаний.

«Непослушный карандаш»

Дайте ребенку карандаш и бумагу, предложите ему нарисовать закорючки. Пусть он представит, что в его руки попал непослушный карандаш, который рисует, что ему вздумается. Нарисуйте около 10—15 таких рисунков, затем рассмотрите их с разных сторон. Что получилось? На что они похожи? Какие образы вдруг проявились? Чтобы упражнение не выглядело, как задание, рисуйте закорючки вместе (каждый на своем листе).

«Новая поза»

Каждая клеточка тела ребенка излучает творческую энергию. Расскажите ему, что наши глаза, лицо (мимика), руки, движения (жесты) способны многое рассказать о нашем настроении, характере и даже воспитании. Придумайте вместе как можно больше новых гримас и положений тела.

«Какого вкуса небо?»

Большую часть информации о мире человек получает с помощью зрения. Это научно доказанный факт. Все остальные органы восприятия (слух, обоняние, вкус, осязание) находятся как бы в «аутсайдерах». Это упражнение помогает «реанимировать» все те чувства, которые притупляются. Спросите: «Какого вкуса небо? Какой формы радость? Какой на ощупь страх?»

«Найди применение»

Самый известный пример о творческом применении предмета — это история с кирпичом.

Одна американская домохозяйка оказалась самой предприимчивой и неординарной в решении задачи с применением кирпича: она предложила положить его в сливной бачок унитаза, таким образом, сэкономя расход воды при сливе. Что ваш ребенок думает по поводу творческого кирпича? Как можно использовать обыкновенный платок, ящик, коробку со спичками, лист бумаги, палку и т. д.?

Камушки

Для этой игры нарисуйте морской берег (ваши художественные способности не имеют никакого значения: это может быть просто полоска желтого цвета — песок и полоска синего — вода).

На берегу нарисуйте несколько камушков (5-6) разной формы. Каждый камушек должен быть похож на несколько разных предметов, животных, человека. Может быть несколько камушков одинаковой формы.

Вы говорите ребёнку, что по берегу моря только что прошел волшебник и заколдовал, превратил в камушки все, что было на берегу. Чтобы все расколдовать, надо догадаться, что же здесь такое.

Помогите придумать про каждый камушек несколько вариантов. После ответа ребёнка выберите один из вариантов и вместе с ним дорисуйте «камушек» так, чтобы получилось полное изображение придуманного предмета.

Если Вы рисуете круг: это может быть пуговица, яблоко, солнышко, сладкая ватрушка.

А камушек в форме капли может быть похож на туловище человечка, морковку.

Поможем художнику

(игра на развитие умения творчески воображать ситуацию)

Эта игра принесет вам радость совместного творчества, сблизит вас с ребёнком, научит лучше понимать друг друга.

Перед этой игрой на листе бумаги нарисуйте схематическое изображение человека. Буквально так: «Ручки, ножки, огуречик...». Приготовьте еще цветные карандаши или фломастеры.

Скажите ребёнку, что ваш знакомый художник не успел дорисовать картину, и сейчас вы ему поможете. Пусть ваш малыш придумывает, что хочет про этого человечка, а вы рисуйте все его выдумки, хотя можно и вместе обсуждать разные варианты.

Придумайте, кто здесь будет нарисован (мальчик или девочка). Какого цвета будут глаза? Придумали? Рисуйте, не смущаясь тем, как это у вас получается, все равно для ребёнка это будет большой радостью. Какого цвета волосы? Как одеть человечка? Обсудите всё в деталях. Можно придумать и нарисовать, что у человека в руках, что рядом с ним.

После того как вы решите, что рисунок закончен, можно вместе (а потом и малыш самостоятельно) придумать, как зовут вашего человечка, куда он идет, что там случится.

Игру эту можно проводить много раз, дорисовывая, дополняя деталями: домик и собачку, поезд и машину, дерево и цветок, да и всё, что придумается.

Эта игра особенно дает почувствовать радость творчества детям, не очень уверенным в себе. Тут появляется такая возможность всё говорить самому, а взрослый, большой и всезнающий, будет всё это выполнять! Многие дети с каждым разом все смелее и веселее начинают диктовать свои выдумки, особенно если взрослые охотно принимают их.