

Удачи Вам в воспитании Ваших детей!

Для заботливых родителей
**Игры на развитие
творческого воображения**

Подготовила:
Макеева О.В.
учитель-логопед

Кто где живет

Ведущий стоит в центре, дети вокруг него. Ведущий говорит, а дети повторяют движения рук вслед за ним: «Это норка для лисицы» — показывает руками большой круг.

«Это гнездышко для птицы» — складывает руки вместе в виде чашечки.

«Это белкино дупло» — показывает руками маленький круг.

«Это домик для скворца» — ладони вместе, локти вниз.

«Здесь живет пчелиный рой» — сцепляет пальцы в замок.

«Ты уже такой большой, домик сам себе построй». Здесь взрослый замирает и ждет, как дети изобразят свой домик.

Кто это?

Дети сидят или стоят перед ведущим. Он начинает им показывать разные движения, имитирующие действия играющего в мяч мальчика, прыгающей на скакалке девочки, качающей на руках малыша мамы, готовящей обед у плиты бабушки, подметающего двор дворника и т. д. Дети должны угадать, кого он изображает.

На следующем этапе игры ведущим нужно выбрать кого-то из детей.

Усложнить игру можно тем, что дети должны не только угадать, кого им показывает ведущий, но и повторить за ним его действия.

Логическая цепочка

В процессе игры ребенок научается отделять частное от целого

В игре может участвовать от 4 до 10 детей. Для начала игры нужно поговорить с детьми о разных профессиях: поваре, враче, спортсменах и т. д., действия которых наиболее легко воспроизвести в пантомиме.

На игровом поле рисуется круг радиусом 2 м. Внутри круга встает ведущий. Остальные дети выстраиваются по кругу. Ведущий (для начала им должен быть взрослый) загадывает какое-нибудь действие. Например, работу повара. Он начинает изображать без слов его работу. Например, мешать суп в кастрюле.

Остальные дети должны догадаться, кого он изображает, и включиться в игру, начав изображать какое-нибудь другое действие, присущее работе повара (резать овощи, чистить картофель, тереть морковь, разливать суп по тарелкам и т. д.).

Ведущий все это время внимательно смотрит за действиями других игроков и пытается понять, попадают ли их движения под действия загаданного им героя. Если да, то он приглашает игрока в круг. Они начинают двигаться вместе, и уже оба высматривают среди играющих, кого можно пригласить в круг.

Игра заканчивается, когда все играющие оказываются в кругу.

После игры все вместе обсуждают, кого они изображали. Раскручивается логическая цепочка: кто что придумал показывать, кто кого отгадал и ввел в круг.

Узнай по звуку

Игра на развитие внимания звукового восприятия
Необходимый инвентарь: различные игрушки и предметы, с помощью которых можно производить характерные звуки: колокольчик, ложка, барабан, бумага, фольга от конфеты, книга, монетки, тарелка и т. д.
Ребенок садится на стул спиной к ведущему. Ведущий начинает производить шумы различными предметами: перелистывать книгу, изображать процесс поглощения пищи, мять фольгу, рвать бумагу, звонить в колокольчик и т. д. Ребенок должен догадаться, какой предмет использует ведущий.
Если игра проводится с группой детей, то можно каждому правильно ответившему вручать небольшой поощрительный приз.

Угадываем звуки

Ребенок сидит спиной к взрослому, который с помощью разных предметов издает звуки: шум воды, кипение воды в чайнике, работа микроволновой печи, звук наливающейся в стакан воды, звук ножа, режущего хлеб, и т. д. Ребенок должен узнать источник звука.

У меня в руке кузнечик

В эту игру можно играть и на улице, и дома
Сначала взрослый проводит с детьми беседу про кузнечиков. Спрашивает у детей, как он прыгает, что кушает, где живет? Внимательно слушает ответы. Затем вместе с детьми представляет, что они ловят кузнечиков на лесной полянке. Вот они прыгают вслед за ними по траве, вот накрывают кузнечика своей ладонью или панамой. Затем аккуратно зажимают кулачок. После этого ведущий спрашивает детей: «Что ваш кузнечик делает?», «А какого он цвета?», «Есть ли у него детки?». Внимательно выслушивает ответы детей. А затем предлагает им отпустить кузнечиков. И самим на время превратиться в кузнечиков.
Дети начинают прыгать как кузнечики, играть на воображаемой скрипочке. Взрослый должен позволить детям свободно выразить свое представление о жизни кузнечиков.

Угадываем животных

Взрослый изображает какое-нибудь животное, а ребенок пытается его угадать. Потом меняетесь ролями.

«У меня растут года...»

В игру можно начать играть после прочтения стихотворения Вл. Маяковского «Кем быть?». Или разговора о том, кем работают папа, мама, бабушка и дедушка ребенка. Можно заранее приготовить карточки с изображением людей разных профессий, а можно просто наводящими подсказками определять ту или иную профессию. Например: «Этот дядя водит машину», «Эта тетя лечит детей», «Этот дядя работает с компьютером» и т. д.

Второй вариант игры: спросить у детей, кем они сами хотят быть, когда вырастут. И что они будут делать, когда станут милиционерами, врачами, учителями, продавцами или водителями.

Вы получите колоссальное удовольствие, проводя эту игру. Восхитительное детское воображение и логика не оставят вас равнодушным.

Продолжи сказку

В этой игре можно использовать любые литературные произведения, знакомые ребенку этого возраста, и постепенно знакомить его с новыми сказками, рассказами и стихами.

Взрослый садится рядом с детьми и просит их внимательно послушать сказку, которую он хочет им рассказать. Через некоторое время взрослый должен «забыть» сказку и попросить детей напомнить ему, что было дальше, или самим рассказать сказку до конца

Ты котенок, а я слон...

Ведущий предлагает детям поиграть в животных. Дети встают в круг, а ведущий в центр. Он показывает детям, как движется кошка, когда хочет поймать мышку, как она умывается или как прыгает за солнечным зайчиком. Затем просит детей повторить задание.

Ведущий спрашивает детей: «Л кто может показать, как двигается слон?». Вызвавшийся ребенок встает в центр и показывает движения слона, все остальные дети повторяют за ним. Затем ведущий снова обращается к детям и предлагает показать движения медведя, зайца, бабочки, воробушка и т. д.

Актеры

В игре развиваются воображение, фантазия, находчивость, сообразительность, умение перевоплощаться

Папа или мама загадывают простое предметное действие (например, чтение книги) и с помощью мимики и жестов показывают его ребенку, который должен отгадать, что делают родители. В случае правильного ответа играющие меняются местами.

Если ребенок успешно справляется с заданием, предложите ему угадать или показать самому цепочку последовательных событий, например, такую: проснулся, встал, умылся, позавтракал и т. д.

Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем

Взрослый или ребенок загадывает про себя какое-либо действие, а потом показывает его остальным детям. При этом говорить нельзя, все нужно показывать только действиями и жестами. Например, можно показать «ужин», «сончас», «пение», «чтение» и т. д.

Можно разделить участников на две группы и устроить мини-представление друг перед другом, разыграть более насыщенные действиями сценки.

Волшебник

Выбирается «волшебник», ему выдается волшебная палочка, с помощью которой «волшебник» может превращать всех остальных детей в разные предметы или животных.

Прикоснувшись к ребенку, «волшебник» должен сказать: «Симсала-бум, превращаю тебя в дерево» или «Симсала-бум, превращаю тебя в утку» и т. д. Превращенный ребенок должен изобразить того, в кого его превратил «волшебник».

Что это он делает?

Для начала ведущим должен быть взрослый, чтобы на своем примере объяснить детям, что они должны делать. Дети рассаживаются на стулья или садятся на ковер. Ведущий уходит за дверь или прячется за ширму. Там он начинает издавать разные звуки: чихать, кашлять, топтать ногами...

Ленивый медведь

Строить берлогу — уже очень интересно: поверх стола или большого картонного ящика набрасывается одеяло, внутри с помощью подушек устраивается логово.

Один из детей изображает медведя, который прячется в этой берлоге, и громко рычит, храпит или поет. Игроки пытаются выманить медведя криками: «Выходи, медведь, поиграй с нами!», — хлопают в ладоши, барабанят по перевернутой кастрюле, поют и танцуют — пока медведь не выйдет наружу.

Тогда в берлогу отправляется другой ребенок.

Ромашка

Из бумаги заранее делается ромашка. На оборотной стороне каждого лепестка написаны смешные задания, которые им зачитывает взрослый.

Дети отрывают лепестки и начинают выполнять задания: ходить гуськом, прокукарекать, прыгать на одной ножке, спеть песенку, произнести скороговорку и т. д.

Можно усложнить задания, попросив детей показать, как слон обливается водой из хобота, как кошечка умывается, как мама готовит обед, как выжимают белье...

Весёлые человечки

Необходимый инвентарь: листы бумаги, фломастеры (карандаши или ручки).

Количество игроков: от 2 до 6.

Игроки, каждый на своем листе, рисуют заранее оговоренного героя по частям, нарисованная часть загибается, происходит обмен листами, далее рисуется продолжение, и так в несколько приемов. Лучше всего рисунок делить на три части: голова, туловище (с руками), ноги.

Затем с изрядной долей веселья разглядываем результат.

Неизвестное животное

Необходимый инвентарь: листы бумаги, фломастеры (карандаши или ручки).

Число игроков: 3 — 4 человека.

Сначала все рисуют голову какого-нибудь животного или птицы. Загибают листочек таким образом, чтобы оставался виден лишь кусочек шеи и передают соседу. Он дорисовывает шею и туловище до груди. Загибает. Передает.

Следующий рисует низ туловища, руки (лапы, крылья, плавники...) и начинает ноги. Загибает. Передает.

Последний дорисовывает задние (нижние) лапы.

Теперь все разворачивают листочки и придумывают имена полувившимся загадочным животным.

Рисовалки

Необходимый инвентарь: листы бумаги, фломастеры (карандаши или ручки).

Рисуем совместную картину. Каждому участнику нужен лист бумаги и карандаш (ручка). Лучше, если игроков будет 4-5, но и двоих, в принципе, достаточно.

Каждый участник задумывает какое-нибудь существо — собака, черепаха, человек, чудовище, которое можно нарисовать стоящим. Не подсматривая в чужой листок, каждый рисует голову «своего» существа. Листок загибается так, чтобы не было видно головы, но чтобы можно было дорисовать туловище.

Потом участники обмениваются своими листками (если участников больше двух — по часовой стрелке) и каждый в новом листке продолжает рисовать свое задуманное существо — туловище с руками.

Снова загибается листок и передается по кругу.

Участники дорисовывают ноги.

Затем по очереди открывают все листки. В итоге получаются очень необыкновенные существа.

Оптимальный вариант: 4 — 5 игроков и существо делится соответственно на 4 — 5 частей для рисования (т. е. например, голова, туловище до пояса с руками, туловище от пояса и ноги до колен, ноги от колен).

Фанты

Выбираются два ведущих. Они собирают у всех остальных детей фанты. Это может быть одежда, украшение или любой другой предмет. Главное требование к фанту: чтобы он был небольшим и можно было точно определить его хозяина.

Первый ведущий берет из сумки один фант и спрашивает второго ведущего, который стоит спиной ко всем детям: «Что сделать этому фанту?». Второй ведущий дает задание: спеть, станцевать, прокукарекать, съесть кусочек хлеба, принести конфет, присесть пять раз... Разнообразие заданий зависит от фантазии детей.

Угадай предмет

В большую картонную коробку и корзину складываются разные предметы: кубики, карандаши, маленькие машинки, мозаика и т. д. Можно использовать фрукты, овощи и т. п. Сверху коробка закрывается платком или ребенку завязывают глаза.

Ребенок берет на ощупь предмет и пытается угадать, что это такое.

Ассоциации

Формирует образное мышление

Выбирается ведущий. Он выходит из комнаты. Все остальные дети вместе со взрослым договариваются, кого из детей они загадают.

Ведущий заходит в комнату и опрашивает по очереди всех играющих, задавая вопросы, на что похож загаданный человек. Могут использоваться герои книг и мультфильмов, цветы и деревья, животные и картины. Задача ведущего: отгадать, кто был загадан. Задача участников: отвечать первой ассоциацией, приходящей в голову.

В следующем туре тот, кого загадывали, становится ведущим.

Взрослые, если дети играют в игру первый раз, могут активно помогать детям.

Рисование по крупе или крупой

Необходимый инвентарь: плоская большая тарелка или поднос, крупа (для рисования крупой — несколько сортов крупы).

Насыпьте на поднос ровным тонким слоем мелкую крупу. Ребенок может рисовать, проводя пальчиком по крупе.

Второй вариант: ребенок рисует, высыпая крупу на поднос тоненькими струйками через кулачок.

Картины из фантиков

Развивает творческое мышление.

Сами фантики подсказывают, чем им лучше быть — частью платья, кроной дерева или мордочкой тигра
Необходимый инвентарь: разные фантики от конфет, жевательных резинок, печенья и т. д., клей, картон, широкий скотч, рамочка.

Вместе с ребенком обсудите, что вы хотите изобразить, может быть подсказываете ему какую-нибудь тему.

Набрасываете карандашом на картонке эскиз. Заполняете его вырезанными кусочками из фантиков и приклеиваете их клеем или закрепляете скотчем.

Если у вас белый картон, то можете закрасить его каким-нибудь фоновым цветом. Можно сразу подобрать цветной картон, подходящий к вашему сюжету.

Готовую картину можно поставить в рамочку. Ребенок будет гордиться выполненной работой.

Съедобный поезд

Необходимый инвентарь: формочки для выпечки или чистые формочки из песочного набора.

Заняв ребенка на кухне, игра поможет маме спокойно приготовить обед.

Ребенок может активно задействовать свое воображение.

Маленькие кусочки хлеба, сыр, колбаса — и вот она, долгожданная тишина, а умелые ручки, вооружившись формочками, создают необыкновенные бутерброды-вагончики. Украсить их можно по своему вкусу разноцветными овощами, капельками майонеза или кетчупа.

Что бывает такое?

Необходимый инвентарь: разные геометрические фигуры, объемные или вырезанные из бумаги.

Взрослый показывает детям фигуру, например кубик, и спрашивает: «Что бывает такой формы?». Дети по очереди отвечают: дом, стол, табурет, булка хлеба и т. д.

Второй вариант игры. Взрослый задает вопрос: «Что бывает широким? Узким? Высоким? Низким?» и т. д.

Игра помогает ребенку научиться соотносить геометрические параметры предметов с самими предметами.