

# ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ



## Игра «Преобразования»

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

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

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

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



## Конструирование по словесной установке.

**Цель:** Развитие геометрического воображения, пространственных представлений, умения конструировать по представлению, опираясь на образы памяти.

**Материал.** Два комплекта картонных деталей, полученных путем разрезания квадратов; комплект картонных полукругов разной величины; набор деталей, включающий первый и второй комплекты.

**Ход задания.** Педагог предлагает детям сконструировать из имеющегося материала гриб, солнце, домик, птицу, елочку и т.п.

Предлагаемые объекты подбираются по принципу «от простого к сложному» (сначала простое задание – сложить гриб, лодочку, домик; затем сложное – сложить животное, человека, насекомое).

Если в ходе работы ребенку не хватает какой-либо детали, педагог ему говорит: «Можно сделать по-другому. Подумай, как?» Ребенок вновь обращается к работе и находит выход, заменяя одни детали другими.

После окончания работы задаются вопросы, направленные на выяснение характера действия сконструированного объекта: «Что он (она) делает? Где он (она) сидит? Куда идет? С кем играет? Что несет?» и др.



## Конструирование по замыслу

**Цель:** Развитие способности самостоятельно создавать постройку в соответствии с предварительным замыслом, закрепление навыков планирования деятельности.

**Материал.** Детали игрового строительного материала (кубики, бруски и др.).

**Ход задания.** Взрослый привлекает внимание детей к строительному материалу, предлагает задумать постройку и выполнить ее. В конце работы просит рассказать о постройке, ее назначении.



## Игра «Рисунок в несколько рук»

**Цель:** Развитие самостоятельного творческого проявления, умения работать в коллективе.

**Материал.** Лист бумаги, карандаши, фломастеры.

**Ход игры.** Воспитатель предлагает всем участникам вообразить про себя какой-либо образ. Затем на листе бумаги предлагает первому участнику изобразить лишь часть задуманного образа. Второму, отталкиваясь обязательно от имеющегося элемента, продолжить рисунок, используя работу товарища для «переделывания» в свой замысел. Точно также поступает и третий и т.д.

Конечный результат чаще всего представляет нечто абстрактное, поскольку ни одна из форм не завершена. Но, как правило, конечный продукт мало интересует детей. Удовольствие составляет борьба, возникающая при попытке завладеть чужими формами, навязывать свои, а также неожиданности и открытия нового содержания и образа, возникающего на каждом этапе работы.



## Игра «Три краски»

**Цель:** Развитие творческого воображения, образного мышления, художественного восприятия.

**Материал.** Листы бумаги, краски, кисточки, баночки с водой.

**Ход упражнения.** Детям предлагается взять три краски и изрисовать ими весь лист, как им захочется. После этого педагог спрашивает у каждого ребенка: «На что похож рисунок?» Если возникают трудности в назывании, разрешается немного дорисовать рисунок, если требуется. Затем педагог просит придумать как можно больше названий к рисунку и сказать вслух.



## Игра «Согиним сказку»

**Цель:** Научить создавать в воображении ситуации, основываясь на использовании отдельных заместителей предметов.

**Материал.** Разноцветные кружки (каждому ребенку - по 3 кружка разных цветов; отдельные цвета у детей могут повторяться).

**Ход игры.** Педагог раздает детям цветные кружки: при первом проведении упражнения по два, при следующих - по три. Кружки у всех детей разного цвета, например, у одного - красный, коричневый и желтый, у другого - синий, зеленый и желтый, у третьего - белый, красный, зеленый и т.д.

Взрослый говорит детям, что сейчас они будут сочинять сказки, причем каждый сочинит сказку про своего героя. Каждому ребенку надо посмотреть на свои кружки, придумать, кого они могут обозначать, и сочинить про них историю. При этом следует подчеркнуть, что кружки у всех разные и сказки тоже должны быть разными. Воспитатель дает дошкольникам на обдумывание 5-7 минут и начинает опрос. Выслушивает всех детей, поощряет за оригинальность ответа, но при оценке учитывает, соответствуют ли выбранные персонажи цвету кружков. Если дети затрудняются при выполнении задания, педагог дает образец сказки, обращает внимание на соответствие персонажей цвету кружков, на соблюдение структуры сказки (заглавие, кульминация, развязка), на оригинальность происходящих событий.

## Игра «Фантастический образ»

**Цель:** Тренировка самостоятельного творческого воображения, мышления.

**Материал.** Набор карточек с изображением различных элементов предметов, животных, человека (например, заячья уши, хвост свиньи, рога оленя, ножки стола, глаз человека и др.).

**Ход игры.** Педагог раскладывает перед детьми карточки с изображениями элементов и предлагает каждому из детей построить из них фантастический образ (существо, предмет), а затем описать, какими свойствами обладает созданный образ, как его можно использовать, что он умеет делать и т.п.



## Игра «Пантомима»

**Цель:** Активизация воображения, образного зрительного представления, создание положительного эмоционального фона.

**Ход упражнения.** Все дети становятся в круг. По очереди каждый выходит в середину круга и с помощью пантомимы показывает какое-либо действие. Сначала педагог сам задает действие («Представьте себе, что вы рвете воображаемые груши или сливы и кладете их в корзину; стираете белье; тащите тяжесть» и т.п.). В дальнейшем к этому подключаются дети.

Победителями становятся те ребята, которые наиболее верно и выразительно изобразили пантомимическую картину.



## Игра «Королество сказок»

**Цель:** Развивать способность видеть образное содержание сказочного персонажа, отражать его характер в коллективной сюжетно-ролевой игре.

**Ход игры.** Взрослый предлагает детям поиграть в необычную игру - «Королество сказок». Каждый загадывает своего любимого сказочного персонажа. Все герои живут в одном королевстве. Кто-то работает поваром, кто-то продавцом и т.д. Далее выбирается и разыгрывается конкретный эпизод жизни сказочного королевства. Например, один из героев именинник, и нему приходят в гости все остальные; жители королевства на базаре или на воздушном шаре и др.

Дети должны уметь взаимодействовать в воображаемых событиях и ролях в этом королевстве. Однако в своих действиях придерживаться характера сказочного героя. Т.е. Буратино должен быть шалуном, Красная шапочка - доверчивой, Золушка - заботливой и доброй.



## Игра «Сказочная птица»

**Цель:** Развивать у детей самостоятельность, активность в поисках способов изображения сказочной образа (пластический и декоративно-сюжетный).

**Материал.** Пластичин, стекли, бумага, ножницы, клей.

**Ход упражнения.** Педагог просит детей вспомнить, какой может быть сказочная птица, как ее изобразить. Предлагает выбрать способы изображения, взять те материалы, которые им нужны. На отдельном столе у воспитателя лежат материалы для лепки и аппликации. Дети берут любой материал и приступают к работе. Педагог индивидуально оказывает поощрение детям, учитывая их замысел и умения. В заключение все рассматривают работы.



## Игра «Дети на прогулке»

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

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

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

