



КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

**Игры,  
развивающие  
познавательную  
активность.**



## **Вопрос развития познавательной активности волнует многих родителей, воспитателей и педагогов. Каким же образом мы можем стимулировать познавательную активность у дошкольников?**

Ни для кого не секрет, что ведущей деятельностью дошкольника является игровая деятельность. Именно в игре происходит развитие познавательной активности. Главное преимущество игры перед любым другим видом деятельности заключается в том, что ребенок добровольно подчиняется определенным правилам, выполнение этих правил приносит ребенку максимальное удовольствие. Поведение ребенка становится осознанным и осмысленным, превращает его из полевого в волевое. Поэтому игру можно назвать практически единственной областью, в которой дошкольник проявляет активность и инициативу. Только в игре происходит зарождение и развитие всех психических процессов: восприятие, речь, мышление, воображение, память, внимание.

### **Значение игры для ребенка дошкольного возраста**

В игре воспроизводятся нормы жизни в обществе, правила поведения, моделируются ситуации, близкие к жизненному опыту ребенка.

С эмоциональной точки зрения технология игры не похожа на другие воспитательные технологии. Она предлагает детям удовольствие, разнообразные развлечения и одновременно с этим формирует необходимые для жизни в обществе модели поведения.

Именно в игре развивается воля ребенка, поскольку ребенок, овладевая в ходе игровой деятельности каким-либо новым для него способом действий, учится преодолевать трудности.

Игра стимулирует развитие всех познавательных процессов: мышления, внимания, памяти и, конечно же, воображения.

Виды игр для ребенка:

- подвижные игры,
- сюжетно-ролевые игры,
- дидактические игры,
- разгадывание кроссвордов, загадок,
- игры-соревнования,
- конструкторская игра.



### **Подвижные игры для ребенка.**

Значение подвижных игр для ребенка развивают как физическое здоровье ребенка, так и его интеллектуальные способности. Несут, кроме интереса для ребенка, еще оздоровительную нагрузку и эмоционально-психическую разрядку. Они укрепляют разные группы мышц, тренирует вестибулярный аппарат, улучшает свою осанку, снимает утомление и повышает работоспособность.

подвижные игры учат детей инициативе и самостоятельности, преодолению затруднений - развивая в них рефлексию и волю.

#### □ **Дидактические игры и их значение для ребенка**

предназначены для детей, которые участвуют в учебном процессе. Они используются педагогами как средство обучения и воспитания. Учитывая тот факт, что дидактическая игра направлена, прежде всего, на умственное развитие ребенка, не надо забывать и то, что ее польза зависит от того, сколько радости ее решение приносит ребенку.

#### □ **Сюжетно-ролевые игры**

К ним относятся игры «во врача», «дочки-матери» и тому подобные. Такие игры отражают действительность и позволяют детям копировать взаимоотношения между людьми во взрослом мире. Такие игры развивают самостоятельность, являются первым опытом «взрослой жизни» ребенка, они помогают познавать окружающий мир

#### □ **Разгадывание кроссвордов, загадок и ребусов**

помогают развивать у ребенка логические мышления, познавательные способности и, опять же, учат применять полученные знания на практике. Помогут ребенку улучшить свой словарный запас, развить память и образное мышление. Разгадывание загадок позволяет развить смекалку, наблюдательность, воображение и нестандартное мышление ребенка

#### □ **Игры-соревнования**

развивают у детей стремление к успеху и возможности стать первым.

Развивают коммуникативные навыки

#### □ **Конструкторская игра**

С помощью различных конструкторов и сборных моделей у детей формируются элементарные трудовые умения и навыки, они познают физические свойства предметов.

В результате конструирования у ребенка развивается воображение и образное мышление, он учится планировать свои действия в определенной последовательности



### **Игры на развитие и коррекцию внимания детей раннего и среднего дошкольного возраста**

#### **Игра «Найди заданный предмет на картинке»**

**Цель:** развивать объем, концентрацию и устойчивость зрительного внимания.

**Условия.** Ребенку предлагается внимательно рассмотреть красочную картинку и найти предмет заданный взрослым.

**Примечание.** Чем больше предметов на картинке и чем они меньше, тем сложнее задание. Обратите внимание: чем дольше ребенок способен рассматривать картинку, отыскивая заданные предметы, тем выше устойчивость его внимания, а чем быстрее он отыскивает нужные предметы на картинке, тем выше концентрация его внимания. Если ребенок не находит предметы, расположенные на периферии, значит, объем его внимания незначителен.

#### **Игра «Найди такой же»**

**Цель:** развивать концентрацию, объем и устойчивость зрительного внимания.

**Условия.** Для игры требуются одинаковые наборы предметных картинок по числу игроков. Взрослый помогает детям разложить все картинки перед собой, после чего показывает одну картинку из своего набора и предлагает найти такую же. Если ребенок нашел и показал правильно, игра продолжается.

**Примечание.** Начинать можно с трех картинок, постепенно увеличивая их количество.

### **Игра «Найди игрушку»**

**Цель:** развивать концентрацию внимания.

**Условия.** Игрушку прячут на глазах у ребенка под одну из двух коробок. Затем несколько раз меняют местами коробки, передвигают их по столу. Дошкольник должен постараться запомнить коробку, под которой спрятана игрушка, и следить за всеми ее перемещениями. Если ребенок правильно указывает коробку с игрушкой, он победил.

**Примечание.** Если ребенок во время занятия всегда находит игрушку, значит, он действительно научился концентрировать внимание, и вероятность случайного угадывания мала. Можно увеличивать скорость перемещения коробки или постепенно увеличивать их количество до четырех.

### **Игра «Соберись на прогулку»**

**Цель:** развивать внимание детей.

#### **Условия.**

**1-й вариант.** Взрослый предлагает ребенку «собраться на прогулку». Называются предметы одежды в случайном порядке, а ребенок должен быстро показать, на что данный предмет надевают. Например: взрослый называет «шапка» - ребенок дотрагивается до головы. Предварительно взрослый называет предметы одежды и показывает нужную часть тела, давая образец выполнения игры дошкольнику. Если ребенок быстро и правильно показал, он считается одетым.

**2-й вариант.** Взрослый выполняет роль водящего и предупреждает ребенка о том, что будет путать его, называя предметы одежды и показывая не соответствующие им части тела. Ребенок должен сосредоточить внимание не на движениях взрослого, а на его словах. Если ребенок запутался, начал повторять движения за взрослым, не обращая внимания на слова, то он считается проигравшим.

**3-й вариант.** Взрослый называет и одновременно показывает части тела, а ребенок должен быстро назвать одежду, которую надевают на эту часть тела.

**Примечание.** Можно увеличивать темп игры; играть и с одним ребенком, и одновременно с несколькими детьми.

### **Игра «Кто позвал мяч?»**

**Цель:** развивать слуховое внимание.

**Условия.** Дети стоят в кругу. Взрослый называет имя ребенка и подбрасывает мяч вверх. Тот, чье имя назвали, должен помочь (догнать) мяч и вернуть его взрослому.

**Примечание.** Когда дети освоили этот вариант игры, можно внести усложнения. Например, ребенок не возвращает мяч взрослому, а сам называет имя любого из игроков и подбрасывает мяч вверх. Игрокам можно встать не в круг, а в свободном порядке.

## **Игры для развития и коррекции памяти детей раннего и среднего дошкольного возраста**

### **Игра «Что пропало?»**

**Цель:** развивать зрительное запоминание.

**Условия.** Перед ребенком выкладывается от трех до пяти игрушек. Взрослый объясняет, что игрушкам скучно, они хотят поиграть в прятки. Ребенку предлагается рассмотреть и назвать каждую игрушку. По команде взрослого он закрывает глаза или отворачивается, а взрослый прячет одну из игрушек. Открыв глаза, ребенок должен назвать, какая игрушка пропала.

**Примечание.** Можно заменить игрушки картинками. Эта игра пользуется у детей неизменным успехом.

### **Игра «Кто за кем?»**

**Цель:** развивать зрительную память.

**Условия.** В этой игре детям необходимо угадать, что изменилось. Взрослый раскладывает за ширмой от трех до пяти игрушек. Затем отодвигает ширму и предлагает детям запомнить порядок расположения игрушек. Меняет игрушки местами ( сначала одну, затем две, три). Дети должны отгадать, что изменилось, и восстановить прежний порядок расположения игрушек.

**Примечание.** Усложнение игры – постепенное увеличение числа игрушек, которые меняются местами.

### **Игра «Кто разбудил мишку?»**

**Цель:** развивать слуховую память.

**Условия.** Дети сидят на стульчиках. Взрослый вносит игрушку - мишку. Предлагает одному из детей уложить его спать. Ребенок качает мишку на руках, поет ему песенку, затем садится на стульчик спиной к детям. Тот ребенок, на которого покажет взрослый, должен сказать: «Мишка, мишка, хватит спать, пора вставать». Ребенок с мишкой на руках должен отгадать и назвать по имени того, кто разбудил медвежонка.

**Примечание.** В начале игры взрослый может сам показать, как надо укладывать мишку.

### **Игра «погладь котенка»**

**Цель:** развивать тактильную память.

**Условия.** Следует подобрать несколько игрушек – котят одного размера, изготовленных из разных материалов (пластмассы, резины, ткани, меха и др. ). Каждому ребенку дают котенка, предлагают погладить его, поиграть с ним. Затем взрослый собирает всех котят в мешочек или коробку и объясняет, что котята спрятались. Каждому ребенку предлагается найти своего котенка. Для этого надо, не заглядывая в мешочек ( коробку), погладить всех котят и найти своего котенка.

**Примечание.** Нельзя допускать ошупывания игрушек детьми. Узнать своего котенка нужно только по прикосновению.

### **Игра « Магазин»**

**Цель:** развивать слуховую и зрительную память.

**Условия.** Для игры требуется двойной набор тематических картинок. Взрослый раскладывает в трех – четырех разных местах комнаты предметные картинки, на которых изображены товары, продающиеся в магазинах. Каждая группа картинок обозначает какой – либо магазин (например: посуда, одежда, игрушки, обувь). Детям предлагается выполнить следующие игровые действия: «сходить» в магазин и «купить» товары по заданию взрослого. Каждому ребенку показывают картинки с изображением тех товаров, которые необходимо купить в разных магазинах, предлагают внимательно посмотреть и запомнить, что надо купить, а затем найти нужные покупки и принести их взрослому. Если ребенок правильно выполнил задание, ему присваивается звание «мамин помощник». В следующий раз взрослый дает задание в форме словесной инструкции без опоры на картинку.

**Примечание.** Усложнение игры заключается в постепенном увеличении количества необходимых для запоминания покупок, количества « магазинов», а также в переходе к словесной инструкции.

### **Игры для развития и коррекции мышления детей раннего и среднего дошкольного возраста**

#### **Игра «Магазин»**

**Цель:** развивать у детей умение находить предмет по характерным признакам.

**Условия.** Для игры потребуется набор тематических предметных картинок, на которых изображены товары, продающиеся в магазинах (например: посуда, одежда, игрушки, обувь). Взрослый составляет описание предмета по одному или нескольким характерным признакам и

предлагает каждому ребенку «купить» заданный предмет (описание предмета по его назначению; например: купи то, из чего пьют чай; то в чем кипятят воду для чая и т.д.).

**Примечание.** Можно привлекать детей к выделению признаков и составлению описания предмета.

### **Игра «Найди такую же»**

**Цель:** учить сравнивать предметы находить в них признаки сходства и различия; воспитывать наблюдательность, смекалку, связную речь.

**Условия.** Для данной игры подбираются разнообразные игрушки, среди которых обязательно должны быть одинаковые и похожие (например: две матрешки одинаковые по размеру, но в разных платочках).

Детям предлагают за ограниченное время (пока взрослый считает до трех) отыскать две одинаковые игрушки. Ребята, увидевшие такие игрушки, поднимают руку и называют их на ухо взрослому. Громко называть нельзя, чтобы не мешать другим детям выполнять задание. Если ребенок находит похожие игрушки взрослый напоминает ему о том, что игрушки должны быть полностью одинаковыми.

**Примечание.** В процессе игры можно добавлять или убирать игрушки, чтобы усложнить задание.

### **Игра «Так бывает или нет?»**

**Цель:** развивать логическое мышление, умение замечать не последовательность в суждениях.

**Условия.** Дети должны в рассказе взрослого заменить небылицу и объяснить, почему так не бывает.

Примерные рассказы взрослого:

«Летом, когда солнце ярко светило, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега горку и стали кататься с нее на санках»;

1. «Наступила весна. Все птицы улетели. Грустно стало детям. «Давайте сделаем для птиц скворечники!» - предложил Вова. Когда повесили скворечники, птицы поселились в них, и стало опять весело детям»;

2. « У Вити сегодня день рождения. Он принес в детский сад угощение для своих друзей: яблоки, соленые конфеты, сладкие лимоны, груши и печенье. Дети ели и удивлялись. Чему же они удивлялись?»;

3. «Все дети обрадовались наступлению зимы. «Вот теперь мы покатаемся на санках, на лыжах, на коньках», - сказала Света. «А я люблю купаться в реке, - сказала Люда.- Мы с мамой будем ездить на речку и загорать.»

**Примечание.** В рассказ следует включать только одну небылицу. При повторном проведении игры количество небылиц увеличивают.

### **Игра «Суп – компот»**

**Цель:** учить детей группировать овощи и фрукты.

**Условия.** Детям предлагают в одной кастрюле «сварить» суп, а в другой – компот. На кастрюле, предназначенной для супа, есть обозначение овоща; на кастрюле для компота – обозначение фрукта. Детей делят на две команды. Они должны быстро по хлопку взрослого из предложенных картинок с изображением овощей и фруктов только необходимые. Команда, которая первой собрала соответствующие картинки и не допустила ошибок, объявляется командой победительницей.

**Примечание.** В игре могут участвовать не две команды, а два игрока.

### **Игра «Домики»**

**Цель:** развивать умение анализировать, быстро находить в заданном предметном поле нужный предмет по характерным признакам.

**Условия.** Для игры потребуются хорошо знакомые детям геометрические фигуры разного цвета и величины. Не одна фигура не повторяется дважды.

На полу в произвольном порядке раскладываются фигуры. Это «домики». По команде взрослого ребенку надо быстро найти заданный «домик» и «спрятаться»

в нем. Взрослый дает следующие команды: «Найди синий домик»; «Найди желтый большой дом»; «Найди маленький красный круглый дом»; «Найди маленький синий квадратный домик»; «Найди не маленький, не красный дом»; «Найди не треугольный, не квадратный дом» и т.д. Если ребенок не находит «домик» по заданным параметрам, ему грозит опасность, он попался.

**Примечание.** Игра может использоваться для детей от 3 до 5 лет. Уровень сложности игры определяется количеством признаков фигур и сложностью инструкции. Чем меньше признаков указано в инструкции, тем больше вариантов «домиков» можно найти. Например, инструкция: «Найди большой дом» предполагает, что спрятаться можно в большом доме любого цвета и формы; а инструкция: «Найди большой зеленый квадратный дом» ограничивает варианты домов до одного. Инструкция: «Найди не красный, не круглый дом» очень сложна и, как правило, используется для детей 4-5 лет, т.к. предполагает исключение из поиска дома красного цвета и круглой формы.

### **Игры на развитие восприятия дошкольников**

#### **Развитие зрительного восприятия**

1. Игра «Разрезные картинки»
2. Упражнение «Выбор недостающего фрагмента изображения»
3. Игра «Контур»
4. Игра «Лабиринты»
5. Упражнение «Читаем по губам»
6. Игра «Что забыл нарисовать художник»
7. Упражнение «Точечный рисунок»

#### **Развитие слухового восприятия**

1. Игра «Испорченный телефон»
2. Игра «Узнай по звуку»

Ребенок садится спиной к взрослому, который производит шумы и звуки различными предметами. Ребенок должен догадаться, чем произведен звук.

3. Игра «Где позвонили?»

Ребенок закрывает глаза, а взрослый встает в стороне от него (слева, справа, сзади) и звенит в колокольчик. Ребенок должен указать направление, откуда доносится звук.

4. Игра «Кто больше?»

Дети закрывают глаза и слушают минуту, что происходит вокруг. Когда минута истечет, считают, кто больше звуков услышал.

5. Игра «Найди коробочку с таким же шумом»

#### **Развитие тактильного восприятия**

1. Игра «Найди пару»

Ребенку предлагают с завязанными глазами на ощупь найти пары одинаковых пластинок (пластины оклеены бархатом, наждачной бумагой, вельветом, фланелью и др. материалами)

2. Игра «Что внутри»

Ребенку предлагают воздушные шары, содержащие внутри различные наполнители: воду, песок, горох, фасоль, манку, рис, муку, гречку и др.) Шары должны быть парными. Ребенок должен на ощупь найти пары с одинаковыми наполнителями.

3. Игра «Снежинки»

На полу разложены кусочки ваты как снежинки. Детям предстоит с завязанными глазами собрать снежинки на ощупь. Кто больше соберет, тот и выиграл.

#### 4. Игра «Дедушка – Водяной»

Ребенок на ощупь узнает кто из детей перед ним.

#### 5. Игра «Узнай фигуру»

На столе раскладываются геометрические фигуры, одинаковые с теми, что лежат в мешочке. Педагог показывает любую фигуру и просит ребенка достать из мешочка такую же.

### **Развитие обоняния**

#### 1. Упражнение «Овощи и фрукты»

Предложить определить по запаху с закрытыми глазами, лежащие в стаканах продукты и разделить на овощи и фрукты.

#### 2. Игра «Поможем обезьянке»

По стаканам разложены продукты питания - хлеб, фрукты, овощи; предметы туалета - мыло, духи, зубная паста. Предложить детям от имени больной обезьянки, которая потеряла нюх и зрение, определить по запаху съедобные для нее продукты.

#### 3. Игра «Коробочки с запахами»

Для игры понадобятся 2 набора по 6 коробочек, наполненные остро пахнущими веществами (кофе, какао, гвоздика, корица, ванилин и т. д.) ребенок ищет пару каждой коробке.

### **Развитие вкусового восприятия**

#### 1. Упражнение «Вкусовые банки»

Готовятся растворы: сладкий, соленый, кислый. Ребенок пробует и обозначает словом свои ощущения.

#### 2. Игра «Определи на вкус»

Ребенок с завязанными глазами пробует на вкус соленый огурец, сладкую конфету, кислый лимон, горький лук, обозначает свои ощущения словами.

Варианты:

- ребенок на вкус определяет сырые и вареные продукты;
- ребенок с закрытыми глазами определяет разные сорта хлеба;
- ребенок определяет, что за фрукт он попробовал;
- ребенок на вкус определяет сорт орехов
- ребенок определяет сорт варенья, конфет

### **Творческие игры на развитие воображения у дошкольников по изобразительной деятельности**

#### **1. На что похожи наши ладошки**

Цель: развитие воображения и внимания.

Предложить детям опустить ладонь в краску или обвести 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.

#### **2. Три краски.**

Цель: развитие художественного восприятия и воображения.

Предложить детям взять три краски, по их мнению, наиболее подходящие друг другу, и заполнить ими весь лист любым образом. На что похож рисунок?



### **3. Превращение пятнышек краски (техника рисования - монотипия).**

Цель: развитие творческого воображения, находить сходство изображения неясных очертаний с реальными образами и объектами.

Предложить капнуть любую краску или несколько цветов красок на середину листа или на половину листа, и сложить лист пополам, разгладить, развернуть. Получились различные кляксы, детям необходимо увидеть в своей кляксе, на что она похожа или на кого.

### **4. Волшебная ниточка.**

Цель: развитие творческого воображения, находить сходство изображения неясных очертаний с реальными образами и объектами.

В присутствии детей ниточку длиной 30-40 см. обмакнуть в тушь и положить на лист бумаги, произвольно свернув. Сверху на нить положить другой лист и прижать его к нижнему листу. Вытаскивать нить, придерживая листы. На бумаге от нити останется след, детям предлагается определить и дать название полученному изображению.

### **5. Неоконченный рисунок.**

Цель: развитие творческого воображения.

Детям даются листы с изображением недорисованных предметов. Предлагается дорисовать предмет и рассказать о своем рисунке.

### **6. Волшебники.**

Цель: развитие эмоциональности и творческого воображения.

Без предварительной беседы предложить детям с помощью карандашей превратить две совершенно одинаковые фигуры, изображенные на листе, в злого и доброго волшебника. Далее предложить придумать, что совершил плохого «злой» волшебник и как его победил «добрый».

### **7. О чем рассказала музыка.**

Цель: развитие творческого воображения.

Звучит классическая музыка. Детям предлагается закрыть глаза и представить, о чем рассказывает музыка, а затем нарисовать свои представления и рассказать о них.

### **8. Волшебная мозаика.**

Цель: развивать умения 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.

### **9. Поможем художнику.**

Цель: развивать умения детей воображать предметы на основе заданной им схемы.

Материал: большой лист бумаги, прикрепленный к доске, с нарисованным на нем схематическим изображением человека. Цветные карандаши или краски. Воспитатель рассказывает, что один художник не успел дорисовать картину и попросил ребят ему помочь закончить картину. Вместе с педагогом дети обсуждают, что и какого цвета лучше нарисовать. Самые интересные предложения воплощаются в картине. Постепенно схема дорисовывается, превращаясь в рисунок. После предложить детям придумать историю про нарисованного человека.

### **10. Волшебные картинки.**

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

Детям раздаются листы бумаги. На каждом листе схематическое изображение некоторых деталей объектов, разных линий или геометрические фигуры. Каждое изображение расположено на листе так, чтобы оставалось свободное место для дорисовывания картинки. Дети используют цветные карандаши, восковые мелки, фломастеры или краски.

Каждую фигурку, линию изображенную на листе бумаги, дети могут превратить в картинку, какую они захотят. Для этого надо пририсовать к фигурке (линии) все, что угодно. По окончании рисования дети сочиняют рассказы по своим картинам (в младшем дошкольном возрасте воспитатель дает только бесцветный контур геометрической фигуры, а в старшем – наклеенные из цветной бумаги геометрические фигуры)

### **11. Чудесные превращения.**

Цель: развивать умения детей создавать в воображении предметы и ситуации на основе наглядных моделей.

Воспитатель раздает детям картинки с изображениями заместителей предметов, на каждой нарисованы три полоски разной длины, три круга разного цвета. Детям предлагается рассмотреть картинки, придумать, что они обозначают, нарисовать на своем листе цветными карандашами соответствующую картинку (можно несколько). Законченные рисунки педагог анализирует вместе с детьми: отмечает их соответствие изображенным предметам-заместителям (по форме, цвету, величине, количеству), оригинальность содержания и композиции.

### **12. Чудесный лес.**

Цель: развивать воображение, 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.

### **13. Перевертыши.**

Цель: развивать воображение, 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.

### **14. Сказочное животное (растение).**

Цель: развитие творческого воображения.

Предложить детям придумать и нарисовать фантастическое животное или растение, не похожее на настоящее. Нарисовав рисунок, каждый ребенок рассказывает о том, что он нарисовал, придумывает название рисунку. Другие дети ищут в его рисунке черты настоящих животных (растений).

### **15. Отгадай, что я задумал, и дорисуй**

Каждый из детей задумывает свое изображение (но не говорит о нем). Первый ребенок начинает и рисует только один элемент. Следующий должен представить, что бы это могло быть,

что хотел нарисовать товарищ, и продолжить рисунок, дополнив его также одним элементом. По ходу работы приходится часто перестраивать первоначально задуманный образ.

Это задание очень сложное, но оно способствует формированию важнейших компонентов воображения, а также учит детей работать вместе, договариваться и искать компромиссы.

Когда дети в ходе обучения уже приобрели навыки «достраивания», реконструирования и создания новых образов, занятия можно усложнить, предварительно выполняя задания в группах не из 2, а из 4 человек.

#### **16. Рисуем вместе.**

На столе закрепляется лист бумаги большого формата. Лист делится на 4 «поля» (с учетом количества принимающих участие в работе). Ребятам предлагается создать композицию на данную тему («Наш город», «Летний отдых» и т.д.).

Каждый ребенок начинает рисовать на своем поле. Затем по сигналу взрослого все переходят на соседнее поле. Надо понять, что хочет нарисовать товарищ, и продолжить его рисунок. В этой совместной работе происходят актуализация и перестройка образов с учетом заданной темы.

На первых занятиях дети ориентируются на создание реалистичных образов. Затем в задание постепенно вносятся элементы фантастики — например, реальные контурные изображения предлагается раскрасить в фантастические, придуманные цвета (корова — зеленая, солнце — синее и т.д.).

#### **17. Волшебное дерево.**

Предлагается нарисовать волшебное дерево, которое должно быть непохожим ни на какие известные деревья, вдобавок на веточках могут находиться какие-то необычные вещи.

Подобные задания активизируют прошлый опыт, пробуждают интерес, дают выход эмоциям детей. В процессе совместных действий дети учатся понимать друг друга, создается атмосфера доверия и заинтересованности, а это — одно из главных условий, располагающих к творчеству.

#### **18. Восковая скульптура.**

Группа делится на две команды. Одна команда — это «глина», другая — «скульпторы». По команде скульпторы начинают из глины лепить. До окончания игры каждый участник должен оставаться в той позе, в какой его оставил «скульптор».

#### **19. Живая картина.**

Из группы детей выбирается водящий. Остальные дети создают сюжет по своему усмотрению. Создав сюжетную сценку, ее участники замирают до тех пор, пока водящий не отгадает картинку.

#### **20. Комбинирование.**

Ребенка просят придумать и нарисовать как можно больше предметов, используя геометрические фигуры: круг, полукруг, треугольник, прямоугольник, квадрат.

#### **21. Упражнение «Точки».**

Покажите ребенку на примере, как можно, соединяя точки, сделать рисунок. А теперь предложите ему самому попробовать нарисовать что-либо, соединяя точки. Используя все точки каждый раз не обязательно.

#### **22. Кляксография**

Игра на развитие творческого воображения и целостного восприятия. Необходимый инвентарь: краски, кисть, бумага.

На середину листа поставьте кляксу любого цвета (или нескольких цветов). Согните лист пополам, кляксой внутрь. Разверните его. Получаются чудесные картинки. Просушите лист. На что это похоже? Дорисуйте детали.

#### **23. Кругольники**

Необходимый инвентарь: нарисованные на ватмане круги, квадраты, треугольники.

Предложите ребенку дорисовать детали. Например, к кругу — длинные уши, усы, глаза, нос, зубы; получился зайчик! К квадрату стрелки — получаются часы. К треугольнику хвостик — веселая морковка. Вариантов много (круг — мяч, шар, яблоко, сказочная птица и т. д.). Дать установку ребенку - изображение не повторяется.

**24. Превращение клякс (техника раздувания капель краски с помощью коктейльной трубочки).**

Цель: развитие воображения, дыхания.

На лист бумаги капнуть несколько капель краски одного цвета или разных цветов. С помощью коктейльной трубочки раздуть капли в разные стороны. На что похожи кляксы? Дорисовать полученные изображения. Придумать название рисунка.

**25. На что похож круг.**

Цель: развитие креативности

Ребенку дается лист бумаги с изображением контура кругов (от 3 до 10) в зависимости от возраста ребенка. Нужно дорисовать круги, не повторяя изображения. Чем разнообразнее изображения, тем выше уровень креативности.

**26. Дорисуй половинку фигуры.**

Цель: развитие воображения.

Ребенку предлагается лист бумаги с нарисованной половинкой какой-либо геометрической фигурой. Нужно угадать, какая геометрическая фигура спряталась в рисунке, дорисовать вторую половинку фигуры. Посмотреть на фигуру, подумать, на что похожа целая геометрическая фигура, дорисовать, чтобы получилось изображение какого-либо предмета. Для дорисовки предложить детям разнообразный изобразительный материал: краски, карандаши, мелки восковые, маркеры, фломастеры.