

Картотека игр по развитию воображения детей старшего дошкольного возраста

Воспитатель МБ ДОУ Ильинский детский сад

Кулясова А.В.

Занятие 1

Цель: развитие речевого воображения, пробуждение фантазии детей, активизация положительных эмоций, снятие психоэмоционального напряжения, обучение выражению эмоций, обучение ауторелаксации.

Стимульный материал: подготовленный набор слов для дальнейшего рифмования, диск с расслабляющей музыкой.

Ход занятия

Игра «Запомни имя».

Описание: играющие становятся в круг, затем один из них выходит вперед, называет себя, и рассказывает о любимом своем увлечении. Рассказ сопровождается показом движений. Потом называет себя и представляет свое любимое занятие другой ребенок, и так по кругу. Когда все дети выступят, участники должны показать, что запомнили, и кто этим занимается. Информацию можно получить в результате фронтального опроса или в игровой форме: выбирается ведущий, он показывает движения, а дети должны вспомнить имя того, кто их выполняет.

Упражнение «Рифмоплет».

Сочинительство стихотворений пробуждает фантазию ребенка, развивает его речь, активизирует самые положительные эмоции.

Первоначально детям предлагается игра: придумать слова, окончания которых звучали бы одинаково (например: мост — хвост). Взрослый называет первое слово, а ребенок рифмует его с другими словами.

Затем детям предлагается сочинить двустишья на заданные рифмы:

САД – ВИНОГРАД

РАД – АКРОБАТ

ЛЕТО – КОТЛЕТА

КАРМАН – БАРАБАН

ДАВАЙ – ТРАМВАЙ

ШУТКА – ЖУТКО

МГНОВЕНИЕ – ВОСХИЩЕНИЕ

На завершающем этапе пробуем вместе с детьми, подобрать рифму и закончить заданные двестишья:

КАТИЛОСЬ ЯБЛОЧКО МИМО САДА,

МИМО САДА, МИМО ГРАДА.....

У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

МНОГО СОРУ.....

ГОСПОДИН КОНФЕТА

СИДИТ У НАС В БУФЕТЕ.....

Я НА УЛИЦУ ПОЙДУ,

Я СЕБЕ НАЙДУ.....

Адаптированное для дошкольного возраста тренинговое упражнение «Лягушата». Дети сели в кружок на стульчиках.

Беседа о впечатлениях детей о проведенном занятии.

Занятие 2

Цель: обучение образному перевоплощению, развитие творческих способностей, воображения, выразительности движения.

Стимульный материал: Книга С. Маршак «Детки в клетке», иллюстрации животных; карточки с картинками животных.

Ход занятия

Упражнение «Мы зверята» (вербальное описание).

Описание: играющие становятся в круг, затем один из них выходит вперед, называет себя и какое-либо животное которое, похоже на него. Потом называет себя и представляет другое животное другой ребенок, и так по кругу. Когда все дети выступят, участники должны вспомнить, что запомнили, и кто называл это животное.

Чтение стихов С. Маршака «Детки в клетки» и рассматривание иллюстраций (предварительная подготовка к основному упражнению, для того чтобы детям легче было передать повадки того или иного животного).

Игра «Зоопарк».

Описание игры: разбиваем играющих на группы по 3-4 человека. Ведущий предлагает каждой команде по 3-4 (в зависимости от количества участников) карточки с изображением животных, картинкой вниз. Дается 5-10 минут на подготовку, затем каждый, в меру своих представлений о привычках и особенностях зверя, максимально близко рассказать о нем и изобразить. Задача остальных – угадать, что это за животное.

Гимнастики на восстановление дыхания.

Обсуждение: мимика, пантомимика, воображаемых образов, возникающих эмоций в проведенных упражнениях.

Занятие 3

Цель: развитие процесса воображения, в создании фантазийных препятствий, мышления, развитие образной ориентировки в пространстве.

Стимульный материал: глобус, листы ватмана, карандаши, фломастеры, цветная бумага, клей, ножницы, фишки.

Ход занятий

Беседа «Познавательная география» детям демонстрируется глобус, и показываются страны, моря и океаны, острова, суша и вода, и предлагается самим рассказать все то, что им известно о географии.

Совместная подготовка с детьми, географической карты с выдуманными препятствиями и необходимой для проведения основного упражнения.

Описание: Группа делится на команды по 3-4 человека. Каждой команде выделяется по листу ватмана, фломастеры, карандаши, цветная бумага, клей, ножницы. И предлагается совместно нарисовать карту с препятствиями и «спрятать» клад.

Упражнение «Как добраться до цели».

Описание игры: Команды меняются «картами», которые изготовили предварительно в предыдущем упражнении, на которых дети разместили леса и горы, реки и озера. Затем, команда загадавшая клад начинает управлять героем (фишка), которого «высадила» другая команда. Герой задает вопросы: «Свернуть налево? Пройти вперед? Переплыть озеро? вернуться назад?» — и т.д. Цель игры – задать меньше вопросов и найти «клад». «Клад» ищет каждая из команд. По ходу поисков сочиняем историю или сказку.

Обсуждение процесса игры, выяснение, что было сложнее: создавать воображаемые препятствия на карте или придумывать историю поиска клада.

Занятие 4

Цель: развитие воображения и способности к перевоплощению в подвижной активности, расширение кругозора детей.

Стимульный материал: картинки деятельности человека, трудовой игровой, воображаемой.

Ход занятия:

Гимнастическое упражнение «Магнит и шарик».

Напоминаем детям характерные особенности того или иного материала, чтобы им было легче передать их движения. Чтобы предотвратить столкновения – предупреждаем детей что если «шарик» «лопаются» или «раскалываются» то они выходят из игры.

Описание игры: выбираем «магнит», он садится в стороне. Затем ведущий говорит остальным детям: «Я произношу волшебные слова – крибле-крабле-бумс – и превращаю вас в деревянные шарик, которые катаются по полу, прыгают, постукивают». Дети бегают, сталкиваясь, говорят: «тук-тук-тук». Не обращая внимание на «магнит». Затем ведущий говорит: «Крибле-крабле-бумс – превращаю вас в резиновые шарик!» Дети бегают и прыгают на носочках, сталкиваясь, произносят: «Пум-пум-пум!» — и не обращают внимание на «магнит». Ведущий: «Крибле-крабле-бумс – превращаю вас в железные шарик» — дети бегают, говоря: «Дон-дон-дон». Увидев «магнит» они все устремляются к нему. «Магнит» медленно передвигается, а дети, взявшись за него руками, следуют за ним. Ведущий говорит: «Крибле-крабле-бумс! Превращаю вас в бумажные шарик». Дети отпускают «магнит» и бегают с шипением: «Ш-ш-ш!». В конце игры ведущий говорит: «Крибле-крабле-бумс! Превращаю вас в детей!».

Предварительное обсуждение и демонстрация воображаемой деятельности человека.

Игра «Вулкан».

Описание игры: ведущий становится в центре зала – это «вулкан», рядом с ним стоят 2-3 ребенка «лава». Пока «вулкан» спокоен, «лава» находится рядом с ним, «вулкан» даже может обнять «лаву», чтобы она не убежала раньше времени. Остальные дети становятся вокруг «вулкана».

«Вулкан» начинает игру: «Стоит высокая-превысокая гора – вулкан, а на её склонах живут люди. Они работают: строят дома, стирают, танцуют и т.д. (слушая перечисление, дети, стоящие вокруг «вулкана», выполняют движения, показывая, что делают люди)». Но вот «вулкан» просыпается, внутри него разогревается «лава», «вулкан» гудит, но люди его не слышат, потому что заняты своими делами (дети показывают, какими). И вдруг «вулкан» взрывается, падают камни, лава вырывается и нагоняет людей» — «вулкан» отпускает «лаву», и она начинает догонять других детей, пойманных приводят к «вулкану».

Релаксация для восстановления дыхания.

Занятие 5

Цель: развитие творческих способностей, обучение созданию не существующих элементов, реальным предметам, животным и растениям.

Стимульный материал: мультфильм «Тайна третьей планеты», большие листы с нарисованными контурами или отдельными линиями геометрических фигур, веток деревьев, неопределенных силуэтов; карандаши.

Ход занятия

Краткий опрос детей «Воображаемые предметы». Что существует в окружающем нас мире, чего нет, что является элементом фантазии, и что можно наделять воображаемыми качествами.

Просмотр мультфильма «Гайна третьей планеты».

Упражнение «Чудесная планета».

Описание игры: детям раздаются листы с фрагментами геометрических фигур, растений и хаотично набросанными штрихами, им нужно дорисовать воображаемые предметы или придумать что-то свое. Каждый ребенок рисует то, что, как ему, кажется, там должно быть нарисовано, даже какие-то фантастические вещи. Заранее оговаривается, что нужно дорисовать все приготовленные фигурки (или соединить их в нечто общее).

Анализ рисунков (по ходу обсуждения можно придумывать сказочную историю о чудесной планете).

Занятие 6

Цель: развитие творческого воображения, образного мышления, мелкой моторики.

Стимульный материал: карточки с изображением геометрических фигур; различные зерна и семена, подготовленная основа для выполнения упражнения из картона и пластилина.

Ход занятия

Беседа с детьми «Веселая геометрия». Обсуждение всех существующих геометрических фигур.

Упражнение «На что похожа фигурка».

Описание игры: ребенок выбирает карточку с изображением какой-либо геометрической фигуры. После этого он должен найти предметы похожие на эту фигуру. Но игра осложняется тем что одни предметы, ребенок должен найти в комнате, и вспомнить какие есть на улице, аналогичные выбранной карточке.

Упражнение «сказочный дом из зерна».

Описание: детям выдаются листы картона, выложенные пластилином. Предлагается на нем выложить волшебный дом из зерна и семян, солнце, цветы или поляну, по ходу работы придумать свою сказочную историю о том для кого этот дом.

Совместный анализ необычных элементов в поделке, выполненной на предыдущем этапе.

Занятие 7

Цель: развитие творческого воображения, речевого; мышления; абстрактного представления; фантазирование.

Стимульный материал: фотографии облака, стандартные листы бумаги, акварельные краски, кисточки.

Ход занятия

Беседа «Облака – белогривые лошадки». Совместное рассматривание неба в окно, контура облаков, фотографий облаков.

Совместная подготовка клякс.

Описание: детям раздаются листы формата А4 сложенные вдвое, предлагается раскрыть лист, обмакнуть кисточку в воду и в акварельную краску по очереди, стряхнуть на бумагу несколько капелек с кисточки и опять сложить лист, через несколько минут раскрыть лист и дать подсохнуть кляксам, которые получились.

Упражнение «Волшебные кляксы».

Описание игры: дети обмениваются кляксами, заготовленными ими на предыдущем этапе. Они должны внимательно рассмотреть их, и сказать, на что они похожи, постаравшись назвать как можно больше. Затем мы совместно выбираем наиболее интересную историю.