

Развивающая игра «Сказки из волшебного сундучка»

Цель: развивать творческое воображение, дивергентное мышление, развивать диалогическую и монологическую речь.

Оборудование: карточки на которых изображены различные сказочные герои и сказочные предметы.

Ход игры:

Сочиняем сказку по кругу с опорой на игровой материал. Дети по очереди опускают руку в «волшебный сундучок» и достают из него один предмет. Это может быть персонаж сказки, орудийный предмет, предмет обстановки, изображение пейзажа или неопределённый объект (например: кусочек фольги, пластилин, толстая нитка, лоскут ткани и т.д.). С опорой на предмет ребёнок начинает или продолжает сказку. Участники могут помогать, придумывая свои варианты включения вытянутого объекта в историю.

Игра «Чем похоже – чем отличается»

Цель: формировать умение находить сходства и различия между двумя произвольно взятыми объектами (мыслительная операция сравнение), составлять творческие рассказы; развивать предпосылки словесно-логического мышления, творческое воображение.

Ход игры:

Педагог предлагает воспитанникам внимательно рассмотреть картинки и сравнить объекты, найти различия и сходства между ними.

Педагог демонстрирует картинки попарно. Например: змея и паук, мяч и телевизор, кукла и конфета.

Вначале определяются различия, затем сходства.

Предполагается, что определение различий не вызовет больших затруднений, так как различия очевидны. Гораздо сложнее определить сходства между различными на первый взгляд объектами.

Возможно, что вначале дети будут удивлены и ответят: «Не знаем», «Ничем не похожи». Тогда педагогу следует задать наводящие вопросы, обратить внимание детей на составляющие предметов, наличие и отсутствие частей тела у животных, окраску.

Игра «Бывает - не бывает»

Цель: развивать умение различать реальное от выдуманного; развивать мыслительные операции – анализ, синтез, сравнение; развивать диалектичность мышления, связную монологическую речь (рассуждение), дивергентное мышление, логическое мышление, творческое воображение.

Ход игры:

Педагог предлагает воспитанникам поиграть в игру «Бывает - не бывает». Читает отрывки из небылиц и стихотворений. Если описанное соответствует действительности («бывает»), дети хлопают в ладоши, если не соответствует («не бывает») – топают ногами.

Например:

Зайка – трусишка

По полю бежал,

В огород забежал. *Русский фольклор*

В саду на груше я сидел,

Свеклы я накопать хотел.

Немецкий фольклор, перевод

Ю. Коринца

Три крысы в костюмах и шапках из плюша

Пошли на прогулку...

Английский фольклор, перевод С.Маршака

На лугу у той дорожки,

Что бежит к нам прямо в дом,

Рос цветок на длинной ножке –

Белый с желтеньким глазком.

М.Познанская

Педагог предлагает детям послушать перевёртыши:

Я видел озеро в огне,

Собаку в брюках на коне,

На доме шляпу вместо крыши,

Котов, которых ловят мыши.

Я видел утку и лису,

Что пироги пекли в лесу,

Как медвежонок туфли мерил,

И как дурак всему поверил!

Английский фольклор, перевод С.Маршака

Педагог предлагает воспитанникам придумать ситуацию, где всё описанное в перевёртышах возможно, но так, чтобы в содержании произведения ничего не изменилось.

Игра «Ассоциации»

Цель: развивать дивергентное мышление, ассоциативное мышление, творческое воображение.

Ход игры:

Педагог предлагает детям поиграть в ассоциации: «Я назову слово, а вы – другие слова, которые первыми придут в голову». Например: педагог называет слова: ветер, роза, тапки, фонарь, трава. Дети подбирают ассоциации. Слова называются поочередно. Желательно, чтобы каждый ребёнок назвал хотя бы одну ассоциацию.

Можно использовать мяч: дети стоят по кругу. Водящий (или педагог) стоит в середине круга с мячом в руках. Объявляется тема, любая по родовому понятию (например, «времена года», «семья» или «мебель»).

Ведущий кидает мяч любому ребёнку и называет произвольный термин, связанный с темой, ребёнок называет по собственной **ассоциации слово**, связанное с этой темой.

Например: педагог говорит - капель, ребёнок называет то, что может быть связано с капелью – весна, ручей, сосульки, солнце и т. д. педагог бросает его и говорит слово, ребёнок называет ассоциацию и возвращает мяч педагогу.

После того как воспитанник ответит, следует спросить: «Почему ты назвал (а) это слово? Если ребёнок не отвечает на данный вопрос, не стоит настаивать.

Загадки

Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение самостоятельно делать выводы, умозаключения, развивает творческое воображение. Умение четко выделить наиболее характерные, выразительные признаки предмета или явления, умение ярко и лаконично передавать образы предметов развивает у детей «поэтический взгляд на действительность».

Загадки обогащают словарь за счет многозначности слов, помогают увидеть вторичные значения слов, формируют представления о переносном значении слова.

Составление загадок

Педагог предлагает детям составить загадку.

Составление загадки происходит под руководством педагога по следующему алгоритму:

1. Выбор объекта (например, заяц).
2. Определение признаков объекта (серый, косой, пушистый, с длинными ушами).
3. Необычное название объекта (в соответствии с признаками, например, пушок).
4. Составление текста загадки (вариант: серый косой пушок с длинными ушами).

В случае затруднений следует внимательно рассмотреть картинку с изображением зайца, обратить внимание детей на характерные для данного зверька признаки (длинные уши, косые глаза, маленькие передние лапы, шерсть).

Игра «Назови как можно больше»

Педагог даёт детям задание назвать сначала как можно больше предметов, имеющих общие признаки и одновременно являющихся: твёрдыми и прозрачными (например, лёд, стекло, пластик, кристалл и др.); блестящими, синими, твёрдыми (например, ботинки, машина, замерзшая вода и т.д.); мягкими и гибкими (резиновая палочка, игрушечная змея, сшитая из ткани) и т.п.

Или назвать как можно больше существ со следующими признаками: подвижный, высоко прыгает (заяц, белка и т.д.), медленный, ползает (змея, черепаха и т.д.)