





*Для використання в роботі
з дітьми дошкільного віку*

«Неіснуюча тварина»

Хід гри: Якщо існування риби-молот або риби-голки науково доведено, то існування риби-наперстка не виключено. Нехай дитина пофантазує: "Як виглядає риба-каструля? Чим харчується риба-ножиці і як можна використовувати рибу-магніт?"

«Вигадай історію»

Хід гри: запропонувати дітям розглянути картинки в книзі, і запропонувати спільно придумати нові події.

«Продовж малюнок»

Хід гри: просту фігуру (вісімку, дві паралельні лінії, квадрат, трикутники, які стоять один на одному) треба перетворити у видаткову частину складного малюнка. Наприклад, з гуртка можна намалювати обличчя, м'ячик, колесо машини, скло від окулярів. Варіанти краще малювати (або пропонувати) по черзі. Хто більше?

«Клякса»

Матеріал: аркуші паперу, на яких нанесені плями.

Хід гри: за цим принципом побудований знаменитий тест Роршаха. Діти повинні придумати, на що схожа пляма і домалювати її. Виграє той, хто назве більше предметів.

«Оживити предмети»

Хід гри: уявити себе новою шубою; втраченої рукавичкою; рукавичкою, яку повернули господареві; сорочкою, кинутої на підлогу; сорочкою, акуратно складеною. Уявити: пояс - це змія, а хутряна рукавичка - мишеня. Які будуть ваші дії?

«Так не буває! »

Хід гри: учасники гри по черзі розповідають якусь неймовірну історію, коротку або довгу. Переможцем стає той гравець, якому

вдасться придумати п'ять сюжетів, почувши які, слухачі вигукнуть: «Так не буває!».

«Намалюй настрій»

Матеріал: папір, акварельні фарби

Хід гри: Цю гру можна використовувати, якщо у дитини сумний настрій або, навпаки, дуже веселе, а також - будь-яке інше, головне, щоб у нього було якесь настрій. Дитину просять намалювати свій настрій, зобразити його на папері будь-яким способом.

«Малюнки з продовженням»

Матеріал: папір, акварельні фарби

Хід гри: У центрі аркуша паперу ставимо червону крапку. Пропонуємо наступного продовжити малюнок. Діти коментують намальоване.

«Нове призначення предмета»

Хід гри: Хлопці сидять в колі. Ведучий запускає якийсь предмет (старий праска, парасольку, горщик, пакет, газету). Кожен придумує нове призначення для цього предмета. Наприклад, праска можна використовувати як гирю або пристосування для розбивання кокосових горіхів. Перемагає той, хто придумує найнеймовірніші застосування цього предмета.

Предмет може "гуляти" по колу, поки для нього придумуються нові призначення.

Гра «На що схожі хмари?»

Діти розглядають картки з хмарами різної форми і вгадують в їх обрисах предмети або тварин. При цьому вони відзначають, що хмари бувають різні не тільки за кольором, але і за формою.

Вихователь звертає увагу на те, що коли на небі багато хмар, то вони схожі на повітряний місто, де є вежі і куполи.

Гра «Портрет заговорив».

Мета. Продовжити знайомство з дитячими портретами, вчити складати зв'язну розповідь.

Хід. Педагог пропонує дитині вибрати репродукцію картини з дитячим портретом і розповісти від імені персонажа картини про себе

Гра «Вгадай настрій».

Мета. Вчити описувати настрій людини по виразу обличчя.

Хід. Педагог зображує на обличчі переляк, захоплення, смуток, радість. Діти визначають настрій. Потім діти самостійно виконують завдання вихователя, передають настрій виразом обличчя: радість, задума, печаль і т.д.

Гра. «Відгадай і обійди».

Мета. Навчити дітей визначати на слух і відновлювати в пам'яті предмет об'ємного або площинного виду. Знаходити предмет і перевіряти себе методом обстеження - обійди цей предмет.

Хід. Педагог називає слова, а діти кажуть, об'ємний або площинний предмет. При цьому вони повинні показати це руками (якщо об'ємний - руки як би обіймають предмет, якщо площинний - руки його показують рухами по площині столу.

Гра «Знайди недолік в портреті».

Мета. Вчити бачити відсутні частини обличчя в портреті. Продовжувати знайомитися з жанром портрета, його особливостями.

Хід. Дітям лунають зображення одного і того ж особи з різними вадами (немає вій, брів, носа, зіниць, лінії губ, верхньої або нижньої частини губ, райдужної оболонки, вух). Педагог пропонує

визначити відсутні частини і домалювати їх графітним матеріалом - чорним фломастером.

Гра «Склади натюрморт».

Мета. Закріпити знання дітей про натюрмортах.

Хід.

1 завдання: Дітям даються площинні зображення неживої і живої природи. Діти складають натюрморт, відбираючи зображення, властиві лише цьому жанру, і дають назву своїй роботі.

2 завдання. Пропонується скласти натюрморт з різних предметів (посуд, продукти, квіти, іграшки а також фон для натюрмарту). Діти складають натюрморт, і пояснюють, чому вони взяли предмети певного виду, дають назву роботі.

Гра «Знайди картину на палітрі».

Мета. Розвивати у дітей художнє сприйняття, вміння бачити і аналізувати кольорову гаму картини, співвідношення його кольорової палітри (холодно, теплою, контрастною) і знаходити картину, в якій звучить відповідне палітрі настрої.

Хід. Вихователь по черзі показує дітям палітри з холодною, теплою і контрастною гаммою і пропонує знайти картини, написані цими кольорами. Діти пояснюють свій вибір.

Гра «Хвилі».

Хід. Гравці сідають, утворюючи коло. Дорослий пропонує уявити, що вони купаються в морі, поринаючи в ласкаві хвилі, і зобразити ці хвилі - ніжні й веселі. Тренування закінчується «купанням в морі»: один з гравців стає в центрі кола, до нього по одному підбігають хвилі і ласкаво погладжують плавця. Коли все хвилі погладять його, він перетворюється в хвилю, а його місце займає наступний купається.

Гра. «Гра Шторм».

Для гри необхідний великий шматок тканини, щоб їм можна було накрити дітей.

Хід. Вихователь каже: «Біда тому кораблю, який виявиться під час шторму в морі: величезні хвилі загрожують перевернути його, вітер жбурляє корабель з боку в бік. Зате хвилях в шторм - одне задоволення: вони граються, змагаються між собою, хто вище підніметься. Давайте уявимо, що ви хвилі. Ви можете радісно гудіти, піднімати і опускати руки, повертатися в різні боки, мінятися місцями.

Гра «Чого не стало?».

Мета. Розвивати спостережливість. Увага.

Хід. Педагог закриває на картині, яку - то деталь одягу, предмета або сам предмет, а діти повинні відгадати чого на картині не стало.

Гра «Скульптор і глина».

Мета. Закріпити знання дітей про скульптури, про професії скульптора.

Хід. Вихователь пропонує дітям розділитися на дві команди - одна скульптори, друга глина. Скульптори повинні «виліпити» яку - ні

будь фігуру, і розповісти про неї. Потім діти міняються місцями. Педагог нагадує, що глина не може розмовляти.

Гра «Знайди емоцію».

Мета. Вчити виділяти картини за настроєм.

Хід. Вихователь роздає дітям піктограми з емоціями і виставляє різні за жанром і настроєм репродукції картин, а потім пропонує підібрати до кожної репродукції піктограму. Діти обґрунтовують

свій вибір і розповідають, які емоції вони відчують дивлячись на картину

Гра - вправа «Опиши сусіда»

Мета. Вчити уважно розглядати людину, давати словесний портрет.

Хід. Педагог пропонує дітям розглянути один одного уважно і описати свого сусіда. Можна використовувати прийом рамки: пропонується одній дитині взяти в руки рамку або обруч, змалювати портрет, а всім іншим описати цю живу картину.

Вправа. «Хвилі шторму»

Мета. Навчити показувати руками «хвилі» з різною амплітудою руху: перші хвилі можна зобразити сидячи. Діти разом з педагогом показують висоту хвиль - кожного вала; називають словами «перший вал», «другий вал» «дев'ятий вал».

Перед вправою розглядається картина І.Айвазовського «Дев'ятий вал».

Пластичний етюд «Оленка»

Мета. Продовжувати знайомити дітей з казковим жанром живопису. Показувати настрій передане художником на картині, а також позу і емоційний стан

Хід. За бажанням дитина зображує позу дівчини зображеної на картині і її настрій, і потім пропонує свій варіант її дій далі.

Гра «Знайди в природі яскраві і бляклі кольори»

Мета: Вчити дітей знаходити колірні контрасти в навколишній природі, називати їх.

Хід. Педагог пропонує підійти всім дітям до вікна і знайти в Пейзажі з вікна »яскраві і бляклі кольори в предметах, рослинах, природні явища

Гра по картині «Іду, бачу, розповідаю сам собі».

Мета. Занурення в сюжет картини. Відчуття її деталей як частин цілої композиції.

Хід. Почати можна так: Іду я бачу в картині «Жито» ... Далі дитина розповідає, що він побачив би, зайшовши в простір картини.

«Збільшення – зменшення»

Цей простий метод ми часто спостерігаємо в казках:” Хлопчик-мізинчик”, “Дюймовочка”, “Гулівер”... Збільшувати й зменшувати можна практично все: геометричні розміри, вагу, зріст, гучність, багатство, відстані, швидкості...

Приклад ігри-бесіди для засвоєння засобу «збільшення-зменшення»

Говорить педагог: «Ось тобі чарівна паличка, вона може збільшити чи зменшити все, що ти хочеш. Що б ти хотів збільшити, а що зменшити?».

Хотів би збільшити цукерки до розміру холодильника, щоб можна було відламувати великі шматки.

Хочу збільшити краплі дощу до розмірів м'яча.

Ускладнюємо гру додатковими запитаннями: *«Що з цього вийде? До чого це призведе?»*:

Нехай руки тимчасово стануть такими довгими, щоб можна було не встаючи з-за столу увімкнути телевізор, чи взяти з холодильника, щось смачненьке...

Якщо дерева в лісі зменшаться до розмірів трави, а трава – до розмірів сірника, тоді легше буде шукати гриби та ягоди.

Гра «Добре-погано»

Педагог пропонує дитині проаналізувати, що позитивне, а що негативне ми отримаємо, якщо будемо щось збільшувати або зменшувати. Тут важливо запитати, кому буде від цього добре,

а кому ні (згадаємо ситуацію про зменшення дерев в лісі: постраждають звірі).

Що буде коли твій зріст зменшиться/збільшиться в 10 разів?

Що в цьому позитивного? Що негативного?

Кому це буде зручно? Кому ні?

Такі ігри гарно проводити на заняттях ознайомлення з навколишнім світом.

Гра «Камінь»

Він світиться, завжди теплий, лікує від хвороб, надає безсмертя, виконує бажання і т.д.

Діти по черзі передають один одному камінчик і наділяють його різними властивостями. Після закінчення гри кожна дитина має згадати яка властивість дісталась їй від чарівного камінця.

Гра «Уявити те, чого там немає»

На сюжетній картинці запропонуйте дитині уявити те, чого там немає. Наприклад, на будь-якій листівці або іншій картинці скажіть: “А давай уявимо, що по морю попливла ракета!”. Це можна

починати робити приблизно з трьох років. Чим молодші діти, тим охочіше вони погоджуються, оскільки немає установки “Так не буває!”. Якщо ж ваш малюк все-таки переконаний, що так не буває, ви погоджуйтесь, але наполягайте на своєму: “По справжньому, може, й не буває, а давай *уявимо* (для дитини хоч це слово і не стовідсотковий заклик до дії, так як поки ще не несе того ж сенсу, що і у дорослого, але все таки варто привчати до його використання), що на нашій картинці ракета пливе по морю! Дивись, дивись, я бачу ілюмінатор і навіть космонавта всередині!”. Ваша повна переконаність зіграє свою роль. На іншій картинці запропонуйте уявити щось інше. Уявивши собі кілька поспіль образів, попросіть згадати малюка, що саме було на тій чи на тій картинці. Так ще й пам’ять працює активно. Для дітей від 5-ти років

на одній сюжетній картинці можна уявляти кілька образів і по черзі їх згадувати.

Гра «Давай придумаємо історію!»

З таким початком може бути декілька ігор, наприклад: вибираєте одного героя, якого любить дитина, і берете картинку з його зображенням або реальну фігурку (іграшку), викладаєте перед малюком п’ять-шість місць (картинок), куди по черзі починаєте свого героя приводити і описувати, що він там робить: “От зайчик прийшов у сад, вирішив зібрати фрукти...”. Проте не переймайте багато ініціативи на себе, тільки підштовхуйте, задавайте запитання, починайте фрази, які дитина повинна закінчити. Таким чином, ми розширюємо уявлення дитини про світ, вчимо мислити гнучко і різноманітно. Також можна придумати історію, зв’язавши картинки або іграшки між собою в ланцюжок. Наприклад, берете близько десяти картинок з різних сфер і говорите: “Жив був слон, а давай уявимо, що слон несе на спині будинок! Ось такий великий! Уявив?” Картинка будинку повинна лежати наступна після слона. Потім картинка, наприклад, повітряної кулі і Ви говорите: “А давай уявимо, що з вікна будинку вилетіла кулька і полетіла-полетіла вгору! Уявив?”. Докладніше про такий метод можна почитати статтю з назвою “Ейдетика”. Історії можна починати придумувати з

наочністю приблизно з трьох-трьох з половиною років, без наочності (уявляти в голівці) приблизно з п'яти років.

Гра “Віднови картинку!”

Цікавий метод роботи прочитала в одній книжці з підготовки дітей до школи: малюєте частини малюнків, ніби недомальовані варіанти якихось предметів, і просите сказати, що хотів зобразити художник до того, як малюнки були зачаровані? Це можуть бути навіть геометричні фігури, а дитина повинна збагнути, що такої форми буває. Дана гра підійде для діток від трьох-трьох з половиною років і до школи.

Гра «Як можна використовувати даний предмет?»

Пропонуєте дитині подивитись на такі предмети, як кулька, кубик, коробочка, паличка і сказати, як можна використовувати їх у грі? Наприклад, паличка може бути ложкою або лопаткою. Таку гру можна запропонувати дітям близько трьох років і навіть трохи раніше.

Також можна грати “від зворотного”, попросивши малюка подумати, чим у грі можна замінити машинку, лопатку, капелюшок? Намагайтесь отримати якомога більше відповідей, включаючись у гру також. Для старших дошкільнят можна давати картинку реального предмета і просити сказати, чим він може бути корисний, наприклад, відро – можна налити води, щоб використовувати вдома, можна напоїти коня або корову, можна насипати піску, каменів на будівництві, можна поставити квіти, ніби у вазу, і т.д.

Гра «Чарівні плями»

Багатьом цей метод здається не новим. Але не варто про нього і забувати. Заздалегідь потрібно приготувати малюнки: робите будь-яким кольором велику пляму фарбою на аркуші, згинаєте аркуш навпіл і, розігнувши, просіть дитину сказати, які предметні зображення бачить вона в отриманому малюнку або його частинах.

Пропонувати подібне завдання можна малюкам приблизно від трьох років.

Гра «Знайди схожість»

Гра для старших дошкільнят – від п'яти років. Один з гравців називає два будь-яких слова, другий повинен назвати, що ці два поняття може пов'язувати (нехай навіть найнезвичайніші ознаки), далі той, хто відповів, називає ще одне слово і наступний учасник визначає схожість другого і третього слова і т.д.

Пам'ятайте, що фантазія дітей розвивається на основі отриманого досвіду в житті, тобто важливо поглиблювати знання дітей, розповідати про навколишній світ, збагачувати словниковий запас і вже потім пропонувати поринути у світ уяви.

Отже, використовуючи ці засоби, можна досить швидко і продуктивно розвивати уяву та фантазію вихованців, урізноманітнити заняття, зробити їх цікавими і захоплюючими.