

В игры играем - воображение развиваем!

«Великие кляксы»

Эта игра побуждает ребенка создавать законченные образы из «непонятных» изображений. Вырежьте из фиолетовой бумаги «кляксы» разных форм, приготовьте бумагу и клей. Затем предложите малышу склеить из этих «клякс» одно изображение. Поразмышляйте, на что они вместе могут быть похожи.

В конце игры обязательно решите, на что похожа ваша великая клякса, и подпишите работу.

Через неделю повторите игру, а кляксы вырежьте из бумаги другого цвета. Позже ваш малыш будет с легкостью создавать все новые и новые образы.

«Что у меня получится?»

Понадобятся клей ПВА, листы бумаги, а также любой природный материал, спички, коктейльные трубочки, пуговицы, лоскуты и пр. Просто дайте ребенку лист бумаги, густо смазанный клеем ПВА, и пусть кроха начинает накладывать на него различные предметы. В процессе игры спрашивайте у малыша, что у него получается. Если у ребенка есть идея и он назвал, на что это похоже, вместе завершите полученный образ.

«Несуществующее животное»

Если ваш ребенок старше пяти лет, дайте ему готовый силуэт какого-либо животного, птицы, насекомого, разноцветные фломастеры и предложите изменить существо, сделав его фантастическим, необычным. Каждое занятие предлагайте все новые и новые силуэты, пусть они будут разнообразными: от черепахи до кенгуру, от слона до комара. Преобразуя столь разные образы в неузнаваемых существ, мы постепенно улучшаем интеллект ребенка.

«Поможем бабочке»

Вырежьте из цветного картона крупную бабочку. Приготовьте карандаши, фломастеры, клей, а также разные виды бумаги (фольгу, газету, упаковочную бумагу), пластилин, шерстяные нитки и т.д.

Выберите игрушку — «врага» бабочки и предложите ребенку защитить бабочку, создав новые элементы внешнего вида (например, рога, шипы и т.д.). В процессе игры «враг» бабочки нападает на нее, стимулируя вашего малыша быстрее и интереснее создавать для нее защиту.

«Термометр»

Участники разбиваются на пары. Один из пары закрывает глаза и пытается вызвать ощущение тепла в своей правой или левой (по указанию ведущего) руке, представляя себе, что он держит в ней какой-то нагретый предмет. По истечении некоторого времени партнер внимательно ощупывает обе его руки и пытается определить, которая из них теплее. После каждой такой попытки происходит смена ролей в парах или смена партнера.

«Чудеса техники»

Ведущий предлагает участникам вообразить, будто группа находится на выставке последних новинок техники. Здесь демонстрируются замечательные предметы быта — осязаемые, но почти невидимые. Ведущий демонстративно роется в карманах и «находит» коробок спичек. Затем он делает несколько выразительных движений, перекладывая невидимый коробок из одной руки в другую, открывая и закрывая его. Ведущий зажигает несуществующую спичку, передает ее кому-нибудь из группы. Затем просит кого-нибудь, чтобы он зажег сверхсовременную спичку сам. Постепенно в игру вовлекаются все участники: кто-то пришивает несуществующую пуговицу к прозрачной рубашке, кто-то точит невидимый карандаш и т.д. Участники угадывают кто что делает.

«Я придумал это сам!»

А теперь займемся развитием игрового замещения у вашего гения.

Нам понадобятся карандаши разных цветов, коробочки, спички (без серы), шашки, счетные палочки, пуговица, шнурок или веревочка, спичечный коробок (сера заклеена), колечко, трубочка для коктейля, кусочек ткани, шарик или бусинка. А также — большая кукла.

Расскажите ребенку сказку о том, что у одной девочки (это и будет ваша кукла) пропали все игрушки, поэтому она горько плачет. Однако малыш может помочь кукле вновь начать играть. Но разрешается использовать только те предметы, которые у нас есть. «Покажите» кукле, как можно играть. Назовите любую вещь или игрушку, задача крохи — найти ей замену среди предметов. Вы можете ставить перед малышом разные задания (змея, ножик, домик, постель для куклы, чашка, чемодан, конфеты и др.). В процессе игры кукла конечно же перестает плакать и благодарит ребенка за помощь.

«Пантомима»

Попросите ребенка изобразить жестами, мимикой, звуками какой-либо предмет (поезд, машину, чайник, самолет) или какое-либо действие (умывание, рисование, плавание). Если с первого раза не получается, покажите сами, как это нужно делать. Поиграйте в «Угадайку»: ребенок угадывает, что вы изобразили, а затем наоборот — вы должны догадаться, что изображают жесты и мимика ребенка. Старайтесь придумывать смешные варианты.

«Перевоплощения»

Участники удобно располагаются в креслах. Один из них получает указание от ведущего или от своего соседа превратиться в определенную вещь. Он должен вообразить себя этой вещью, погрузиться в ее мир, ощущать ее «характер». От лица этой вещи он начинает рассказ о том, что ее окружает, как она живет, что чувствует, о ее заботах, пристрастиях, о ее прошлом и будущем. Закончив рассказ, участник дает задание следующему по кругу и т.д.

Игру желательно проводить в затемненном помещении — это обеспечит ее участникам большую раскованность и психологический комфорт. Постепенно «перевоплощения» становятся все более глубокими, и участники переходят от поверхностных, чисто внешних описаний к выражению настроений, чувств и т.д.

Источник: журнал «Дошкольная педагогика», №8 – 2015 г.