



ИГРА-ФАНТАЗИЯ В РАЗВИТИИ РЕБЕНКА-ДОШКОЛЬНИКА

«РЕБЕНОК ИГРАЕТ НЕ ТОЛЬКО С *ИГРУШКАМИ, ОН ИГРАЕТ
СЛОВАМИ,*
СИТУАЦИЯМИ, СОБЫТИЯМИ, ОН ИГРАЕТ СО ВСЕМ МИРОМ.
ЕСЛИ

МАЛЕНЬКИЙ РЕБЕНОК НИЧЕГО НЕ ПРИДУМЫВАЕТ, ЕСЛИ ЕГО
ТВОРЧЕСТВО НЕ ИЗЛИВАЕТСЯ ИЗ НЕГО МОЩНЫМ ЯРКИМ
ПОТОКОМ, ТОГДА НАДО БИТЬ ТРЕВОГУ И ДУМАТЬ, ЧТО ТАКОЕ
ПРОИЗОШЛО С РЕБЕНКОМ, *ЗДОРОВ ЛИ ОН»*



ЮРКЕВИЧ
В.С.

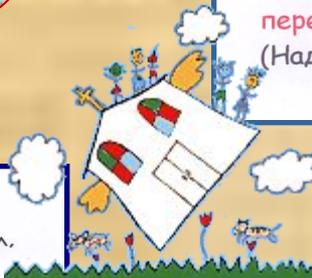
Игра-фантазия



Свеколка трусишка

Пошла маленькая Свеколка в лес, а лес оказался дремучим. Там ухали Совы, было очень страшно!!! Иногда в этом лесу можно было встретить единорога. И еще там было очень темно... Свеколка очень испугалась и пошла домой обратно. Закапал дождик... Свеколка от дождика стала расти все больше и больше, и стала большой пребольшой. А Большие ни чего не боятся, и наша свеколка тоже перестала бояться.

(Надя Жилина)



Как Колобок по Санкт - Петербургу гулял

Испек Дедушка Колобка. Колобочек сидел дома, сидел, но не нравилось ему, и он убежал в город. Захотелось Колобку прокатиться на автобусе. Приехал он к Стрелке Васильевского острова, погулял там, погулял, да и дальше поехал. Увидел Петропавловскую крепость. Красотища!!! Зашел в Петропавловский собор. Там ведь и царь, когда - то бывал. А сегодня увидел Колобок в соборе другого царя – Нептуна. Подружился Колобок с ним, и вместе поехали дальше путешествовать по городу. Очутились на Дворцовой площади. Увидели они там двух девочек красивеньких. Одна маленькая была, с сосочкой еще ходила. Подружились они. Дальше все вместе поехали. Приехали к мосту, а его развели. Колобок решил показать, как он плавать умеет, и прыгнул с моста. А вода была холодая, просто как ледышка, и очень замерз Колобок. Еле – еле выбрался на берег (Нептун помог) и быстрее домой к Дедушке поехал. А его друзья дальше путешествовать по Санкт – Петербургу отправились.

Даша Смирнова



«РАСШАТЫВАНИЕ» ИЗВЕСТНЫХ СЮЖЕТОВ ВОЛШЕБНЫХ СКАЗОК «ИВАН-ЦАРЕВИЧ И СЕРЫЙ ВОЛК».

- Обнаруживается желание иметь какой-то объект (или его пропажа), вследствие чего герой сказки отсылается (или уходит сам) за ним.

(Царь хочет получить Жар-птицу и отправляет за ней Ивана-царевича).

1. Заменим Жар-птицу другой, трудно достижимой для Царя диковиной – к примеру, новогодней елкой.

Пусть он отправит за ней не Ивана-царевича, а слугу.





- Герой встречается с «дарителем» волшебного средства и для его получения проходит предварительное испытание (на доброту, смекалку и т. п.)
 - Герой получает от «дарителя» волшебное средство или волшебного помощника, с помощью которого достигает искомый объект.
- 2. Во втором событии герой может встретить вместо Серого Волка другого обладателя волшебного средства (Бабу Ягу, фею и т. п.) и получить волшебный клубочек, ковер-самолет и т. п.*



3. С помощью волшебного средства герой попадает в страну, где растут елки, – это третье событие сказки.





□ Герой обнаруживает противника, в руках которого находится искомый объект, и проходит основное испытание (сражается с противником или решает заданные им задачи).

4. В четвертом событии герой должен вступить в борьбу с противником. Заменим Царя из сказки о Сером Волке на Змея Горыныча (дракона, злого волшебника и т. п.), охраняющего самую красивую елку в лесу.





□ Герой побеждает противника и получает искомый объект.

5. Победив противника, герой забирает елку и возвращается домой – это пятое событие сказки (здесь можно придумать дополнительные препятствия: на пути герой встречает морского царя, колдунью и т. п., которых он успешно побеждает).

?



-
- Герой возвращается домой и получает заслуженную награду.
- 6. И последнее событие – получение награды (полцарства можно заменить любой привлекательной вещью – сто порций мороженого, велосипед и т. п.). При преобразованиях сказки желательно использовать весь арсенал известных детям персонажей и коллизий – сначала из других сказок, а затем и из реалистических историй, кинофильмов и т. п.*

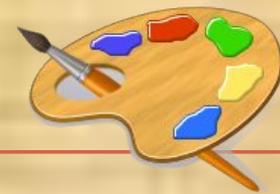




ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

- 1. Совместное «вспоминание» (пересказ) известной сказки.**
- 2. Частичное преобразование известной сказки.**
- 3. Придумывание новой сказки с соединением сказочных и реалистических элементов.**
- 4. Развертывание нового сюжета с разноконтекстными ролями в процессе «телефонных разговоров».**
- 5. Придумывание новых историй на основе реалистических событий.**

Познание сказки по картинкам Рассказывание нарисованной сказки



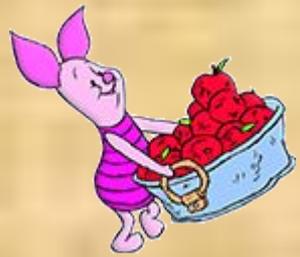
1



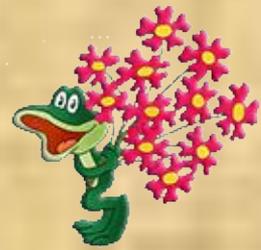
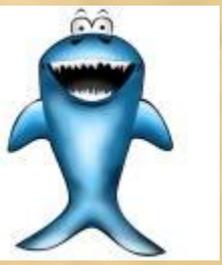
2



3



4



ПРИЕМЫ РАБОТЫ НАД ИГРОЙ-ФАНТАЗИЕЙ

"Перевертывание" сказки

а) с этими же героями

- Жила - была девочка, которую звали Желтая Шапочка...
- Не Желтая, а Красная!
- Ах, да, Красная. Так вот, позвал ее папа и ...
- Да нет же, не папа, а мама.
- Правильно. Позвала ее мама и говорит: "Сходи к бабушке и отнеси ей ее любимый торт..."
- Не торт, а пирожок и горшочек масла...



а) добавление нового(ых) персонажа(ей) или объекта(ов)

Детям дают слова , подсказывающие сюжет Красной Шапочки: «девочка», «лес», «цветы», «волк», «бабушка» плюс шестое слово, постороннее, например, «вертолет», и они должны придумать историю.

- Как изменится сюжет сказки?
- Как спасутся герои?

Переставленная на другие «рельсы» знакомая сказка заставляет ребенка пережить ее заново. Кроме того, участник ее должен интуитивно произвести самый настоящий анализ сказки.

Сказка "наизнанку"

Это один из вариантов игры в "перевирание" сказок. Состоит в умышленном и более органичном "выворачивании наизнанку" сказочной темы.

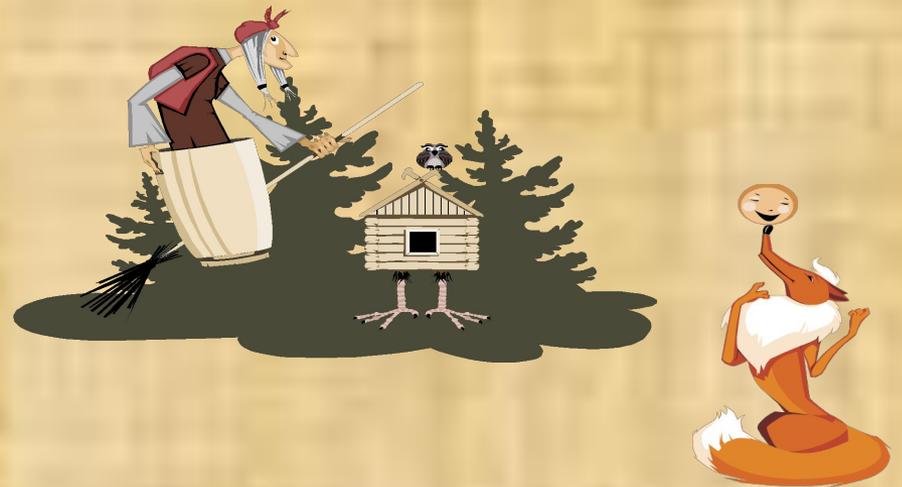
- ❖ Так, например, Красная Шапочка злая, а волк добрый... Все согласно первоначальному варианту, но как в зеркале.
- ❖ Катится Колобок по дорожке, а навстречу ему...



РАССКАЗЫВАНИЕ СКАЗКИ ОТ ЛИЦА РАЗНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

- Иду как-то по лесу. Солнце высоко, до дома – далеко... Устала, притомилась. Вдруг, вижу – избушка...Слышу, голос чей-то раздаётся: Испеки мне бабка колобок...

- Лечу как-то злая, голодная. Вдруг, вижу, лиса... А на носу у нее колобок – кругленький, румяный...



«А что было потом?»

Сказка закончилась, тем не менее для того, что было потом, всегда найдется фантазия. Суть этой игры в интуитивном анализе сказки.

- Итак, стал Емеля царем... А что было потом?
- Итак, съела лиса Колобка... А что было потом?



«Салат из сказок»

Собрав героев различных сказок – придумать новую историю.

- Буратино очутился в домике Семи Гномов, он будет восьмым питомцем Белоснежки...
- Кот, Петух и Жихарка помогают Аленушке спасти братца Иванушку...

Подвергнувшись такой обработке, даже самые стертые образы оживут, дадут новые ростки, и из них нежданно-негаданно произрастут новые цветы и плоды.

Сказка в «заданном ключе»

Взрослый сам придумывает тему и предлагает ее детям для обсуждения: Винни-Пух, Пятачок, Ослик Иа, сова и Кролик попадают на неизвестную планету, в Африку...

«Игрушки – герои новых приключений»

Игрушки – животные из леса отправляются в большой город. Но им непонятна жизнь, где много машин и странных звуков. Это их пугает. И тогда на помощь приходит ...



«Ребенок – главное действующее лицо»

Важно, чтобы дети чаще бывали приятной для них ситуации, которая позволяет им совершить героические поступки. Подобный прием поможет избавиться от психологических проблем. Например, ребенок боится темноты. Придумайте сказку, где малыш спасает кого-то именно ночью. Слушая сказку о себе, ребенок с удовольствием предложит дальнейший ход событий.



«Рифмы»

В маленьком домике на
подоконнике стоял горшок,
а в горшке – цветок,
а в цветке – бутон,
а в бутоне – жил
маленький ГНОМ.
Он очень любил - конфету,
котлету, ракету, комету...





«Аналогии»

(сходство по форме, цвету, свойству, функции, признаку)



На свете все на все похоже:
Змея - на ремешок из кожи;
Луна - на круглый глаз... огромный;
Журавль - на тощий кран
подъемный;
Кот полосатый - на пижаму;
Я на тебя, а ты - на маму.

(Роман Сеев)

Единая семейка

Елка будто бы ежика.
А под елкой тихо-тихо
Стайкой маленьких ежат
Шишки бурые лежат.

(С. Пшеничных)



Фантастическая аналогия

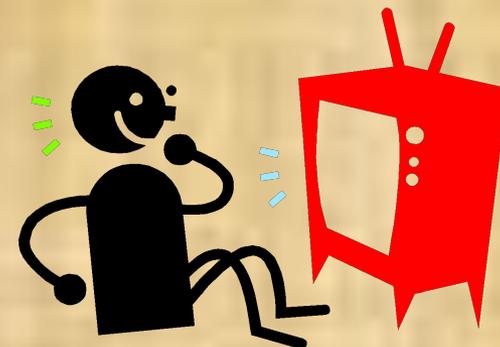
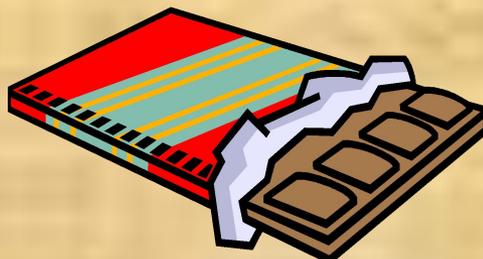
(«Сказочный детский сад», «Сказочное занятие»,
«Сказочная прогулка», «Сказочный праздник»,
«Сказочный обед», «Сказочный выходной»,
«Сказочная игра»...)

«Каша сегодня волшебная. Она называется «попрыгунчик». Тот, кто съест всю эту кашу, будет очень хорошо прыгать. Мы проведем соревнование, кто дальше прыгнет».



Игра "Хорошо - Плохо"

Ребёнку предлагается проанализировать данный предмет (объект) и назвать, с его точки зрения, положительные и отрицательные качества.



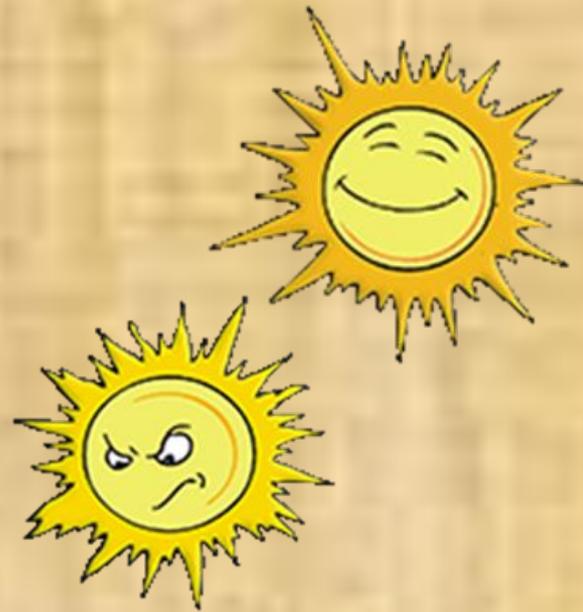
Игра «Как мне повезло/не повезло...»

Как мне повезло, - говорит подсолнух, - я похож на солнце.

Как мне повезло, - говорит картошка, - я кормлю людей.

Как мне повезло, - говорит береза, - из меня делают ароматные веники.

Дети по цепочке заканчивают фразу.



«Уменьшение-увеличение»

Игра-беседа. Ребенку говорят: «Вот тебе волшебная палочка, она может увеличивать или уменьшать все, что ты захочешь. Что бы ты хотел увеличить, а что уменьшить? Что бы было плохо? Что хорошо?»



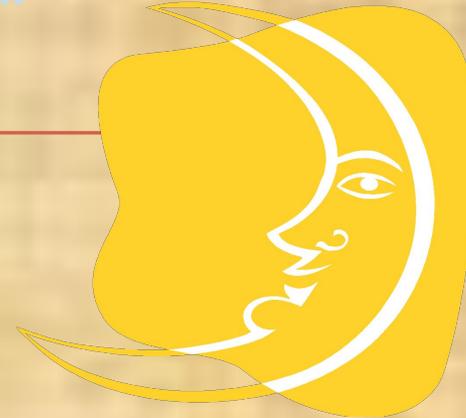
Скажи, что будет хорошего и что плохого тебе лично и другим, если волшебник увеличит тебя в 10 раз?
А что будет, если твой рост уменьшится в 10 раз?

«Необычный способ»

Дети выбирают несколько предметов, например, газета, ключ, барабан, зонт (могут быть картинки). Далее по цепочке передают их друг другу и называют как можно необычным способом использовать их.



«Антропоморфизм» (одушевление)



«Отвечает месяц ясный
Не видал я девы красной...»

Если бы вот та береза на нашем участке могла говорить (думать), что бы она сказала (о чем бы подумала)?



«Назови причину
настроения»

«Что будет, если...»

"... дождь будет идти, не переставая."

"... люди научатся летать, как птицы."

"... собаки начнут разговаривать человеческим голосом."

"... оживут все сказочные герои."

"... из водопроводного крана польется апельсиновый сок."

И т.д.

«Свободное фантазирование»



Детям предлагают пофантазировать на заданную тему, используя любые приемы фантазирования и любые их сочетания. В отличие от решения какой-нибудь серьезной задачи, можно предлагать любые идеи, даже самые необычные (необычный вид транспорта, чудо-дерево, необыкновенный арбуз, волшебный карандаш...)

Игра «Я дарю тебе...»

Дети передают по цепочке друг другу разные предметы (игрушки) со словами «Я дарю тебе...» Предлагается придумать оригинальный подарок, передать «дарение» движением.

«Исключение свойств»

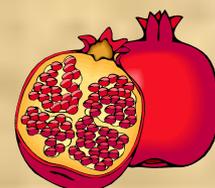
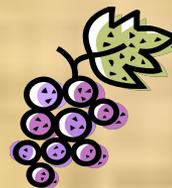
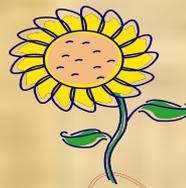
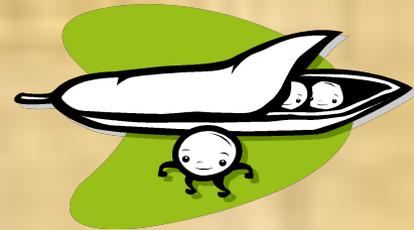
Перечислите свойства и качества человека, а потом одно-два свойства исключите и посмотрите, что получилось.

Что хорошо? Что плохо?

Например, человек не спит.

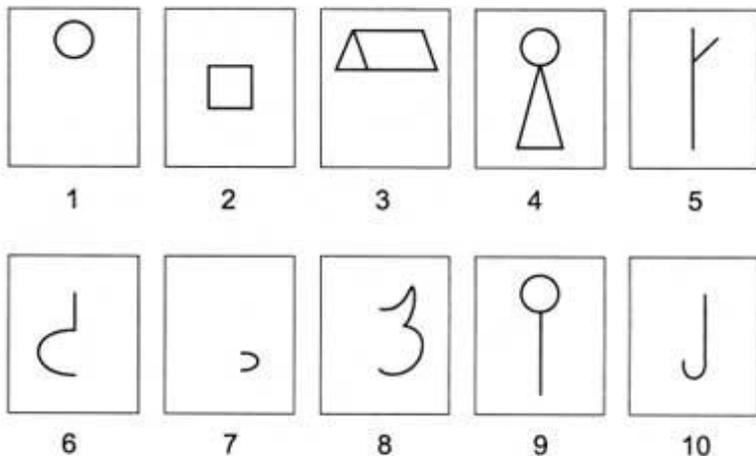
Фантастическое дробление

Вы стручок гороха. Распался он на горошины. У каждой горошины своя судьба... Что произошло с тобой дальше?



«Ладони».

Закрепление усвоенных сенсорных эталонов с усложнением: добавлением (цвет, форма). Дети обводят свою ладошку, располагая пальцы по своему замыслу и фантазируют, создавая образы.

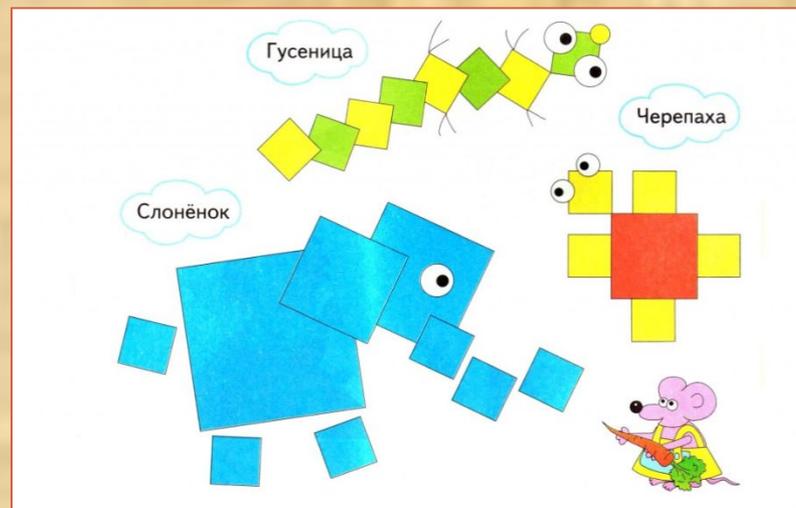
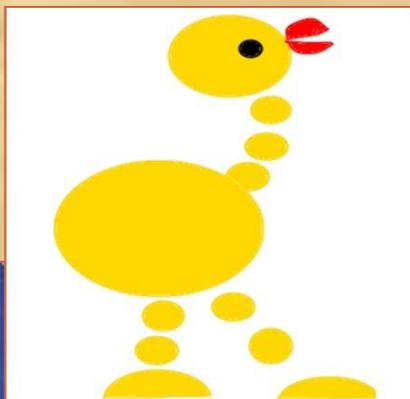


«Художники»

Дети дорисовывают образы: фантазирование, обсуждение идей.

«Путешествие в Фигурный город»

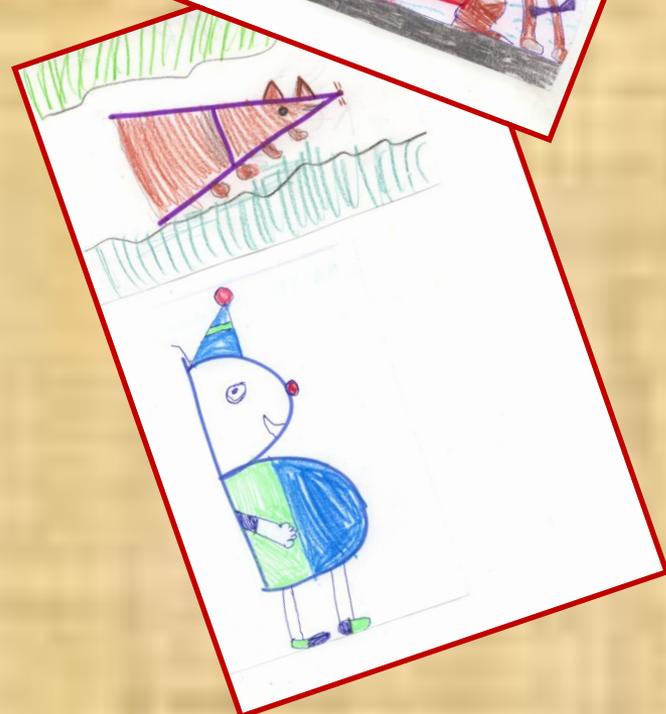
Перед детьми лежит множество вырезанных бумажных треугольников, квадратов и овалов. Игра-путешествие начинается с того, что дети одевают «сказочные» треугольные, квадратные или овальные очки и оказываются в воображаемом треугольном, квадратном или овальном городе. Здесь все предметы, дома, машины, деревья, цветы, даже люди – треугольные, квадратные или овальные.



ИГРА-ФАНТАЗИЯ С БУКВАМИ И ЦИФРАМИ

Методика работы.

- Знакомство с буквой (цифрой).
- Рассматривание буквы (из чего состоит, как пишется, на что похожа и т. д.).
- Волшебные превращения (рисуем букву, превращаем ее в живой или неживой предмет).
- Составление сказки.
 - **I этап:** сочиняем сказку вместе с детьми.
 - **II этап:** взрослый выкладывает картинки – дети сочиняют.
 - **III этап:** дети сами определяют очередность картинок и самостоятельно сочиняют сказку.
 - **IV этап:** сочинение сказки по подгруппам, индивидуально.



Разбуди в ребенке волшебника!

