

Дидактические игры для развития творческих способностей

ИСТОЧНИКИ:

- Дьяченко О.М., Веракса Н.Е. Чего на свете не бывает? – М.: Знание, 1994.
- Зяблицева М.А. Развитие памяти и воображения у детей. Игры и упражнения. – Ростов н/Д.: Феникс, 2005.
- Силберг Дж. 300 трёхминутных развивающих игр для детей от 2 до 5 лет. – Мн.: ООО «Попурри», 2004.

ЁЛКА С ПОДАРКАМИ

- Эта игра немного похожа на игру для малышей «Камушки на берегу». Перед началом игры нарисуйте большую ёлку и вырежьте из бумаги «мешочки» разной формы – новогодние подарки для ребят. Мешочки по форме должны напоминать разные игрушки: мячи, ружья, удочки, машинки, разных зверюшек.
- Когда все готово, мешочки кладутся на ёлку (4-5 штук), и вы предлагаете ребёнку угадать, что лежит в каждом мешочке. Про один мешочек можно дать несколько разных ответов. После каждого ответа обязательно попросите ребёнка описать придуманную игрушку: рассказать, из чего она сделана, какого она цвета, величины, как с ней можно играть.
- Можно вместе с ребёнком придумать про каждую игрушку, кто хотел бы получить ее в подарок, как зовут этого ребёнка, что он будет делать со своей игрушкой.

НА ЧТО ЭТО ПОХОЖЕ?

Эта игра тоже ставит перед детьми задачу придумать, увидеть предмет по его отдельным признакам.

Приготовьте несколько листочков, на каждом из которых нарисована какая-нибудь фигурка. Фигурка должна быть похожа одновременно на несколько предметов.

Фигурки, например, могут быть такими:

Эта фигурка похожа на руль, бублик, колесо.

Эта – на шарик, цветок, семафор.

Эта – на бабочку, бант, цветок.

Эта – на велосипед, очки, самокат, штангу.

Эта – на мост, радугу, гору.

Это похоже на листок дерева, каплю, морковь.

Это – на телевизор, шкаф, ящик, окно.

Это – на матрешку, вазу, грушу, лампочку.

Это – на горки, ленту, змею, речку.

А это – на цветочный горшок, стакан, ведро.



Про каждую фигурку надо постараться рассказать как можно больше. И уж, конечно, надо разобрать, как выглядит каждая вещь, придумать, чья она.

Если ребёнок хорошо справляется с заданием, можно попросить его придумать небольшую историю про то, что случилось с каждым из придуманных предметов.

ВОЛШЕБНАЯ МОЗАИКА

- Перед началом игры приготовьте для себя и ребёнка по набору вырезанных из плотного картона геометрических фигур. В каждый набор должны войти несколько кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников разных величин. Посоревнуйтесь, кто из своего набора сложит больше разных вещей. Это могут быть домики, машинки, поезда, столы, стулья, всё, что вы сможете придумать. Конечно, ваш малыш должен в этой игре оказываться победителем.
- Игру можно проводить много раз, меняя сами наборы, фигуры в них или меняя правила игры. Например, складывать за какое-то время разные предметы, а потом еще и еще раз, но все время предметы должны быть другими.
- Здесь важно, чтобы ребёнок не ограничивался одним-двумя сложенными предметами, а находил всевозможные варианты. Особенно это важно для детей с эмоциональным воображением, которые часто, сложив один предмет, начинают играть с ним или что-нибудь сочинять, рассказывать свое, уходя от задачи. В таком случае можно немного изменить условия игры: играть с одним набором и по очереди давать друг другу задания. Сложить дом, сложить дерево... Постепенно вы приучите малыша быть более внимательным к каждой вещи, использовать ее различные особенности и признаки. А это уже не только воображение, но и усидчивость, внимательность, сосредоточенность, которых так часто не хватает в школе, особенно у эмоциональных ребят.

ПОМОЖЕМ ХУДОЖНИКУ

Эта игра принесет вам радость совместного творчества, сблизит вас с ребёнком, научит лучше понимать друг друга. Перед этой игрой на листе бумаги нарисуйте схематическое изображение человека. Буквально так: «Ручки, ножки, огуречик...». Приготовьте еще цветные карандаши или фломастеры.

Скажите ребёнку, что ваш знакомый художник не успел дорисовать картину, и сейчас вы ему поможете. Пусть ваш малыш придумывает, что хочет про этого человечка, а вы рисуйте все его выдумки, хотя можно и вместе обсуждать разные варианты.

Придумайте, кто здесь будет нарисован (мальчик или девочка). Какого цвета будут глаза? Придумали? Рисуйте, не смущаясь тем, как это у вас получается, все равно для ребёнка это будет большой радостью. Какого цвета волосы? Как одеть человечка? Обсудите всё в деталях. Можно придумать и нарисовать, что у человека в руках, что рядом с ним.

После того как вы решите, что рисунок закончен, можно вместе (а потом и малыш самостоятельно) придумать, как зовут вашего человечка, куда он идет, что там случится.

Игру эту можно проводить много раз, дорисовывая, дополняя деталями: домик и собачку, поезд и машину, дерево и цветок, да и всё, что придумается.

Эта игра особенно дает почувствовать радость творчества детям, не очень уверенным в себе. Тут появляется такая возможность всё говорить самому, а взрослый, большой и всезнающий, будет всё это выполнять! Многие дети с каждым разом все смелее и веселее начинают диктовать свои выдумки, особенно если взрослые охотно принимают их.

А вот ребят-«всезнаек» эта игра может приучить прислушиваться к мнению других. С такими детьми можно вместе обсуждать разные варианты решения, выбирая, чей лучше. Какой бантик больше подойдет к голубым глазам девочки, коричневый или голубой? Какого цвета будут у нее туфельки? И это тоже школа умения договариваться, а не просто упрямо стоять на своём.

Важно, чтобы вы вместе создавали детальный рисунок, чтобы история, сочиняемая про него ребёнком, включала в себя некоторые неожиданности. Чтобы все истории не сводились к стандарту, как это часто делают дети: «Это девочка Лена. Она идет гулять. Погуляет, покушает и ляжет спать». Тут тоже предложите неожиданность: «Идет Лена, идет и встречает говорящего котенка...». Но при этом помогите малышу не забредать слишком далеко в дебри фантазии, ведь он еще не очень справляется со своим воображением, сочините вместе с ним небольшую, но законченную историю, и уж, конечно, с опорой на ваше совместное произведение.

ПЕРЕВЁРТЫШИ

Эта игра задает детям более строгие правила, она одинаково полезна и для развития умения подчинять свое воображение задаче, и для возможности разнообразить свои ответы, находить разные варианты решения.

Для себя и для ребёнка подготовьте одинаковые листочки бумаги, на каждом из которых нарисована какая-нибудь фигурка. Для одного раза это может быть по четыре листочка, где одна и та же фигурка нарисована в разных положениях (перевернута).

Каждая фигурка должна быть расположена так, чтобы вокруг нее осталось место для дорисовывания. Возьмите по карандашу и дорисуйте каждый свои фигурки. Перед началом скажите малышу, что все рисунки должны быть разными и как можно интереснее и полнее.

После дорисовывания сравните свои карточки, рассмотрите картинки, которые у вас получились. Признайтесь, то вам, конечно, далеко до выдумки вашего партнера по игре.

МАСТЕРСКАЯ ПО РЕМОНТУ

Эту игру можно предлагать детям уже с 4 лет. Заранее заготавливаются карточки с рисунками знакомых предметов. Однако в каждом из рисунков допущена какая-нибудь ошибка, которую следует найти ребёнку. Всем дается по одной картинке. Мастер должен «починить» свою картинку: на чистом листе бумаги сделать правильный рисунок. В мастерскую могут поступить: машина без колеса, машина с тремя колесами одного типа и одним колесом от велосипеда, молоток без ручки или молоток со сломанной ручкой, чашка со сломанной ручкой, стул без одной ножки или с ножками разной длины, расческа со сломанными зубьями, самолет без хвоста и т.п.

Если ребёнок хорошо справляется с этим заданием, можно предложить ему не просто «починить» предмет, а изобрести новый, необычный, такой, какого еще не было. Если, например, на карточке был изображен сломанный стул, то надо сначала его «починить» (нарисовать хороший стул), потом на новом листе нарисовать необычный стул. Но этот необычный стул должен быть чем-нибудь полезен. Например, необычный стул, у которого 8 ножек, не нужен, а стул на колесиках пригодиться может. В заключение игры можно организовать выставку изобретений.

ПРЕВРАЩЕНИЯ

Для этой игры нужно подготовить два набора картинок: «заколдованные» и «расколдованные».

В качестве заколдованных картинок могут быть такие: грязные ботинки, неубранная постель, грязная посуда, мама несет тяжелые сумки, а рядом идет мальчик и не помогает, дети ссорятся, мальчик плачет, на школьнике грязная одежда, некрасивая кукла (вырваны волосы, платье смято), рваная и грязная книжка, сидит мальчик, а рядом стоит бабушка.

Картинки расколдованные: чистые ботинки, застеленная постель, посуда вымыта и аккуратно расставлена, мальчик помогает маме нести сумки, дети дружно играют, мальчик смеется, на школьнике чистая одежда, красивая кукла, красивая книжка, бабушка сидит и улыбается, а рядом стоит мальчик.

Ребёнка просят «расколдовать» картинки, которые «заколдовал» злой волшебник. Сделать это просто: надо накрыть расколдованной картинкой заколдованную. А потом можно всем вместе обсудить, почему именно эта картинка расколдовывает заколдованную. Важно, чтобы ребёнок понял, что любая вещь может находиться в противоположных состояниях.

ПОКАЖИ ОДИНАКОВОЕ

Для этой игры нужно подготовить 10-15 различных предметов. Например, можно отобрать такие: чашка, тарелка, кусок хлеба, сушка, сахар, полотенце, вилка, ложка, носовой платок, кухонная доска, скалка, гвоздь, крючок, ключ, карандаш. Детям предлагается найти похожие предметы, например, сначала все металлические.

После того как дети отобрали все металлические предметы, взрослый при необходимости исправляет ответы. Потом просят вспомнить, какие еще предметы из металла знают ребята. Затем последовательно детям предлагается найти предметы с другими свойствами: все съедобные, все тяжелые, все мягкие, все белые, все круглые, все длинные, все деревянные, все маленькие, все прямоугольные. После каждого выбора все предметы складываются вместе.

Если дети легко справляются с таким выбором, то можно предложить выбрать предметы сразу по двум признакам, например, все белые и длинные, все деревянные и круглые и т.п.

ЗАМЕТЬ НЕОБЫЧНОЕ

В эту игру можно поиграть с ребёнком на прогулке. Предложите ребёнку посмотреть внимательно, и если кто-то из вас увидит что-то не совсем обычное, то сразу говорит об этом. Не совсем обычной может быть коляска с близнецами (обычная коляска – с одним ребёнком). Необычным может быть автомобиль необычной расцветки; птица, которую ребёнок раньше не видел; новая упаковка товара в магазине и т.д.

Главная идея этой игры заключается в том, что ребёнок учится смотреть на разные предметы с разных позиций, видеть новое в старом.

РЫБА, ПТИЦА, ЗВЕРЬ

Лучше, если в этой игре участвуют несколько человек. Ведущий (сначала это должен быть взрослый) указывает по очереди на каждого игрока и произносит: «Рыба, птица, зверь, рыба, птица...». Тот игрок, на котором остановилась считалка, должен быстро (пока ведущий считает до трех) назвать, в данном случае, птицу. Причем названия не должны повторяться. Если ответ правильный, ведущий продолжает игру. Если ответ неверный или название повторяется (задержка ответа также считается нарушением), то ребёнок выбывает из игры, оставляя свой «фант» ведущему.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок. Он и ведущий разыгрывают, что делать каждому «фанту».

Эту игру можно проводить в разных вариантах, когда дети называют, например, цветок, дерево и фрукт и т.п.

НОВЫЙ КАЛЕНДАРЬ

Изучая с ребенком времена года, предложите ему, вместо скучных названий месяцев, придумать свои названия каждому месяцу, исходя из того, что в этот месяц происходит, или в какие игры в это время можно играть на улице (можно и самим временам года придумать новые названия).

БУКВЫ

Изучая алфавит, спрашивайте у детей, на что похожи буквы. Ведь все буквы на что-то похожи. «Г» похожа на подъемный кран, «О» - на спасательный круг, «Ш» - на грабли.

Пусть ребенок попробует нарисовать те предметы, на которые похожи буквы (постарайтесь не останавливаться на одном сравнении, а найти хотя бы 3-5 похожих на букву предметов).

ВОЛШЕБНЫЕ КЛЯКСЫ

До начала игры изготавливаются несколько клякс: на середину листа бумаги выливается немного чернил, туши или краски и лист складывается пополам. Затем лист разворачивается, и можно начинать игру. Играющие по очереди говорят, на что похожа клякса. Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

СЛЕДЫ

Предложите ребенку понаблюдать за тем, какие следы оставляет кошка, собака, птичка (это особенно хорошо видно на снегу), расскажите и нарисуйте, или попросите нарисовать ребенка, какие следы оставляют другие животные.

А после этого пофантазируйте – какие следы оставляют Баба-Яга, или Водяной, или Кощей Бессмертный, или Леший, или Колобок и т.д.

ТАНЦЫ

После прочтения сказки «Мойдодыр» предложите детям изобразить, как, пританцовывая, возвращался в дом самовар, чашки, тарелки, или после прочтения сказки про Муху-Цокотуху предложите станцевать, как на балу у Мухи танцевали кузнечики, стрекозы и т. д.

ХУДОЖНИКИ

Пусть дети представят, что они работают художниками на кондитерской фабрике (или на заводе игрушек) и им надо придумывать рисунки к оберткам на конфетах или на коробках с игрушками. Предложите нарисовать им обертку для конфеты такой-то или упаковку для игрушки такой-то.

ШКАТУЛКА СО СКАЗКАМИ

Перед началом игры надо вырезать из бумаги несколько (8-10) кружков разных цветов и сложить их в коробочку, а коробочку прикрыть платком. Шкатулка со сказками готова. Предложите ребёнку сочинять вместе с вами сказку. Тот, кто начинает, вытаскивает из шкатулки цветной кружок. Надо придумать, кто это или что это будет в сказке. Например, если ребёнок вытащил зеленый кружок, то можно предложить рассказать сказку про кузнечика, про зеленый лист, про огурчик и т.п.

После того как первый играющий сказал 2-3 предложения, следующий вытаскивает другой кружок, говорит, кто это или что это такое, и продолжает сказку. Затем кружок вытаскивает следующий играющий и т.д. После того как будет рассказана одна сказка, все кружки собираются и можно рассказать следующую.

Важно, чтобы каждый раз получилась законченная история, и чтобы ребёнок про один и тот же кружок в разных ситуациях придумывал разные варианты ответов.

УГАДАЙ, ЧТО ПОЛУЧИТСЯ

Для этой игры нужен лист бумаги и карандаши для каждого играющего. Первый играющий начинает какой-нибудь рисунок (провести можно только одну линию). Следующий играющий говорит, что это может быть и дорисовывает еще одну линию. Следующий должен придумать уже что-нибудь другое и дорисовать линию в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить рисунок по-своему. Выигрывает тот, кто внес последнее изменение.

ЧУДЕСНЫЙ ЛЕС

Заранее подготовьте цветные карандаши и фломастеры и нарисуйте на большом листе бумаги несколько деревьев и еще в разных местах небольшие неопределенные фигурки и линии. Теперь можно приступить к созданию леса.

Вместе с ребёнком дорисуйте все неоконченные изображения (дорисовывает каждый свою фигурку), превратите их, кто во что захочет: в бабочек, птиц, цветы, деревья, людей. Превращать фигурки можно в то, что бывает на самом деле, и в то, что будет только вашей выдумкой: невиданные растения и животные и даже «пришельцы».

После того как вы закончите рисовать, можно попробовать разгадать рисунки друг друга. А потом можно вместе придумать историю про одного из обитателей чудесного леса.

Точно так же можно нарисовать «чудесное море», «чудесную полянку», «чудесный парк» и ещё, что вам захочется. Важно только, чтобы рисунки включали в себя заранее заготовленные фигурки, и рассказ точно опирался на вашу картину.

ДОМ ЗВЕРЕЙ

Для этой игры вам также понадобится большой лист бумаги. На этом листе нарисуйте заранее большой дом с большими окнами разной формы и величины. Окна могут быть большие и маленькие, прямоугольные и квадратные, круглые и треугольные, какие захотите, всего 4-5 окон. А потом можно брать карандаши и заселять дом.

Скажите ребёнку, что в этом доме живут разные звери, и настоящие, и такие, каких на свете не бывает. У каждого зверя свое окошко, кому какое подходит. Надо придумать зверя для каждого окошка и там его нарисовать. Фантазируйте вместе, как хотите, но помните, что надо будет объяснить, почему именно этот зверь живет в таком окошке.

После того как вы закончите рисовать, расскажите друг другу про своих зверей: как их зовут, чем они любят заниматься. А затем попробуйте придумать историю, которая однажды случилась в вашем доме зверей. Постарайтесь, чтобы все ваши звери приняли в ней участие, чтобы события в этой истории соответствовали внешнему виду и привычкам каждого из ваших выдуманных героев.

ЧУДЕСНЫЕ ПРЕВРАЩЕНИЯ

Эта игра поможет ребёнку научиться самому придумывать сложный сюжет, соединяя разные признаки, черты действительности. Перед игрой приготовьте 4-5 небольших карточек, на каждой из которых нарисуйте по 2-3 полосы разной длины и по 2-3 кружка разного цвета. Карточки переверните и положите на стол.

Каждый берет наугад одну из карточек, переворачивает ее, придумывает, кем или чем могут быть условные обозначения на его карточке, а затем рисует картинку про придуманное.

Фактически это будет картина-история, в которую обязательно надо включить всех, кто обозначен на карточке. После того как и вы и ребёнок закончите рисование, поменяйтесь карточками и картинками и попробуйте по рисункам друг друга составить историю. Потом свои истории расскажут авторы картин. Главное – это должно быть полное и законченное произведение, наполненное самыми разными деталями.

ЧЕГО НА СВЕТЕ НЕ БЫВАЕТ?

В этой игре ребёнку предлагается придумать и нарисовать то, чего на свете не бывает. А потом автор рисунка рассказывает, что он хотел нарисовать, и вместе с ним обсуждается, действительно ли то, что нарисовано, не встречается в жизни.

НОВОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

Все знают, для чего нужна кастрюля – в ней варят суп. Но у кастрюли могут быть и другие применения, например, из кастрюли можно сделать аквариум или из нее может получиться отличный шлем.

Предложите детям найти новое применение для скатерти или зубной щетки, столовой ложки, носового платка и т.д.

ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

Для этой игры понадобятся 10 картинок с четким изображением предметов. На каждой картинке – один предмет. Рисунки могут быть самые различные: молоток, гвоздодер, вешалка, пила, нож, вилка, ножницы, отвертка, табуретка, книжная полка.

Сначала с ребёнком обсуждается каждая картинка, выясняется назначение каждого предмета. Затем предлагается «изобрести» новый инструмент, например, такой, который будет и вешалкой, и пилой. Ребёнка просят найти картинки, на которых нарисованы вешалка и пила. А потом нарисовать новый инструмент, который одновременно будет и вешалкой, и пилой. Рисунок обсуждается и дополняется вместе со взрослым.

Потом можно предложить такие пары предметов: табуретка-книжная полка, вилка-нож, молоток-гвоздодер, ножницы-отвертка и др. Из названных предметов возможны различные комбинации. В процессе освоения техники «изобретательства» можно добавлять новые предметы. Затем можно предложить ребёнку самому придумывать различные вещи, которые могут выполнять несколько функций.

ПРО ЧТО СОЧИНИМ?

Это игра чисто словесная. Предложите ребёнку сочинять сказки. Договоритесь о теме: можно, например, придумать сказки про зайчиков. Затем вместе обсудите, в какой роли будет выступать зайчик в сказке: он может жить в лесу и дружить со зверями, а может быть игрушкой, которую подарили мальчику. Зайчик может выступать в сказке как трусишка и, наоборот, как храбрец. А может быть, придумать сказку про то, как трудно заметить белого зайчика на снегу? И вы и ребёнок говорите друг другу, про что именно будет ваша сказка. Через 2-3 минуты каждый рассказывает свою сказку. Сказки обсуждаются и оцениваются.

Высокую оценку получает наиболее последовательная, детализированная и оригинальная история.

Сказки можно сочинять о чём угодно, важно только предварительно объяснить детям, что один и тот же персонаж может быть показан с разных сторон, и сказки тогда тоже получаются разными.

ОРИГИНАЛЬНАЯ КНИГА

Вместе с малышом выберите интересные картинки из журналов. Вырежьте их и приклейте на кусочки картона. Все куски должны быть одного размера. Прodelайте в картонках дырки и соедините их вместе при помощи ленточки.

Теперь у вас особая книга, которую вы сделали вместе с малышом.

Рассматривая картинки, придумайте какую-нибудь историю, которую бы они могли иллюстрировать.

СКАЗКИ

Читая ребенку или вместе с ребенком сказки, предложите ему придумать сказку с новым концом для «Курочки Рябы», «Колобка», «Репки» и т.д.

Или расскажите им историю про то, что названия у сказок «Красная шапочка», «Бременские музыканты», «Снежная королева», «Три медведя» перепутались и теперь есть названия «Красные медведи», «Снежные музыканты», «Три королевы», «Бременская шапочка» и для этих названий нужно придумать новые сказки.

ПРИДУМАЙ ИСТОРИЮ (вариант

1)
Джанни Родари предлагает следующую игру для активизации воображения: берутся два разных слова, необходимо найти способ соединить их. Например, слова «шкаф» и «пес». Самый простой способ их сочленить – это прибегнуть к помощи предлога и падежа.

Таким образом, мы получим несколько картин:

пес со шкафом

шкаф пса

пес на шкафу

пес в шкафу и т.д.

Из соединения двух слов можно придумывать истории. Родари утверждает, что из таких сочетаний можно получить отличные сказки.

Но даже для простой тренировки воображения такой способ может быть очень полезен.

Задавайте наводящие вопросы: для чего два слова-объекта объединились, что из этого вышло?

При этом обсудить можно все варианты соединения.

Допустим, два слова будут (если ребенок не понимает, зачем ему говорить два любых слова, предложите ему назвать, например, два предмета, находящиеся в комнате, где вы играете, скажем...) – кошка и телевизор.

Что значат кошка и телевизор вместе?

Это может быть: кошка у телевизора. Что она делает у телевизора? Смотрит его? А что любят смотреть кошки? Может быть, рекламу молока? А может быть, кошка у телевизора готовится к прыжку, она тренируется, потому что мечтает выступить в цирке? Обсудите с ребенком все варианты, а потом соедините эти слова другим предлогом и снова обсудите с ребенком все варианты.

Тем же способом можно пользоваться, когда ребенок просит рассказать сказку, а вы не знаете, что рассказать.

ПРИДУМАЙ ИСТОРИЮ (вариант 2 и 3)

- Детям дают слова, на основе которых они должны придумать какую-нибудь историю. Например, пять слов, подсказывающих сюжет Красной Шапочки: «девочка», «лес», «цветы», «волк», «бабушка» плюс шестое слово, постороннее, например «вертолет».
- Играющим дают три ничем не связанных между собой предмета. Например: кофеварку, пустую бутылку и ножницы. Детям предлагается найти им применение – придумать и разыграть какой-нибудь эпизод.

ПЕРЕВИРАНИЕ СКАЗКИ

«Перевирать» сказку можно по-разному: добавляя героев из других сказок, наделяя злых героев добрыми качествами, а добрых – злыми. Можно придумывать другие окончания сказкам, или придумывать продолжение.

Джанни Родари предлагает, например, такую схему «перевирания»:

«- 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...» и т.д.

Совсем необязательно заканчивать все сказки фразой «Жили они долго и счастливо и умерли в один день», можно Колобка отправить на ужин к бабке с дедкой, приготовившим пирог из репы, Золушке подарить Курочку Рябу, Белоснежку познакомить с Красной Шапочкой и т.д.

СТАРЫЕ СКАЗКИ С НОВЫМИ ГЕРОЯМИ

Для сказок можно придумывать новых героев: например, есть Винни-Пух, и в голове его солома. А если в голове медвежонка будут деревяшки или стекло, как он будет себя вести? А если он станет целиком стеклянным, или деревянным, или резиновым (или медовым, ледяным, картонным, из мороженого, с головой в виде торта и т.д.)? Как он тогда будет себя вести, как он будет передвигаться, что он будет любить и как он будет добывать себе мед? Отвечая только на одни эти вопросы, уже может получиться новая сказка, согласны? И эту сказку вы можете сочинять вместе с детьми, по ходу сочинительства рассказывая им, напоминая, что стекло – бьется, но его можно мыть, а дерево – горит, и его мочить не нужно, а каучук – прыгает выше любого Тигра и т.д.

СКАЗКИ НА КАЖДОМ ШАГУ

Сказки (или коротенькие истории) можно придумывать, когда вы учите ребенка одеваться, застегивать рубашку, завязывать шнурки, правильно держать в руках столовые приборы и пр.

Например, два конца шнурка могут быть двумя друзьями, которые давно не виделись, и вот они встретились, и так обрадовались, что обнялись, присели на лавочку в парке и стали рассказывать друг другу сказки и т.д.

Также сказки можно придумывать про все бытовые предметы, ложки, кружки, блюда, чайник, утюг, кровать. Ребенок и сам с легкостью включается в эту игру, представив, что кровать – это самолет, а чайник – паровоз, и вот все эти ожившие «герои сказки» отправятся путешествовать по миру, а мир для них – квартира. Естественно, у героев будет много приключений, в итоге они заблудятся, и им надо будет найти свои домики, вернуться на свои места (а дети заодно запомнят, что где в доме должно лежать).

Все вещи в доме для взрослых – вещи обыденные, привычные. Но не для детей. Здесь неизвестно, кто кого будет учить воображению, но – подыграйте детям, поиграйте с ними в эту воображаемую игру, где под столом можно устроить домик, а на стуле можно скакать, словно на лошади.

ЧТО БЫЛО БЫ, ЕСЛИ...?

Предложите ребенку пофантазировать на тему: «Что было бы, если..?». Если, например, динозавры дожили до наших дней? Или что было бы, если круглые сутки был только день или только ночь?

При этом, чем сложнее задача, тем интереснее ребенку будет ее решать, дети любят решать «взрослые» задачи.

И еще, пофантазировав на тему отсутствия дня или ночи, вы можете рассказать своему ребенку, что на севере, на самом деле, бывает такое время, когда наступает полярная ночь и т.д. Так вы совместите приятное с полезным – не только пофантазируете, но и расширите знания вашего ребенка.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Эта игра известна во всем мире. Играющим необходимо ответить на следующие вопросы:

Кто это был?

Где находился?

Что делал?

Что сказал?

Что сказали люди?

Чем кончилось?

Первый член группы отвечает на первый вопрос и, чтобы никто не мог прочесть его ответ, край листа загибает и передает следующему игроку, который отвечает на второй вопрос и т.д.

Участники игры зачитывают ответы, хохочут, и на том все кончается. Или же полученная ситуация подвергается анализу с тем, чтобы из нее вышел рассказ.

РИСУНОК В НЕСКОЛЬКО РУК

Это знаменитая сюрреалистическая игра. Первый участник группы изображает нечто, подсказывающее образ, делает набросок, который может иметь какой-то смысл, а может и не иметь смысла. Второй участник игры, непременно отталкиваясь от первоначальной наметки, использует ее в качестве элемента другого изображения, с иным значением. Точно так же поступает третий: он не восполняет рисунок первых двух, а меняет его направленность, трансформирует замысел. Конечный результат чаще всего представляет собой нечто непонятное, поскольку ни одна из форм не завершена, одна переходит в другую... Дети увлекаются этой игрой. Первый рисует... овал глаза. Второй, интерпретируя по-своему, пририсовывает к нему куриные ноги. Третий вместо головы изображает цветок и т.д.

В эту игру можно играть как вдвоем, так и в группе.

СКАЗКА «В НЕСКОЛЬКО РУК»

Первый участник (это может быть воспитатель или мама) говорит первую фразу, допустим: «Жили-были три зайца в одном домике. И вот однажды к ним в домик кто-то постучал...». А после этого ребенку предлагается продолжить, рассказать продолжение в 2-3 предложения. После этого роль рассказчика присуждается следующему участнику или возвращается к первому участнику.

ПАНТОМИМА

Поиграйте с детьми в пантомимы: изобразите им предмет, чтобы они догадались, что это, а когда ребенок угадает, пусть показывает вам предмет, и вам надо будет догадаться, что это.

ПИСЬМО

Когда-то люди не знали букв, но передавали информацию, рисуя в письмах. Предложите детям написать своим друзьям рисованное письмо. Например, пусть ребенок напишет своему другу «Пойдем вечером играть в футбол», «Подари мне на день рождения щенка».

А можно просто попросить детей написать письма-рисунки друг другу, а потом проверить, поймет ли адресат, что ему было передано в этом письме.

МАГАЗИН ДЛЯ ЛЕНТЯЕВ

Магазины бывают разные. И в вашем городе, оказывается, собираются открыть новую серию магазинов «Для лентяев», «Для нерях», «Для врунишек».

Спросите у детей, как они думают, что будут продавать в этих магазинах.

СКАЗАТЬ ПО-ДРУГОМУ

Любую фразу можно сказать по-другому, не повторяя слова, которые были использованы в первом варианте. Попросите ребенка сказать другими словами, сохраняя смысл фразы, например: «Муха села на варенье» или «На столе стоит стакан».

МЕДАЛИ

Предложите детям нарисовать медали «За шоколадолюбие», «За лучшую лужепроходимость», «За лучшее шнуркозавязывание» и т.д.

Можно нарисовать медаль бабушке «За лучшие связанные варежки», папе «За самые красивые усы» и т.д.

ПРИДУМАЙ СЛОВА

Для этой игры необходимо заранее подготовить рисунки с изображением различных сказочных персонажей.

Дети рассматривают рисунок, а потом одни должны придумать как можно больше слов для характеристики того, кто изображен на картинке.

Примите во внимание, что в зависимости от рисунка и личностных особенностей детей характер героев может кардинально меняться.