

**Программа развития творческих способностей детей дошкольного возраста,  
применения игровых технологий как средства развития творческих  
способностей дошкольников  
«Весёлые и находчивые»**

Авторы:  
Маханькова М.Г.  
Панафидина Т.А.  
Матвеева С.П.  
Шемягова Н.А.

## Содержание

Пояснительная записка	2
Нормативно-правовая база	4
Тематический план	5
Методологические основы реализации программы	8
Методики оценки результатов реализации программы	10
Комплекс мероприятий для проведения занятий	13
Список литературы	15
Приложение	16

## **Пояснительная записка**

Программа «Весёлые и находчивые» составлена на основе приказа Минобрнауки России от 17.10.2013 N 1155 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования", с учетом требований основной образовательной программы МАДОУ № 241 «Детский сад комбинированного вида» «Академия детства» и утверждена в 2013 г.

Программа «Веселые и находчивые» составлена коллективом педагогов МАДОУ № 241 «Детский сад комбинированного вида» «Академия детства», материалов работы образовательного учреждения. Утверждена педагогическим советом ДОУ и разрешена к использованию (Протокол заседания метод совета № 1 от 26 августа 2016 г.)

Программа рассчитана на дошкольное учреждение и учреждение дополнительное образование детей (кружок) сроком 9 месяцев (с сентября по май) на 32 часа.

Продолжительность каждого занятия с учетом возраста детей и в соответствии с требованиями СанПиНа составляет 20-25 минут. Занятия проводятся 1-2 раз в неделю.

Игра – деятельность, благодаря которой дети изучают мир и развивают свои творческие способности, приобретают определенные знания, навыки. В игре ребенок справляется с первыми трудными задачами, учится взаимодействовать с коллективом. В основе программы «Веселые и находчивые» лежат сюжетно-ролевые и театрализованные игры, которые представлены целым блоком занятий.

Сюжетно-ролевая игра обучает игровым действиям с предметами-заместителями, помогает освоить окружающий мир действительности, познакомиться с социальными ролями взрослых. В театрализованной деятельности ребенок проникает в жизнь других героев, учится сопереживать, выражать эмоции, снимает зажатость и неуверенность в себе, знакомится с миром реальности при помощи выразительных средств. Именно эти два вида деятельности и направлены на компоненты творческих способностей, рассматриваемых нами: воображение, память, внимание, мышление, речь, творческое восприятие.

Таким образом, для развития и полного раскрытия творческих способностей детей педагог должен учитывать индивидуальный подход к ребенку в игровом процессе. То, насколько и как будут сформированы способности через игру, зависит от решения задач, необычных по своей особенности, имеющих вариативные способы осуществления. Данная методика предполагает занятия, построенные в игровой форме с целью развития творческих способностей дошкольников средствами культурно-досуговой деятельности. Все это способствует применению методов и приемов разного рода, обширное включение игрового действия, изменение обстановки, условий. Занятия охватывают спектр игр, каждая из которых имеет свою цель и задачу.

## **Нормативно – правовая база**

Нормативно-правовой базой, на которой основана разработка общеобразовательной программы муниципального автономного дошкольного

образовательного учреждения № 241 «Детский сад комбинированного вида» являются следующие документы:

Перечень нормативно-правовых документов в сфере образования федерального уровня:

- Конституция Российской Федерации;
- Конвенция о правах ребенка;
- Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 N 1155 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования";
- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных образовательных организаций. СанПиН 2.4.1.3049-13 (с изменениями на 4 апреля 2014 года);
- «Федеральными государственными требованиями к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования (утв. приказом Минобрнауки России от 23.11.2009 № 655, регистрационный № 16299 от 08 февраля 2010 г Министерства юстиции РФ).

Перечень нормативно-правовые документы в сфере образования регионального уровня:

- Закон "Об образовании Кемеровской области" №110-ОЗ от 28.11.2000г.;
- Закон Кемеровской области "О социальной поддержке отдельных категорий семей, имеющих детей" № 111-ОЗ от 18.07.2006 г.

При разработке ООП в качестве обоснования содержания и организации педагогического процесса рассматривались следующие локальные акты:

- Устав муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения № 241 «Детский сад комбинированного вида»;
- Программа развития муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения № 241 «Детский сад развивающего вида».

### Тематический план

№ п/п	Мероприятие	Участники	Время	Дата	Место проведения
1	Вводное занятие – тема: «Как мы умеем играть»	Воспитатель, дети	30 минут	05.09.16	помещение группы
2	Ознакомление детей с миром игры. Игра - «Знакомство со сказочными персонажами»	Воспитатель, дети	30 минут	12.09.16	помещение группы
3	Сюжетно-ролевая игра «Театр»	Воспитатель, дети, муз. руководитель	30 минут	15.09.16	музыкальный зал
4	Тема: «В гостях у Знайки и Незнайки» <i>(Инструктаж по технике безопасности)</i>	Воспитатель, дети, муз. руководитель	30 минут	19.09.16	музыкальный зал
5	Тема: Страна «Воображалкины»	Воспитатель, дети	30 минут	23.09.16	помещение группы

	Игры «Закончи событие», «Что бывает желтого цвета»				
6	Тема: «Внимание! Внимание!». Игры «Зверята», «Верно-неверно»	Воспитатель, дети	30 минут	26.09.16	помещение группы
7	Тема: «Мыслим неординарно». Игры «Представим, что было бы, если...», «По паре»	Воспитатель, дети	30 минут	30.09.16	помещение группы
8	Тема: «Слушаем, смотрим и запоминаем». Игры «Закрытыми глазами», «Раз картинка, два»	Воспитатель, дети	30 минут	04.10.16	помещение группы
9	Распределение ролей всем участникам сюжетно-ролевой игры «Салон красоты».	Воспитатель, дети	30 минут	10.10.16	помещение группы
10	Готовим декорации для с-р.и. «Салона красоты» лепим, рисуем. Ставим игровое оборудование – зеркала, фены, расчёски	Воспитатель, дети	30 минут	13.10.16	помещение группы
11	Учимся играть... парами, группами, командой. Сюжетно-ролевая игра «Салон красоты»	Воспитатель, дети	30 минут	17.10.16	помещение группы
12	Учимся играя – «Доскажи словечко...»	Воспитатель, дети	30 минут	20.10.16	помещение группы
13	Вспоминаем правила поведения в детском саду		30 минут	24.10.16	помещение группы
14	Ознакомление детей с профессиями: воспитателя, врача, продавца, строителя	Воспитатель, дети	30 минут	27.10.16	экскурсия по детскому саду
15	Распределение ролей сюжетно-ролевой игры «Детский сад»	Воспитатель, дети	30 минут	02.11.16	помещение группы
16	Играем в сюжетно-ролевые игры «Детский сад».	Воспитатель, дети	30 минут	07.11.16	помещение группы
17	Ознакомление детей с деятельностью взрослых, «Заверши рассказ»	Воспитатель, дети	30 минут	10.11.16	помещение группы
18	Упражнения на развитие речи - нотные напевки: «Веселые нотки»	Воспитатель, дети	30 минут	14.11.16	помещение группы
19	Игры «Скороговорки», «Чистоговорки», сочиняем рассказ из скороговорок	Воспитатель, дети	30 минут	17.11.16	помещение группы
20	Выразительно рассказываем рассказы из скороговорок	Воспитатель, дети	30 минут	21.11.16	помещение группы

21	Упражнения на сплоченность Командо - образование	Воспитатель, дети, тренер по физкультуре	30 минут	24.11.16	спортивный зал
22	Игры на развития творческого восприятия - «Узнай предмет», «Найди такой же пазл».	Воспитатель, дети	30 минут	29.11.16	помещение группы
23	Фантазируем все вместе. Игры «Закорючки», «Фантазеры», «Оживи предмет»	Воспитатель, дети	30 минут	02.12.16	помещение группы
24	Мыслим, думаем, размышляем. Игры «Поиск общего», «Смотри и сочини», загадки, «Исключение»,	Воспитатель, дети	30 минут	05.12.16	помещение группы
25	«Тренируем мозг», игры на развитие памяти: «Я открою вам секрет, выбираю...цвет», «Жесты»	Воспитатель, дети	30 минут	08.12.16	помещение группы
26	Театрализованные игры-перевоплощения. Инсценировки. Разыгрывание этюдов на событие – «Мамин праздник».	Воспитатель, дети, муз. руководитель	30 минут	13.12.16	музыкальный зал
27	Говорим правильно и верно. Игры на развитие речи «Слова наоборот», «Волшебные мешок», детский фольклор	Воспитатель, дети	30 минут	19.12.16	помещение группы
28	Игры на внимание: «Найди отличия», «Менялки», «Пчелки»,	Воспитатель, дети	30 минут	22.12.16	помещение группы
29	Распределение ролей на игровую программу «Весёлые и находчивые», все вместе готовим оборудование для программы	Воспитатель, дети, муз. руководитель	30 минут	26.12.16	музыкальный зал
30	Изучаем творческое восприятие «Сочинение историй, нахождение общего в явлениях», загадывание загадок	Воспитатель, дети	30 минут	29.12.16	помещение группы
31	Думаем, размышляем: загадывание загадок, шарад	Воспитатель, дети	30 минут	13.01.17	помещение группы
32	Тема: «Распределение ролей всем участникам с.-р. игры «Магазин»	Воспитатель, дети	30 минут	18.01.17	помещение группы
33	Готовим декорации для с.-р. Игры «Магазин»	Воспитатель, дети	30 минут	21.01.17	помещение группы

34	Тема: «День веселья». Игры «Веселые нотки», «Затяжное словечко»	Воспитатель, дети	30 минут	25.01.07	помещение группы
35	Думаем, размышляем, воображаем. Игры «Смотри и сочини», «Исключения»	Воспитатель, дети	30 минут	28.01.17	помещение группы
36	Игры на внимание «Чья тень?», «Пуговица»	Воспитатель, дети	30 минут	01.02.17	помещение группы
37	Тема: Развиваем пальчики – развиваем речь». Игры «Веселые скороговорки», «Закончи предложение»	Воспитатель, дети	30 минут	04.02.17	помещение группы
38	Игры на развитие творческого восприятия «Сделай так», «Зашиваем ковер»	Воспитатель, дети	30 минут	08.02.17	помещение группы
39	Тема: викторина «Веселый светофорик». Игры Верно – неверно», «Где чей домик?»	Воспитатель, дети, тренер по физкультуре	30 минут	11.02.17	спортивный зал
40	Игры на развитие мышления «Узнай предмет», «Кукловод», «Войди в образ»	Воспитатель, дети	30 минут	15.02.17	помещение группы
41	Тема: «Когда это бывает...». Игры «Имитация действий», «Дорисуй картинку»	Воспитатель, дети	30 минут	18.02.17	помещение группы
42	Упражнение на развитие памяти «Кто догадается», «На память»	Воспитатель, дети	30 минут	25.02.17	помещение группы
43	Игры на развитие речи «Веселые скороговорки», «Сочини сказку»	Воспитатель, дети	30 минут	01.03.17	помещение группы
44	Тема: «Очень я мамочку люблю». Игры «Чудесные слова», «Составление рассказа с использованием отдельных слов»	Воспитатель, дети	30 минут	04.03.17	помещение группы
45	Распределение ролей с участием театрализованной сценки «Три медведя»	Воспитатель, дети, муз. руководитель	30 минут	10.03.17	музыкальный зал
46	Готовим декорации к театрализованной сценке «Три медведя»	Воспитатель, дети, муз. руководитель	30 минут	14.03.17	музыкальный зал
47	Тема: «Кто у нас хороший, кто у нас пригожий». Игры «Войди в образ», «Угадайка»	Воспитатель, дети	30 минут	18.03.17	помещение группы
48	Упражнения на развитие мышления «Неоднозначные	Воспитатель, дети	30 минут	21.03.17	помещение группы

	ответы», «Бывает – не бывает»				
49	Тема: «В стране загадок». Шарады, скороговорки, загадки	Воспитатель, дети	30 минут	25.03.17	помещение группы
50	Игры на развитие творческого восприятия «Узнай предмет», «Нехотелка»	Воспитатель, дети	30 минут	29.03.17	помещение группы
51	Тема: «В гостях у сказки». Игры «Что за герои сказки», «Сравнения»	Воспитатель, дети	30 минут	04.04.17	помещение группы
52	Тема: «В мире фантазий». Игры «Подарки», «Найди общее»	Воспитатель, дети	30 минут	07.04.17	помещение группы
53	Тема «Раз словечко, два словечко». Игры «Это потом», «Вывод»	Воспитатель, дети	30 минут	11.04.17	помещение группы
54	Игры на развитие речи «Перевертыши», «Слога, «Какой?»	Воспитатель, дети	30 минут	14.04.17	помещение группы
55	Тема: «Вдруг откуда ни возьмись...». Игры «Завершение рассказа», «На память	Воспитатель, дети	30 минут	18.04.17	помещение группы
56	Тема: «Игрушки». Игры «Карнавал зверей», «Что будет если»	Воспитатель, дети	30 минут	21.04.17	помещение группы
57	Упражнения на развитие воображения «Оживи предмет», «Выбери профессию»	Воспитатель, дети	30 минут	25.04.17	помещение группы
58	Тема: «Что такое хорошо, что такое плохо». Игры «Поиск общего», «Имитация действий»	Воспитатель, дети	30 минут	28.04.17	помещение группы
59	Тема: «Весна красна». Игры «Дотронься до...», «Слова накладки»	Воспитатель, дети	30 минут	04.05.17	помещение группы
60	Тема: «Считалки, потешки». Игры «Водичка, водичка», «На двери висит замок», «Аты-баты»	Воспитатель, дети	30 минут	11.05.17	помещение группы
61	Игры на развитие памяти «Раз карточка, два...», «Несуществующее животное», «В царстве снежной королевы	Воспитатель, дети	30 минут	16.05.17	помещение группы
62	Тема: «Во саду, ли в огороде». Игры «Слова-товарищи»,	Воспитатель, дети	30 минут	20.05.17	помещение группы



	«Шарады»				
63	Тема: «Куклы неваляшки». Игры «Наблюдение за актерами», «Речка», «Сообрази-ка»	Воспитатель, дети	30 минут	23.05.17	помещение группы
64	Итоговое занятие – проведение программы «Весёлые и находчивые»	Воспитатели, дети, муз. руководитель	30 минут	26.05.17	музыкальный зал

## Методологические основы реализации программы

Цель программы: активизировать творческие способности детей старшего дошкольного возраста через игровую деятельность, создать условия для развития культуры речи детей, способствовать формированию социального опыта, артистических данных, применить полученные навыки в подготовке и постановке игровых действий.

Задачи:

- способствовать приобретению знаний, практических умений и навыков организаторской деятельности;
- познакомить ребят с устройством мира игрушек, социальных ролей, сцены, театральной этикой;
- развить творческие способности, включить в обучающую, творческую, развивающую коллективную и индивидуальную деятельность; способствовать формированию навыков сюжетно-ролевой игры, театрально исполнительской деятельности, умений работы с партнерами в группе, в коллективе;
- развивать наблюдательность, эмоциональность, раскованность, общительность, уметь владеть словом и делом;
- формировать культуру общения, способность к содружеству, сотворчеству, самореализации;
- подготовить детей к работе над литературным материалом, сценарием, ролью в игровых программах и представлениях; педагогов-организаторов – к детским мероприятиям.

Методы обучения и воспитания:

1. игровые - творческие, словесные, дидактические;
2. словесные - рассказ, сказки, стихи, беседа на занятиях;
3. наглядные - демонстрация, иллюстрация;
4. практические - показ, практическая работа.

В программе представлен ряд театрализованных игр, направленных на развитие творческих способностей, рассматриваемых нами (воображение, внимание, память, речь, мышление, творческое восприятие). В них указана цель и ход игры.

Участники реализации программы «Веселые и находчивые» дети старшего дошкольного возраста 5-6 лет.

### Целевая направленность системы заданий программы:

- развить творческий потенциал детей старшей дошкольной группы;
- обучить игровому процессу через выражение своих чувств, выразительные средства, с помощью эмоционального воздействия:

- искоренить неуверенность и зажатость ребят.

**Компоненты, направленные на развитие творческих способностей в играх:**

- а) воображение
- б) мышление
- в) речь
- г) внимание
- д) память
- е) творческое восприятие.

*По форме организации содержания:* комплексность программы (так как соединяет несколько направлений деятельности).

*По целевому обеспечению:*

- общеразвивающая - направлена на формирование общей детской культуры,
- формирование опыта общественной жизни,
- удовлетворение познавательного интереса,
- расширение информированности в образовательной области,
- обогащение навыками общения и умения совместной деятельности.

Программа досуговой культуры призвана заполнить эмоционально, активно деятельным и психологически комфортным содержанием свободное время дошкольников.

Реализация данной программы осуществляется на современной материально-технической базе. Материально-техническая база учреждения позволяет реализовать программу «Весёлые и находчивые» для детей старшего дошкольного возраста 5-6 лет.

В дошкольном учреждении создана современная информационно-техническая база для занятий с детьми, работы педагогов и специалистов ДОУ. Это наличие 12 компьютеров, 7 из которых имеют выход в интернет, принтеры – 9 шт, телевизор – 1шт, МФУ – 1шт, сканер – 1шт, ксерокс – 3 шт, цифровой фотоаппарат – 1 шт, видеокамера – 1 шт, логотренажер – 1 шт, мультимедийное оборудование – 1 шт, сенсорный стол – 1 шт, девайсы – 15шт. Связь и обмен информацией с различными организациями осуществляется посредством электронной почты и факса.

В каждой возрастной группе имеется магнитофон. В музыкальном и спортивном зале занятия с детьми проводятся с использованием музыкальных центров, магнитофонов. Современные технические средства дают возможность более успешно и интересно организовывать свою работу с детьми. Материально-техническая база всех групп и кабинетов соответствует современным гигиеническим и педагогическим требованиям.

## Методики оценки результатов реализации программы.

Возрастная категория – старший дошкольный возраст 5-6 лет. Для этого нами выделены критерии исследуемой способности. Критерии, по которым мы оцениваем **внимание** старших дошкольников:

- степень сформированности внимания;
- устойчивость и произвольность;
- учет объема внимания;
- распределение.

Критерии, по которым мы оцениваем **воображение** детей:

- быстрота умение сообщить большое количество идей;
- гибкость – способность высказывать широкое многообразие идей, иметь свою точку зрения на них;
- оригинальность – умение мыслить нестандартно, порождение креативных идей;
- изобретательность – умение творчески мыслить, создавать новые материалы, делиться идеями, неизвестными прежде.

В основе **памяти** положены такие показатели:

- умение воспроизвести ту или иную картинку, предмет, ситуацию, действие;
- пересказать в кратчайших подробностях фрагмент;
- определять свойства предмета (каким он бывает по цвету, размеру, вкусу, звуку).

Следующий показатель, по которым мы оцениваем **мышление**:

- оригинальность, нестандартность мышления, появление новых творческих идей;
- вариативность – способность предложить различные подходы в ситуации.
- гибкость – уметь находить подход к многообразию идей, иметь свою точку зрения на них.

Критерии, по которым оцениваем **творческое восприятие** детей-дошкольников:

- эмоциональная отзывчивость при восприятии игр;
- тактильное ощущение – уметь распознать органами чувств предметы;
- умение обнаруживать, принимать, формировать образ, сравнить предметы между собой;
- проявление собственного мнения об игре, критика, приведение разумных доводов.

**Речь** оценивается по таким критериям как:

- экспрессивность - эмоциональная насыщенность, яркая тональность тембра голоса;
- правильная и четкая артикуляция;
- плавность и темп речи;
- быстрота умение сообщить большое количество идей, точность.

Соответственно, для аналитической обработки результатов работы разработана 3-бальная шкала оценки психолого-педагогических критериев старших дошкольников и ряд упражнений, игр на определение уровня воображения, внимания, памяти, речи, творческого восприятия и мышления. Низкий уровень проявления творческих компонентов выражался в одном балле, средний – двумя баллами, высокий – оценкой три.

Высокая шкала оценки (3 балла). Ребенок, получивший высокий уровень балла, может предложить различные новые замыслы (не один, с вариантами), быстро адаптироваться к игровой задаче, новому замыслу. Отличается высоким энергетическим уровнем (повышенная продуктивность на интерес к множеству разных вещей), оригинальностью (умение предлагать необычные ответы), гибкостью (способностью по-разному подойти к проблеме), склонностью к завершенности и точности на занятиях и в играх.

Средний уровень (2 балла). Ребенок может предложить замысел из сказки, мультфильма, сюжета, но не всегда готов принять новый замысел. Затрудняется в использовании материалов и идей, то есть предложении нового использования предметов. Частично видоизменяет сюжет, недостаточно применяет в играх выразительные средства.

Низкий показатель (1 балл). Ребенок избирателен в играх, не может предложить новый замысел. Имеет затруднения при принятии игровой задачи (трудность при адаптации к новой игровой задаче). Отсутствуют выразительные средства (эмоции, мимика, жесты) либо проявляются в игре крайне редко, рассеян, трудно даются и запоминаются задания. Большая часть совершенно не подходит игровому смыслу действительности.

Участвовать в играх детей в качестве партнера. Необходимо провести обследование игры для того, чтобы выявить уровень развития и проявления творческих способностей. Именно формирующий этап заключается в проведении игровой программы для детей старшего дошкольного возраста с целью выявления и развития творческих способностей. Так, на определение уровня воображения детей используются игры «Закончи событие», «Что бывает желтого цвета», цель которых: развить воображение, фантазию, образное мышление.

Упражнения на развитие *внимание* «Зверята», «Верно-неверно» способствуют развитию не только вниманию, но и образному мышлению. В них ребятам предлагается следить за тем, каких животных называет педагог, насколько достоверна сказанная фраза и, соответственно, реагировать на каждое слово хлопком в ладоши. На выявление уровня *мышления* проводятся игры «Представим, что бы было, если ...», «По паре», суть которых заключается в умении пофантазировать, помечтать, представить художественные образы, а также познакомиться со словами, имеющими противоположное значение.

Другой творческий компонент — *речь*, где в практике применяются скороговорки, нотные напевки: «Скороговорки», «Веселые нотки». Цель: способствовать развитию экспрессивной речи, отработать навыки хорошо поставленной артикуляции, плавность и темп речи, уметь владеть голосом и управлять дыханием.

Следующий показатель, который необходимо выявить у детей - **творческое восприятие**, в играх «Узнай предмет», «Найди такой же пазл» детям предлагается узнать на ощупь предмет, отыскать одинаковую картинку.

Игры на развитие **памяти** «Закрытыми глазами», «Раз карточка, два» способствуют развитию памяти и творческому восприятию.

Во втором этапе суть задачи игровой деятельности усложняется, так как необходимо проследить динамику развития творческих способностей дошкольников в процессе реализации игровых технологий.

Для того чтобы оценить уровень **воображения** в практической деятельности используются упражнения на развитие воображения, цель которых заключается в развитии воображения, образного мышления, способности к импровизации и комбинирования новых образов, такие игры как «Закорючки», «Фантазеры», «Выбери профессию», «Оживи предмет».

Упражнения на выявление **мышления** «Поиск общего», «Исключение лишнего слова», «Бывает – не бывает», «Угадай по описанию», загадки; ход игры «Смастери и сочини» заключается в предлагаемой педагогом разыгранной сказки «Три поросенка», изменив характеры персонажей на противоположные: волк становится слабым, хилым, немощным, а поросята — смелыми, решительными, энергичными. Цель данных упражнений: развить мышление, проанализировать развитие логического мышления, уметь фантазировать и мечтать, представлять художественные образы, познакомить со словами, имеющими противоположное значение, формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.

Упражнения на развитие **памяти** включают в себя развитие и тренировку зрительной, слуховой и тактильной памяти. К ним относятся игры «Я открою вам секрет, выбираю ... цвет», «Жесты», «Чудесные слова», «Тренируем мозг» и другие.

Игры и тренинги на **развитие речи** содержат в себе детский фольклор, потешки, шарады, считалки, скороговорки, упражнения различного рода «Перевертыши», «Слова – наоборот», «Волшебный мешочек». Благодаря данной методики у детей поставлена правильно артикуляция, совершенствуется плавность и темп речи, владение голосом и управление дыханием, развивается языковое чутье.

Что касается упражнений на развитие **внимания**, то цель направлена на развитие устойчивости внимания и пространственных представлений, ориентирование, памяти мышления и пространственного восприятия, взаимодействие с окружающими с применением вербальных и невербальных средств общения, установление зрительного контакта. Это «Найди отличия», «Менялки», «Пчелки», «Чья это тень»; «Наблюдение за актерами», суть которой в ответах на вопросы, связанные с перемещением и движением детей-актеров.

Упражнения на **творческое восприятие** основаны на узнавание и сравнение предметов, сочинении историй, нахождение общего в явлениях, загадывании загадок.

Сложность заключалась в том, что дети должны развить двигательную активность, межполушарное взаимодействие, мыслительные процессы, усвоить сенсорные эталоны, уметь работать в группе.

## **Комплекс мероприятий для проведения занятий**

### **Основные направления деятельности**

Для плодотворного осуществления целей и задач программы, для создания игровой программы, игр, представлений необходимо знать дисциплины: основы педагогики и психологии, сценическое движение (пластика, танец), сюжетно-ролевая и театрализованная игра, вокал, актерское мастерство. Изучение этих предметов способствует формированию организаторских способностей, творческого мировоззрения, умению общаться и содействовать в коллективе, развитию актерских способностей, познавательной активности, речи, мышлению, воображению, позволяют свободно и уверенно чувствовать себя в игре, на сцене и в жизни.

#### **Сюжетно – ролевая игра:**

- Знакомство с многообразием игр. Классификация игр. История возникновения игры;
- Овладение навыками организации и проведения игр и игровых форм;
- Творческая деятельность в коллективе, детский досуг;
- Основы мастерства ведущего игровой программы.

#### **Театрализованная игра:**

- Искусство театральной деятельности. Понятие театра.
- Основы практической работы над голосом. Упражнения на развитие речи;
- Искусство художественного чтения. Развитие навыков театрально-исполнительской деятельности;
- Знакомство с основами сценарного мастерства и режиссурой игровых программ;
- Основы актерского мастерства. Подготовка и работа над сценарием, ролью в игровых программах, сценках, спектаклях;
- Постановка и проведение игровых программ, спектаклей, мероприятий.

### **Содержание деятельности**

Данный материал усваивается в игровой практике в следующей последовательности: творческие игры, развивающие игры и упражнения, подвижные и интеллектуальные игры. Наполняя игровую копилку, дети реализуют полученные знания в организации игр среди своих сверстников.

#### **Задачи:**

- формировать и закрепить интерес к занятиям игровой деятельностью;
- создать копилку игр;
- формировать первоначальные навыки организации и проведения игр;
- формировать навыки совместной, коллективной деятельности.

По окончании подготовительного этапа дети старшего дошкольного возраста должны знать и уметь:

- научиться руководствоваться тематическим набором игрового оборудования в условиях детского комбината;
- соблюдать игровые технологии;

- владеть первоначальными навыками организации игр: определить тематику игровой деятельности, распределить роли всем игрокам, уметь разделить участников игры на пары, команды;
- иметь навыки сотрудничества (коллективной деятельности);
- знать игры и упражнения.

На первоначальном этапе в программе представлен ряд театрализованных игр, направленных на развитие творческих способностей, рассматриваемых нами (воображение, внимание, память, речь, мышление, творческое восприятие). В них указана цель и ход игры.

## Список литературы

1. Азаров, Ю. П. Игра в дошкольном возрасте [Текст] / Ю. П. Азаров. – М.: Мысль. 2000. – 427 с.
2. Артемова, Л.В. Театрализованные игры дошкольников [Текст] / Л.В. Артемова // Методическое пособие для специалистов по дошкольному образованию. - М.: Просвещение, 2011. – 127 с.
3. Афанасьев, С. Н. Технология игр и игровых программ [Текст] / С. Н. Афанасьев // Учебное пособие для педагогов и воспитателей. - М.: Московское городское педагогическое общество, 2000. – 345 с.
4. Борзова, В. А., Борзов, А. А. Развитие творческих способностей у детей. [Текст]: учеб. пособие / В. А. Борзова, А. А. Борзов - Самара, 2013. – 218 с.
5. Боровик, О.В. Развитие воображения: [Текст] / О.В. Боровик // Методические рекомендации. – М.: Центр Гуманитарной Литературы «РОН», 2000. – 55 с.
6. Васильева, Н.Н., Новоторцева, Н.В. Развивающие игры для дошкольников. [Текст] / Н.Н. Васильева, Н.В. Новоторцева // Учебное пособие для педагогов и воспитателей. - Ярославль, 2011. - 208 с.
7. Дронова, Т. Н., Играем в театр. Театрализованная деятельность детей 4-6 лет [Текст] / Т.Н. Дронова // М.: Просвещение, 2005.– 215 с.
8. Дыбина, О.В. и др. Развивать, играя [Текст] / О.В. Дыбина // Метод, пособие для воспитателей. Тольятти, 2002. - 114 с.
9. Комлева, В. У порога творчества. Сюжетно-ролевые игры на занятиях с дошкольниками [Текст] / В. Комлева // Искусство в школе. - 2010. - № 1. – 271 с.
10. Мигунова, Е.В. Организация театрализованной деятельности в детском саду: [Текст] / Е. В. Мигунова // Учеб. метод. пособие:.. - Великий Новгород, 2006. - 126 с.
11. Развитие речи и творчества дошкольников: Игры, упражнения, конспекты занятий [Текст] / Под ред. О.С. Ушаковой. М., 2001. - 144 с.
12. Симонова, Л.Ф. Память. Дети 5 – 7 [Текст] / Л.Ф. Симонова // Ярославль: Академия Холдинг, 2001. - 144 с.
13. Солнцева, О. В. Дошкольник в мире игры [Текст] / Сопровождение сюжетных игр детей. – Спб.: Речь; М; Сфера, 2010. – 176 с.
14. Ушакова, О. С. Развитие речи и творчества дошкольников: игры, упражнения, конспекты занятий [Текст] / Ушакова О. С. // М., 2002. - 144 с.
15. Шайхетдинова Л. Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся [Электронный ресурс] / Л.Р. Шайхетдинова // ИД «Первое сентября»/ фестиваль педагогических идей «Открытый урок».-Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/522077>, свободный.- Загл. с экрана.
16. Шмаков, С.А. Игры учащихся - феномен культуры [Текст] / - М.: Новая школа, 2004(1994). – 240 с.



## **Театрализованные игры для развития творческих способностей старших дошкольников**

### **Игры на развитие воображения**

Цель: развить воображение, фантазию, образное мышление.

«Закончи событие»

Ход игры: дети создают круг. Педагог произносит первоначальную фразу, к примеру, «Однажды Маша пошла в лес за грибами, там она увидела...», дошкольники по очереди продолжают мысль игрового действия, выдвигая свои версии.

«Что бывает желтого цвета»

Ход игры: за непродолжительное время детям предлагается возможность назвать все, что имеет желтый цвет (цвет может меняться). Каждый, в порядке очереди, передавая шар, называет подходящий под данный цвет предмет. Пример: желтого цвета бывают солнце, цветок, яблоко, банан, фонарик, краски.

### **Игры на развитие внимание**

Цель: развить внимание, образное мышление.

«Зверята»

Ход игры: суть игры несложна. К примеру, если ведущий называет домашних животных (кошка, собака, морская свинка), ребята должны хлопнуть в ладоши, если диких (рысь, антилопа, зебра), - никаких движений производить не нужно. В очень быстром темпе ведущий, одним за другим, называет различных животных и следит за самыми внимательными ребятами.

«Верно-неверно»

Ход игры: ведущий говорит фразу, если она соответствует логике, дети хлопают в ладоши, если противоречит действительности - топают. Например, ведущий говорит: «Яблоки растут на сосне» (так как фраза неверна, дети топают). На фразу: «Зимой идет снег» - дошкольники должны хлопать, потому что в данном случае высказывание правильное.

### **Игры на развитие мышления**

Цель: проанализировать развитие логического мышления, уметь фантазировать и мечтать, представлять художественные образы, познакомить со словами, имеющими противоположное значение.

«Представим, что бы было, если ...»

Ход игры: детям предложена ситуация, допустим, что бы было, если бы... и звучат разные варианты, к примеру: вместо грома шел бы снег, деревья могли бы передвигаться, рыбы бы научились летать. Играя, необходимо стремиться к побуждению детей думать, размышлять, не судить строго детские фантазии.

«По паре»

Ход игры: педагог произносит слова-прилагательные, на что дети должны сообразить и дополнить пару к сказанному слову: холодный — горячий, добрый — злой, светлый — темный, веселый — грустный. В качестве противоположных слов

могут быть имена существительные, глаголы, где дети догадываются, какое по смыслу должно идти слово.

### **Игры на развитие речи**

Цель: способствовать развитию экспрессивной речи, отработать навыки правильной и четкой артикуляции, совершенствовать плавность и темп речи, уметь владеть голосом и управлять дыханием.

#### **«Скороговорки»**

Ход игры: ведущий проговаривает ребятам несколько раз одну и ту же скороговорку, задача детей, произнести также безошибочно и четко фразу. Скороговорки должны быть короткими и несложными по произношению: «Мокрая погода размокропогодилась», «Около кола колокола колотят», «От топота копыт пыль по полю летит» и другие.

#### **«Веселые нотки»**

Ход игры: играет музыкальная подборка нот с наложенным на них голосом. Например: «Ля-ля-ля-ля-ля, до-ре-ми-ре-до...», «Фа, фа, фа, фа, соль ля ми, ми ля соль...». Дети, повторяя за песней должны с точностью и быстротой передать нотную напевку.

### **Игры на развитие творческого восприятия**

Цель: развить творческое восприятие, сравнить предметы между собой,

#### **«Узнай предмет»**

Ход игры: перед началом игры необходимо положить в мешочек из ткани предметы небольшого размера: шарик, карандаш, ложку, конфету, ластик. Задание для детей: определить на ощупь название вещей.

#### **«Найди такой же пазл»**

Ход игры: перед ребенком выложены паззлы крупных размеров 15 штук, на другом столе точно такие же (одинаковые) – все в несобранном виде. За короткое время ребенок должен отыскать похожие паззлы и на одном, и на другом столе, сложив их в отдельную кучку. Задание ограничено по времени, на изучение картинок дается 20- 30 секунд.

### **Игры на развитие памяти**

Цель: развить память, творческое восприятие.

#### **«Закрытыми глазами»**

Ход игры: выбирается первый участник из группы детей. В течение минуты он смотрит на всех ребят (кто и в каком месте сидит, что делает). После чего по команде взрослого ребенок закрывает глаза и отвечает на вопросы педагога: «Кто слева от тебя?», «В каком углу сидит Егор?», «Какого цвета майка у Кати?». И так, все по очереди.

#### **«Раз карточка, два»**

Ход игры: разложить перед детьми парные карточки картинками вниз. Открывать следует по очереди (по две карточки). Если они одинаковые, то ребенок берет их себе, если разные — кладет обратно. Карточки могут быть разного цвета, геометрические фигуры, буквы, цифры, изображения животных, предметы. После выстроенной комбинации одинаковых карточек, ребенок по памяти называет их: что на чем изображено.

Таким образом, ряд театрализованных игр создают все предпосылки для начала формирования творческих способностей. При правильно выстроенной, разумной организации игры педагог помогает каждому ребенку найти свое место в группе - игровом коллективе, стать активным помощником; воспитывает его хорошим другом и ответственным человеком. Решение задач, направленных на развитие креативных умений, требует использования в практике театральных методик и их комбинаций в целостном педагогическом процессе [33, с. 79-80, 111-113].

## Приложение № 2

Следующий перечень игр, проводится во втором этапе реализации программы. Ниже представлена динамика развития творческих способностей также показатель уровня воображения, внимания, памяти, речи, мышления, творческого восприятия у детей старшего дошкольного возраста.

### **Игры на развитие воображения**

Цель: способствовать развитию воображения, эмоционально-чувственному восприятию мира.

#### «Войди в образ»

Ход игры: необходимо пройтись по залу (сцене) и сесть, затем встать и войти в образ того или иного человека: очень веселого, грустного, удивленного, к кому - то подкрадывающегося, от кого - то спасающегося.

#### «Угадайка»

Ход игры:

1. Стойка с поднятой рукой. Возможны варианты оправдывания: кладу книги на полку; протираю пыль на верхней полке шкафчика, вешаю куртку, раздвигаю занавески в комнате, украшаю елку.

2. Стойка на коленях, руки и корпус устремлены вперед. Варианты: поиск предметов под столом; натираю пол, кормлю животного.

3. Сидя на корточках. Любуюсь озером, рисую мелом, пропалываю грядку.

4. Наклон вперед. Завязываю шнурки; поднимаю платок; работаю с пылесосом, срываю цветок.

Варианты игры могут быть самыми разнообразными.

### **Игры на развитие внимания**

Цель: развить устойчивость внимания, тренировать память мышления и пространственного восприятия.

#### «Пуговица»

Ход игры: перед двумя игроками расположены два одинаковых набора похожих предметов – к примеру, фишек (ни одна не повторяется), и два квадратных игровых поля, разделенных на клетки. Тот, кто начинает игру, выставляет на своем поле 3 любые фишки, а другой игрок – запоминает их расположение. Далее игровое поле первого участника закрывается листом бумаги, второй - должен выставить фишки на своем поле аналогичным образом.

#### «Где чей домик?»

Ход игры: на рисунке изображено пять различных животных, соединенных запутанными линиями с точно таким же количеством домиков. Педагог

спрашивает у ребенка, какое из животных — в какой домик спешит? Для этого ему следует проводить по линии взглядом (можно использовать карандаш).

### **Игры на развитие мышления**

Цель: познакомить детей с новыми словами и обогатить его словарный запас, формировать развитие логического мышления.

«Из чего же, из чего же, из чего же?»

Ход игры: детям называется предмет, часть которого они должны назвать. Чем больше дети перечисляют детали предмета, тем лучше. Например: цветок — стебель, лист, бутон, лепестки; книга - переплет, обложка, страницы.

«Как узнать?»

Ход игры: детям задается ряд вопросов, на которые они должны правильно ответить. Например:

- холодная ли вода? (потрогать);
- сладкая ли каша? (попробовать ее на вкус);
- идет ли на улице дождь? (выйти на улицу или посмотреть в окно);
- высохла ли майка? (потрогать);
- который час? (посмотреть на часы или спросить у людей);
- пришла ли весна? (заметить капающие сосульки с крыш, услышать пение птиц);
- пишет ручка или нет? (попробовать писать);
- работает ли компьютер? (включить);
- сварилась ли картошка? (проткнуть вилкой или попробовать);
- закипел ли чайник? (из него идет пар);
- любит ли кошка ананас? (дать попробовать съесть).

### **Игры на развитие речи**

Цель: способствовать развитию речи, познакомить детей с новыми словами и обогатить его словарный запас, отработать навыки правильной и четкой артикуляции, совершенствовать плавность и темп речи, уметь владеть голосом и управлять дыханием.

«Веселые скороговорки»

Ход игры: педагог начитывает детям пару раз скороговорку, сложность в том, что дошкольники должны подряд произнести правильно, без ошибок фразы. Примеры предлагаемых скороговорок: *«Кукушка кукушонку купила капюшон. Надел кукушонок капюшон, как в капюшоне кукушонок смешон», «Ехал грека через реку, Видит грека: в реке — рак. Сунул грека руку в реку, Рак за руку грека — цап!»*, *«По утрам у Айболита, до обеденной поры, лечат зубы: зебры, зубры, тигры, выдры и бобры»*.

«Затяжное словечко»

Ход игры: дети вытягивают из шляпы карточки с написанными заранее словами. Задача каждого ребенка продержат на одном дыхании в течении 10 секунд предназначенное слово. Пример: «Кот Барабаааааас», «Гиппопотааааааам», «Арлекиииииино», «Бумерааааааанг».

### **Игры на развитие творческого восприятия**

Цель: развить творческое восприятие, сравнить предметы между собой,

### «Сделай так»

Ход игры: детям предлагаются следующие задания:

а) по образцу построить из кубиков строение. б) по образцу нарисовать узоры.

### «Зашиваем ковер»

Ход игры: по предлагаемой схеме дошкольник работает с материалом. На красочном коврикe расположены несколько заплаток, есть дырки. Возле коврика из них нужно выбрать только те, что могут закрыть дырки. Ребенок может не только выбрать, но и вырезать нужную заплатку, чтобы закрыть дырку в коврикe.

### Игры на развитие памяти

Цель: развить память, творческое восприятие.

### «Узнай предмет»

Ход игры: старшему дошкольнику завязывают глаза, по очереди педагог или ребенок кладут в его вытянутую руку предметы, названия которых вслух не произносятся, задача участника - догадаться о положенной вещи. После того, как ряд предметов (5-8) будет обследован, ему предлагают назвать все эти вещи в той последовательности, в которой они вкладывались в руку. Сложность задания заключается в том, что ребенку необходимо выполнить две мыслительные операции — узнавание и запоминание.

### «Кукловод»

Ход игры: педагог – «кукловод» завязывает глаза ребенку и «водит» его словно куклу, придерживая за плечи, не произнося при этом слов. Пять шагов вперед, остановка-пауза, поворот направо, три шага назад, поворот налево и снова пять шагов вперед. Комбинацию можно менять. Затем старшему дошкольнику развязывают глаза и просят самостоятельно найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения [10, с. 140-144].

## Приложение № 3

Далее представлена программа игровых технологий для детей старшего дошкольного возраста «Веселые и находчивые» с участием сказочных героев Мальвины и Буратино, направленная на развитие творческих способностей

### **Программа игровых технологий для детей пяти-шести лет, направленная на развитие творческих способностей**

### **«Весёлые и находчивые»:**

#### **Основные роли:**

Буратино

Мальвина

**Мальвина.** Добрый день, дорогие ребята! Я рада очень всех вас видеть, зовут меня Мальвина, а как зовут вас? *(дети знакомятся с Мальвиной, называя свое имя и добавляя к нему название любимой игрушки).*

Ребята, какие же вы все интересные, яркие, хотелось бы узнать, какими можете быть вы, когда играете? *(начинается первая игра).*

## **Игры на развитие воображения**

Цель: способствовать развитию воображения, эмоционально-чувственному восприятию мира.

«Войди в образ»

Ход игры: необходимо пройтись по залу (сцене) и сесть, затем встать и войти в образ того или иного человека: очень веселого, грустного, удивленного, к кому - то подкрадывающегося, от кого - то спасающегося.

«Угадайка»

Ход игры: возможны варианты оправдывания: сидя на корточках: люблю озером, рисую мелом, пропалываю грядку. Наклон вперед: завязываю шнурки; поднимаю платок; работаю с пылесосом, срываю цветок. Варианты игры могут быть самыми разнообразными.

*В зале появляется Буратино.*

**Буратино.** Я смотрю вам и без меня, весело?

**Мальвина.** Буратино, милый друг, что же ты такое говоришь и где приветствие ребятам?

**Буратино.** О каком это ты приветствии говоришь, вы, смотрите, увлеченно играете и даже не позвали меня... *(печалится)*.

**Мальвина.** Не переживай, мы с удовольствием возьмем тебя в мир своих игр, правда, дети?

**Дети.** Дааааа!

*(Буратино готовит соответствующие атрибуты для следующих игр)*

## **Игры на развитие внимания**

Цель: развить устойчивость внимания, тренировать память мышления и пространственного восприятия.

«Пуговица»

Ход игры: необходимо закрыть листом бумаги игровое поле первого участника, второй игрок должен выставить фишки на своем поле аналогичным образом.

«Где чей домик?»

Ход игры: ребята должны догадаться по рисунку с изображением различных животных, соединенных запутанными линиями и домиками, кто в какой домик спешит? (Для этого ему следует проводить по линии взглядом либо использовать карандаш).

**Мальвина.** Ну что ж, молодец, Буратино! Удивил! А я приготовила игры посложнее, попробуем узнать их поближе?

## **Игры на развитие мышления**

Цель: познакомить детей с новыми словами и обогатить его словарный запас, формировать развитие логического мышления.

«Из чего же, из чего же, из чего же?»

Ход игры: детям называется предмет, часть которого они должны назвать. Чем больше дети перечисляют детали предмета, тем лучше. Например: цветок – стебель, лист, бутон, лепестки; книга - переплет, обложка, страницы.

«Как узнать?»

Ход игры: детям задается ряд вопросов, на которые они должны правильно ответить. Например:

холодная ли вода? (потрогать);

- сладкая ли каша? (попробовать ее на вкус);
- идет ли на улице дождь? (выйти на улицу или посмотреть в окно);
- закипел ли чайник? (из него идет пар);
- любит ли кошка ананас? (дать попробовать съесть) и другие.

**Буратино.** Как интересно, я столько многого узнал! У меня даже возникли кое-какие идеи по поводу игры.

**Мальвина.** Поделишься с ребятами?

**Буратино.** С радостью!

### **Игры на развитие памяти**

Цель: развить память, творческое восприятие.

«Узнай предмет»

Ход игры: ребенку завязывают глаза, по очереди дошкольник кладет в вытянутую руку участника предметы, названия которых вслух не произносятся. Задача игрока - догадаться о положенной вещи. После того, как ряд предметов (5-8) будет обследован, ему предлагают назвать все эти вещи в той последовательности, в которой они вкладывались в руку.

«Кукловод»

Ход игры: ведущий – «кукловод» завязывает глаза ребенку и «водит» его словно куклу, молча, придерживая за плечи. Пять шагов вперед, остановка-пауза, поворот направо, три шага назад, поворот налево и снова пять шагов вперед. Затем старшему дошкольнику развязывают глаза и просят самостоятельно найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения.

**Мальвина.** Здорово, мне понравилось! Память, несомненно, важный фактор развития детей. Немаловажную роль играет и речевая деятельность в дошкольном детстве. Давайте вместе со мной разучим веселые скороговорки!

### **Игры на развитие речи**

Цель: способствовать развитию речи, познакомить детей с новыми словами и обогатить его словарный запас, отработать навыки правильной и четкой артикуляции, совершенствовать плавность и темп речи, уметь владеть голосом и управлять дыханием.

«Веселые скороговорки»

Ход игры: педагог начитывает детям пару раз скороговорку, сложность в том, что дети должны подряд произнести правильно, без ошибок фразы. Примеры предлагаемых скороговорок: *«Кукушка кукушонку купила капюшон. Надел кукушонок капюшон, как в капюшоне кукушонок смешон», «Ехал грека через реку, Видит грека: в реке — рак. Сунул грека руку в реку, Рак за руку грека — цап!».*

«Затяжное словечко»

Ход игры: дети вытягивают из шляпы карточки с написанными заранее словами. Задача каждого ребенка продержать на одном дыхании в течении 10 секунд предназначенное слово. Пример: «Кот Барабаааааас», «Гиппопотааааааам», «Арлекиииииино», «Бумерааааааанг».

**Буратино.** Вот это да, сложнее я еще не видел заданий! Может, в заключение немного отдохнем и поиграем в игры, направленные на творческое восприятие?

**Мальвина.** Абсолютно согласна, с тобой, Буратино! Переходим к завершающему блоку игровых заданий.

### **Игры на развитие творческого восприятия**

Цель: развить творческое восприятие, сравнить предметы между собой,  
«Сделай так»

Ход игры: детям предлагаются следующие задания:

- а) по образцу построить из кубиков строение. б) по образцу нарисовать узоры.  
«Зашиваем ковер»

Ход игры: по предлагаемой схеме дошкольник работает с материалом. На красочном коврике расположены несколько заплаток, есть дырки. Возле коврика из них нужно выбрать только те, что могут закрыть дырки. Ребенок может не только выбрать, но и вырезать нужную заплатку, чтобы закрыть дырку в коврике.

### **Мальвина и Буратино.**

Мы отлично поиграли  
И, наверняка, устали.  
Нужно всем нам отдохнуть  
И идти в дальнейший путь.  
Там в пути есть много знаний,  
Трудолюбия, стараний.  
Дети, вы всегда играйте.  
Да про нас не забывайте.  
Будем письма вам писать  
И задумки присылать!

*(В конце программы сказочные герои Буратино и Мальвина дарят детям сладкие подарки и говорят «До новых встреч» под музыку «Вместе весело шагать по просторам»).*

Приложение № 4

### **Упражнения на развитие воображения**

Цель: развить воображение, образное мышление, способность к импровизации, комбинирование новых образов.

«Закорючки»

Ход игры: необходимо разделиться по парам и нарисовать друг для друга произвольные закорючки, а потом поменяться листочками. Побеждает тот, кто сможет превратить закорючку в осмысленный рисунок.

«Оживи предмет»

Ход игры: педагог предлагает детям представить, что картина, стул, цветок - живые предметы, с которыми можно общаться. О чем можно их спросить? Что они могли бы они сказать в ответ?

«Фантазеры»

Ход игры: ребенок произносит фразу, имеющую определенную эмоциональную окрашенность, выражающую радость, печаль, испуг, восторг. Остальные дети, используя сказанное в качестве опоры, придумывают историю в заданном настроении.



## «Несуществующее животное»

Ход игры: педагог рассказывает про существование рыбы-молот или рыбы-иглы, про то, что научно доказано, что существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: "Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит?"

### «Выбери профессию»

Ход игры: педагог предлагает детям выбрать один из предложенных предметов (кран, кастрюля, весы, расческа, градусник) и рассказать о том, с какой профессией он связывает выбранный предмет. Чем ему нравится эта профессия? Хотел бы он, став взрослым, выбрать эту профессию?

### «Сочини сказку»

Ход игры: детям дают две-три игрушки и предлагают придумать сказку с их участием. В качестве образца ведущий тоже берет игрушку и сочиняет вместе с ребятами.

### «В царстве Снежной королевы»

Детям предлагается с помощью волшебного пера Жар-птицы перенестись в царство Снежной королевы. Дети, вспомнив ощущение холодного колючего снега, бьющего в лицо ветра, непроизвольно сжимаются в комочек, закрывают лицо руками.

### «Баю-бай»

(Русская народная песня)

Ведущая:

Баю-баю, баю-бай!

Спи, мой мишка, засыпай.

Ты скорей закрой глазок,

Ты поспи, поспи часок.

Баю-бай, баю-бай!

Спи, мой мишка, засыпай!

(Выразительные движения: шея вытянута вперед к мишке, плавное покачивание игрушкой в ритме песни.)

### «На двери висит замок»

(Русская народная потешка)

Ведущая:

На двери висит замок.

Дети сцепили руки в замок.

Кто его открыть бы мог?

Дети стараются разъединить сцепленные руки.

Повернули, покрутили...

Выполняют вращательное движение руками.

Постучали и открыли.

(Стучат сцепленными руками по коленкам и разъединяют руки).

### «Оживление предметов»

Ход игры: ребенку предлагают представить себя и изобразить новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной, открытым чайником, выкипающей кастрюлей и другое.

### «Дорисуй картинку»

Ход игры: ребенку предлагается незаконченное изображение предмета, и его просят назвать этот предмет. Если ребенку не удастся сразу опознать предмет, ему оказывается помощь в виде загадок и наводящих вопросов. После того как дети узнали предмет и представили себе его образ, они дорисовывают и раскрашивают картинки. Предъявляемые детям незаконченные картинки могут быть выполнены по-разному: точечное изображение, схема предмета, его частичное изображение. На картинках может быть любой знакомый детям объект. Предметные изображения можно объединять в смысловые группы (например, «овощи», «одежда», «цветы» и т.д.) и использовать это упражнение при изучении соответствующей группы.

#### «Имитация действий»

Ход игры: предлагаются различные ситуации, например, варим суп. Попросить ребенка показать, как вы моете и вытираете руки перед приготовлением пищи, наливаете воду в кастрюлю. Зажигаете горелку газовой плиты и ставите кастрюлю на конфорку. Чистите и режете овощи, засыпаете их в кастрюлю, солите, помешиваете суп ложкой, черпаете суп поварешкой. Показать, как нужно осторожно нести чашку, наполненную горячей водой. Представить и показать: вы поднимаете горячую сковороду, передаете по кругу горячую картошку.

#### Упражнения на развитие мышления

Цель: развить мышление, проанализировать развитие логического мышления, уметь фантазировать и мечтать, представлять художественные образы, познакомить со словами, имеющими противоположное значение. формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.

#### «Поиск общего»

Ход игры: игровое задание: назвать как можно больше общих признаков двух предметов, указанных педагогом (например, тарелка и лодка). Ответы могут быть стандартными («Это вещи, сделанные человеком»; «Они имеют глубину») и необычными, позволяющими увидеть знакомые предметы в новом свете. Побеждает тот, у кого список общих признаков длиннее.

Задача педагога — распределить все ответы по степени существенности вскрываемых в них связей между предметами.

#### «Карнавал зверей»

Ход игры: педагог предлагает детям разобрать шапочки зайца, лисы, медведя. Затем ребенок должен решить, каков нрав у выбранного им зверя (волк - добрый или злой, заяц - хвастливый или трусливый, лиса - хитрая или озорная). Затем дети придумывают танцевальную импровизацию, согласуя свои движения с задуманным образом, додумывают замысел игровой деятельности. Остальные дети должны отгадать характер персонажа.

Это упражнение можно использовать и для развития памяти. По окончании всех занятий дети вспоминают, каких зверей изображали. Подсказкой могут служить музыкальные фрагменты танцев данных персонажей.

#### «Составление предложений»

Цель: развивать способность быстро устанавливать разнообразные, иногда неожиданные связи между знакомыми предметами; создавать новые образы из отдельных элементов. Формировать установку на то, что возможны разные способы объединения и расчленения предметов.

Ход игры: составить как можно больше предложений, обязательно используя, названные педагогом три слова, не связанные друг с другом по смыслу (например, озеро, карандаш, медведь). Падеж слов можно менять, в предложениях могут использоваться и другие слова. Ответы могут быть стандартными («Медведь утопил в озере карандаш»); сложными с выходом за пределы 1 ситуации, обозначенной тремя словами, и с введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»); и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).

#### «Исключение лишнего слова»

Ход игры: берутся три слова (например, кошка, апельсин, солнце). Для этого нужно оставить два слова, обозначающие предметы, в чем-то схожие между собой, и исключить третье, лишнее слово, называющее предмет, не обладающий общими для первых двух предметов признаками.

Задача педагога: стимулировать детей к поиску как можно большего числа вариантов исключения лишнего слова, начиная от лежащих на поверхности решений (исключить слово «собака», так как и помидор, и солнце круглые) и кончая самыми неожиданными.

#### «Бывает - не бывает»

Ход игры: называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить.

Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные и т.д.

#### «Угадай по описанию»

Ход игры: взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

#### «Что будет, если...»

Ход игры: ведущий задает вопрос - ребенок на него отвечает.

"Что будет, если я встану ногами в лужу?"

"Что будет, если в ванну с водой упадет полотенце? Шампунь? Котенок? Мячик?" и так далее. Затем меняются ролями.

#### «Неоднозначные ответы»

Ход игры: заранее обдумайте вопросы на которые возможны неоднозначные ответы. Когда ребенок ответит на ваши вопросы, возможно вы будете очень удивлены. Такого ли ответа вы от него ожидали?

Маленькие примеры:

«Шерсть у нашей кошки очень...»;

«Ночью на улице очень...»;

«У людей есть руки, для того чтобы ...»;

«Я заболел потому, что ...».

#### «Смастери и сочини»

Ход игры: детям предложено сделать игрушки из бумаги, картона, материи, глины и придумать, разыграв с самоделками сказку.

Педагог предлагает детям разыграть сказку «Три поросенка», изменив характеры персонажей на противоположные. В новой сказке - волк становится слабым, хилым, немощным; а поросята — смелыми, решительными, энергичными.

В зависимости от перемены в характерах меняются сказки и взаимоотношения персонажей. Подобным образом, изменив качества действующих лиц на противоположные, можно разыграть с детьми хорошо знакомые им сказки «Маша и Медведь», «Красная Шапочка», «Волк и семеро козлят» и другие.

1-я сцена

(Звучит вступление к песне, с лейкой слева выходит Медведь.)

Медведь (поет на мелодию эстрадной песни «Атас»):

Берегу урожай очень строго,  
Не люблю я без дела лежать!  
Чтобы выросло все в огороде,  
Нужно чаще его поливать!

(Поливает грядки с морковкой, капустой и уходит за кулисы вправо. Справа выпрыгивает Заяц, поет на мелодию припева эстрадной песни «Самоволочка», «Любэ»).

Заяц: Каждый день хожу, брожу  
Гуляю по лесу.  
Могу я прыгать и скакать.  
Мне работать лень.  
Я ничего не делаю,  
Я под кустом люблю лежать. О!

(Видит куст, потирает руки, ложится на коврик на спину, закидывает ногу на ногу, болтает ногами. Справа идет Медведь с ведрами, нечаянно слегка наступает на ногу Заяцу.)

Заяц (вскакивая): Ой! О-ей! Ты чего по ногам ходишь?

Медведь: Извини, пожалуйста, я нечаянно (ставит ведра к кусту).

Заяц: Сейчас! Ты мне заднюю лапу отдал! Ой! О-ей!

(Медведь доводит Заяца до стола, помогает сесть справа.)

Ой! Ой! Мне больно!

Медведь: Чем же тебя успокоить?

(Приносит морковку, Заяц, отвернувшись, съедает и снова кричит.)

Заяц: Ой! О-ей! Мне больно! Медведь: Вот послушай!

(Берет в руки трещотку со стола, садится слева, поет и играет.)

Ах вы сени, мои сени! Сени новые мои,

Сени новые, кленовые, Решетчатые!

*(Медведь поет, а Заяц начинает сидя танцевать — руками, качает ногой. Медведь замолкает, Заяц снова кричит.)*

Заяц: Ой, мамочка! Мне плохо!

(Медведь приносит морковку, Заяц съедает.)

Медведь: Ну, как твоя лапка? Болит?

Заяц: Еще как болит! Сначала вроде отпустило, а теперь вообще встать не могу. Ой! О-ей!

*(Медведь уходит. Заяц поет.)*

Мишка поит,

Мишка кормит —

Ловко я провел его.  
А меня не беспокоит  
Ровным счетом ничего!

*(Берет ложки, играет разными приемами. Видит Медведя, бросается снова на стул.)*

Медведь: Как твоя лапка, Заяц? Заяц: Мне плохо! Мне плохо! Медведь: Ну не плачь. Ложись на мою

кровать. Поспи (укладывает).

Спи, мо радость, усни (напевает).

*(Заяц засыпает, Медведь идет за морковкой, приносит. Заяц просыпается.)*

Ну, как твоя лапка, Заяц? Заяц: Что ты меня все спрашиваешь? Хуже прежнего болит. Ходить не могу! Медведь: Что же мне делать?

*(Протягивает морковку, Заяц отталкивает морковь.)*

Заяц (загибая пальцы): Вчера морковка! Сегодня морковка! Морковка да морковка, понимаете ли! Хочу сладких груш! Можно с медом.

*(Медведь уходит, обхватив голову. Заяц уходит. Слева идет Лиса.)*

Лиса (поет на мотив эстрадной песни «Настоящий полковник» А. Пугачевой):

Меня, конечно, все звери знают.

Я ими руковожу!

Умна я очень, хитра я очень –

Только руками вожу.

*(В записи звучит проигрыш из песни, Лиса танцует. Идет Медведь.)*

Миша, что это ты такой грустный?

Медведь: Отдал я Зайцу нечаянно заднюю лапу. И не могу его вылечить!

Лиса: А ты бы врача позвал.

Медведь: Эх, где его найти?

Лиса: А я? Да я при больнице второй месяц работаю. Проводи меня к Зайцу. Я его быстро на ноги поставлю!

*(Берет Медведя под руку, они уходят.)*

2-я сцена

*(Заяц танцует, видит Медведя с Лисой, мечется, хватается за покрывало, садится на стул, накрывшись с головой, дрожит.)*

Лиса (подойдя к Зайцу)

Да... (ехидно). Плохи его дела, Миш! За-беру-ка я его к себе в больницу.

У меня Волк по ножным болезням - большой специалист!

(Складывает руки крестом на груди.)

Мы с ним вместе Зайца лечить будем!

*(Заяц вскакивает, мечется то в одну, то в другую сторону и убегает.)*

Вот он и здоров!

Медведь (садится на стул в недоумении)!

Да!.. Век живи - век учись!

(Поклон.)

*Танец Лисы (в записи звучит проигрыш из эстрадной песни «Настоящий полковник»).*

1.И.П. - ноги вместе, руки на поясе. Отводит правую руку в сторону на счет «раз, два, три, четыре» - отмечая 4 раза точки в воздухе.

То же самое левой рукой.

2. «Фонарики» - движение кистями обеих рук по кругу вверх и вниз.

3. Примерно 3-4 раза рисует в воздухе небольшой круг правой рукой - вправо. То же самое - левой рукой - влево.)

▲ «Фонарики», руки - свободно.

▲ На «раз» - шаг вперед левой ногой, на «два» - правую ногу завести спереди за левую, на «три» - левой ногой - шаг назад, на «четыре» - приставить правую ногу.

(Движение выполняется два раза.)

▲ Кружение шагом на 360°, руки - свободно.

▲ Два приставных шага влево и два приставных шага вправо.

▲ Кружение.

Танец Зайца

И.п. - ноги вместе, руки на поясе. Поочередное выставление ног на пятку -4 раза.

Прыжки - ноги врозь - вместе - 4 раза.

Прыжки вокруг себя.

Прыжки на одной ноге влево, на другой (правой) ноге - вправо.

Прыжки - одна нога впереди - другая сзади. Прыжком менять положение ног (Можно выполнить «Колесо»).

*(Грядку можно сделать из коробки, наклеив сверху покрашенный под цвет грядки лист ватмана, чтоб концы свешивались на пол, и прорезав дырки для морковок. Морковки можно сшить из материала, чем-нибудь набив, листики — (ботву) — вырезать из поролон, покрасить зеленым цветом и пришить).*

*Для того, чтобы зрителю было незаметно, сзади стула Зайца ставится ведро, в которое он кидает «съедаемую» морковь.*

## Загадки

Загадки помогают развивать образное и логическое мышление, умение выделять существенные признаки и сравнивать, тренируют быстроту и гибкость ума, сообразительность, способность находить оригинальные решения.

Можно предложить детям и самостоятельно составить загадки о каких-либо известных предметах (цветок, стол, мяч, книга, карандаш, чайник).

Гуляю по свету,

Жду ответа,

Найдешь ответ —

Меня и нет. (Загадка)

Заворчал живой замок,

Лег у двери поперек. (Собака)

На ночь два оконца

Сами закрываются,

А с восходом солнца

Сами открываются. (Глаза)

Не море, не земля,

Корабли не плавают,

А ходить нельзя. (Болото)

Сидит на окошке кошка.

Хвост как у кошки,  
Лапы как у кошки,  
Усы как у кошки,  
А не кошка. (Кот)

Два гуся — впереди одного гуся,  
Два гуся — позади одного гуся,  
И один гусь — посередине.  
Сколько всего гусей? (Три)

У семерых братьев по одной сестрице. Много ли всех? (Восемь)

Два отца и два сына нашли  
Три апельсина и разделили поровну,  
Каждому досталось по целому. Как?  
(Дед, отец, сын)

Кто носит шляпу на ноге? (Гриб)

Что делает сторож, когда у него на шапке сидит воробей? (Спит)

Как назвать пять дней, не называя чисел и названий дней?

(Позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра)

### **Упражнения, игры направленные на развитие мышления.**

**Завершение рассказа.** Детям предлагается начало какого-либо рассказа.

Например: «Стоял ясный солнечный день. По улице шла девочка и вела на поводке смешного щенка. Вдруг откуда ни возьмись...».

Необходимо придумать продолжение и окончание рассказа. Время работы — 10 мин.

Рассказ можно оценить по следующим критериям: — законченность рассказа; — яркость и оригинальность образов; — необычность поворота и сюжета; — неожиданность концовки.

### **Составление рассказа с использованием отдельных слов**

Детям предлагаются отдельные слова.

Например: а) девочка, дерево, птица; б) ключ, шляпа, лодка, сторож, кабинет, дорога, дождь. Нужно составить связный рассказ, используя эти слова.

### **Упражнения на развитие памяти**

Цель: развитие и тренировка зрительной, слуховой, тактильной памяти.

#### **«Чудесные слова»**

Ход игры: необходимо подобрать 20 слов, связанных между собой по смыслу: должно получиться 10 пар, например: книга-стол, потолок-люстра. Слова читаются ребенку три раза, причем, пары интонационно выделяются. Через некоторое время дошкольнику повторяют только первые слова пар, а вторые он должен вспомнить. Это тренировка кратковременной слуховой памяти.

#### **«Кто догадается»**

Ход игры: ребенку предлагают за одну минуту назвать пять-шесть предметов заданной формы или цвета. Например, пять предметов коричневого цвета, шесть предметов, имеющих овальную форму.

«Я открою вам секрет, выбираю ... цвет»

Ход игры: участники встают в одну шеренгу, выбирается ведущий, который произносит заветную фразу: «Я открою вам секрет, выбираю ... цвет». Называет любой цвет. Все дети, у кого имеется данный цвет в одежде -выбегают из шеренги, у тех, у кого его нет – убегает от ведущего, а он, в свою очередь, их ловит. Кого поймал – тот и называет фразу с акцентом на цвет.

#### «Жесты»

Ход игры: все играющие садятся в круг. Каждый ребенок выбирает себе жест, чтобы он не повторялся у других. Игра начинается с того, что любой из игроков показывает свой жест, а затем чей-либо другой. Тот, чей жест показан игроком, также показывает сначала свой жест, а затем другой и т.п. Игра проводится в быстром темпе. Тот, кто сбился,- выходит из игры.

#### «На память»

Ход игры: перед детьми на столе лежат семь разных предметов (далее можно увеличивать количество до девяти). Это могут быть: карандаш, кукла, воздушный шарик, открытка, линейка, брелок, жевательная резинка, заколка для волос, ластик. Педагог называет вслух каждый лежащий предмет, а дети проговаривают за ним для запоминания. После чего все отворачиваются, а взрослый убирает два предмета, перемешивая при этом все остальные. По сигналу дети поворачиваются и называют предметы, которых не хватает. Тот, кто первым угадал – встает на место ведущего и прячет предметы, лежащие на столе.

#### «Тренируем мозг»

Ход игры: педагог показывает иллюстрированную книгу, видеослайды с яркими событиями на проекторе (пейзаж, семья, натюрморт). После окончания каждому ребенку задается вопрос: «Сколько яблок было нарисовано в книге?», «Какого цвета была машина у бегемота?», «Что делали Катя и Дима на улице (по видео)?».

### Приложение № 5

#### **Игры и тренинги на развитие речи**

Цель: развить способность к развитию экспрессивной речи, отработать навыки правильной и четкой артикуляции, совершенствовать плавность и темп речи, уметь владеть голосом и управлять дыханием; научить детей составлению простых предложений по картинкам и составлению предложений о людях знакомых ребенку профессий, тренировать в преобразовании деформированной фразы, развить языковое чутье.

#### «Скороговорки»

Ход игры: педагог проговаривает скороговорку, задача детей повторить с точностью и ясностью. Примеры скороговорок могут быть самыми разнообразными, начиная с коротких, заканчивая более сложными по произношению:

*По траве тропа протоптана.*

*Пароль «Орел».*

*Папа покупал покупки.*

*Макара укусил комар,*



*Прихлопнул комара Макар.  
Шел Егорка по пригорку  
И учил скороговорку.  
Он учил скороговорку  
Про Егорку и про горку.  
А когда сбежал под горку,  
Позабыл скороговорку.  
И теперь в скороговорке  
Нет ни горки, ни Егорки.*

#### «Скороговорки - 2»

Ход игры: дети делятся на четыре микрогруппы. Каждой команде раздается карточка с заданной скороговоркой. Задача ребят: показать на действиях пантомиму содержимой фразы и быстро произнести слова скороговорки.

Примеры могут быть такими: «Подарили Вареньке-валенки, Валеньке – варежки», «Дядя Коля дочке Поле подарил щеночка колли», «Кошка Крошка на окошке кашку кушала по крошке».

#### «Перевертыши»

Ход игры: задача детей эмоционально донести мысль предложения-перевертыша. Примеры: «Иди, Макар, к ракам, ишаку казак сена нес, казаку каши», «Мокнет Оксана с котенком», «Леша на полке клопа нашел».

#### «Слога»

Ход игры: детям необходимо повторять за взрослым фразы, состоящие из слогов и окончания рифм. Затем увеличивать темп речи.

Ра-ра-ра – начинается... (игра).

Ры-ры-ры – у мальчиков... (шары).

Ро-ро-ро – у нас новое... (ведро).

Ру-ру- ру – продолжаем мы.. (игру).

Ре-ре-ре – стоит домик на... (горе).

Ри-ри-ри – на ветках... (снегири).

Ар-ар-ар – кипит наш... (самовар).

Ор-ор-ор – созрел красный... (помидор).

Ир-ир-ир – мой папа... (командир).

Арь-арь-арь – на стене висит... (фонарь).

Ра-ра-ра – у мышки есть... (нора).

Ре-ре-ре – носим воду мы в... (ведре).

#### «Какой?»

Ход игры: для обогащения речи именами прилагательными, чтобы научить новому и полезному ребенка используется данная игра. Педагог спрашивает: «Мяч какой?» Дети характеризуют качествами – большой, маленький, круглый, резиновый, упругий, синий, кожаный. «Птица какая?» – коричневая, красивая, лёгкая, поющая, свободная. «Снег какой? Цветок какой? Дом какой?».

*«Что могут делать...?!»*

Ход игры: игра для увеличения запаса глаголов. Что может делать кошка? – мяукать, мурлыкать, ходить, бегать, царапаться, рычать, кусаться, кушать, умываться. На том же примере: что может делать ребенок? Что могут делать руки, лицо, часы, телевизор, радио?

### «Слова наоборот»

Ход игры: воспитатель просит детей подобрать антонимы (противоположные слова) к называемым словам: день, холод, радость, смелость, друг, стоять, добрый, взял, мокро, чисто, высокий, глубокий, узкий, близко, назад, далеко и другие.

Пример: зима – лето, твердый – мягкий, холодный – горячий.

### «Слова-товарищи»

Ход игры: дети должны назвать слова по-разному звучанию, которые помогают лучше описать предмет, вещь. Холодный – ледяной, морозный, студёный, умный – мудрый, толковый, сообразительный. Список слов можно продолжать дальше.

### Один – много (можно включить в игру мяч)

Ход игры: взрослый называет слово в единственном числе, задача ребёнка подобрать множественное число. Например: окно - окна, пружинка- пружинки.

### Назови ласково (также можно играть с мячом)

Ход игры: педагог говорит: стол — столик, книга - книги. *Потому что...* Включение в речь союзов и предлогов делает речь плавной, логичной, цельной. Развивая эту способность у детей, необходимо рассуждать и отвечать на вопросы:

Я мою руки потому, что...

Почему ты идёшь спать? (Необходимо *объяснить*).

Взрослый даёт задание ребёнку: «Я сейчас произнесу предложение, а ты ответишь на мой вопрос».

Собака сидит около будки. Вдруг пробегает мимо нее кошка. Почему лает собака? (объяснить). *Кем (чем) был?*

Взрослый называет ребёнку явления, предметы, животных, где ребёнок должен сказать, кем (чем) они были раньше.

Свинья была поросенком;

Бабочка была гусеницей;

Кошка была котенком:

Лёд был водой.

«*Волшебный мешочек*» Ход игры: для подготовки нужны картинки с изображением овощей, фруктов, ягод, сладостей. Взрослый достаёт из мешочка картинку и говорит: «Вот морковь. Каким она цветом? Кто ее любит есть?». Эта игра позволяет дошкольникам усвоить окончание существительных в дательном падеже.

### «Профессии»

Ход игры: ребенок должен составить предложение по изображенной картинке об обязанностях человека данной профессии (врач, учитель, кондуктор, швея, пожарник, водитель, продавец, повар). Например, «Врач лечит людей», «почтальон носит письма и газеты», «парикмахер стрижет волосы».

### «Закончи предложение»

Ход игры: взрослый расставляет перед ребенком предметные картинки и начинает произносить предложение, а ребенок должен его закончить подходящим

словом, опираясь на картинки. Например, «Мышка любит есть (сыр)»; «На улице идет сильный (дождь)»; «Я сорвала (цветок)»; «Надутый воздушный (шарик)».

#### «Шарады»

Ход игры: педагог зачитывает шарады, дети внимательно слушают, тот кто знает ответы, произносит их вслух.

Чтоб отгадать, имей терпение:

С Л я – часть лица,

А с Б – растение (Лоб-боб).

Я цвет одинаковый часто имею:

И с Г зеленею, и с К зеленею.

Но с К вам со мною рискованно быть:

Могу и до слез довести, и убить. (Луг-лук).

С Л я слезы вызываю,

С Ж по воздуху летаю. (Лук-жук).

С буквой Н я по ночам

В небесах гуляю.

С буквой П частенько вам

Видеть помогаю. (Луна-лупа).

С Ы мы мчим вас что есть мочи,

С У мы ноги вам промочим. (Лыжи-лужи).

#### Детский фольклор, потешки

Топ-топ! Топотушки!

Пляшет зайка на опушке,

Пляшет ежик на пеньке,

Пляшет песик на крылечке,

Пляшет котик возле печки,

Пляшет мышка возле норки,

Пляшет козочка на горке,

Пляшет утка на реке,

Черепаша – на песке.

Топ-топ! Топотушки!

Пляшут лапки,

Пляшут ушки,

Пляшут рожки и хвосты!

Что стоишь?

Пляши и ты!

Петушок, петушок,

Золотой гребешок!

Что ты рано встаешь,

Голосисто поешь,

Ване спать не даешь.

## Считалки

Пчелы в поле полетели,  
Зажжужали, загудели.  
Сели пчелы на цветы.  
Мы играем – водишь ты.  
Прыг да скок,  
Прыг да скок,  
Скачет зайка –  
Серый бок.  
По лесочку  
Прыг-прыг-прыг,  
По снежочку  
Тык-тык-тык.  
Под кусточек присел,  
Спрятаться он захотел.  
Кто его поймает, тот и водит.  
Петушок. Петушок,  
Покажи свой кожушок.

Кожушок горит огнем.  
Сколько перышек при нем?  
Раз, два, три, четыре, пять...  
Невозможно сосчитать!

Собирайтесь быстро, братцы,  
В чет и нечет посчитаться.  
Вот Январь, а вот Февраль –  
Выгнать их из круга жаль.  
Братец Март и ты, Апрель,  
Заиграйте-ка в свирель.  
Братцу Маю да Июню –юлю.  
Спеть овсяночкой - певуньей,  
А Июлю, Августу –  
Растить зерна трав густых,  
Чтобы ждали мы не зря  
Сентября и Октября.  
Ноябрю – повеять вьюгой,  
Декабрю – уйти из круга. 219

### Упражнения на развитие внимания

**Цель:** развить устойчивость внимания и пространственных представлений, ориентирование, тренировать память мышления и пространственное восприятие, взаимодействовать с окружающими, используя вербальные и невербальные средства общения, установление зрительного контакта.

#### «Наблюдение за актерами»

Ход игры: половина детей одеты в карнавальные костюмы, маски, шляпки, сапожки. Остальная часть группы дошкольников участвуют в игре на развитие внимания. «Актеры» двигаются, перемещаются, по команде «Стоп», встают в разные места. Дети-игроки поворачиваются к дошкольникам в костюмах и отвечают на вопросы педагога: «Куда переместилась Оля?», «В какой шляпе была Катя?», «Что одето на Мише?» и другие варианты.

#### «Речка»

Ход игры: задача детей найти фрагменты красочной картинки, вокруг которой есть шесть кружков с изображением части картинке. Переместить все кружочки в подходящие места на главной картинке.

#### «Найди отличия»

Ход игры: взрослый говорит дошкольникам о том, что необходимо взять карточки с изображением пары картинок, но имеющих несколько различий. Задача детей: найти отличия на скорость.

#### «Пчелка»

Ход игры: ребенок должен собрать буквы по предложенному педагогическому варианту, в результате чего должно появиться слово.

#### «Лети, прыгай и плавай»

Ход игры: педагогом показана для детей изображения птиц, животных, где ребенок должен без слов изобразить, то что показывал организатор движением. Игровой момент: если это птица – дети двигают плавно руками, изображая полет, цапля – стоят на одной ноге, кошка – садятся на четвереньки и демонстрируют грациозные движения.

#### «Овощи и фрукты - полезные продукты»

Ход игры: педагог произносит названия овощей, фруктов, при этом говоря детям: «Садись, - если они слышат название фрукта, наклон вперед – название овоща».

#### «Менялки»

Ход игры: дошкольник-водящий поворачивается к участникам игры спиной, пока он считает до десяти, некоторые дети молча меняются игрушками (можно один раз). Ведущий входит внутрь круга и угадывает, кто с кем обменялся, сколько попыток было предпринято.

#### «Кто знает больше»

Ход игры: ребенку предлагают за минуту назвать 5- 6 предметов заданной формы или цвета. Например, - 5 круглых предметов, или 5 предметов желтого цвета.

#### «Чья это тень»

Ход игры: перед детьми педагог демонстрирует тени различных животных, изображенных в книге (жираф, лошадь, собака, лев, пингвин, кошка, хомяк).  
Задача ребенка: определить, чья тень изображена.

#### «Найди мотылька»

Ход игры: дети смотрят внимательно в книгу: бабочка ищет мотылька, но не может его отыскать. Необходимо помочь разглядеть мотыльков на рисунке.

#### «Найди бусинки, колечки и цепочки»

Ход игры: на столе лежат различные предметы: шарики, коробочки, бусинки, спиральки, колечки, веревочки, пирамидки, цепочки. Дети делятся на три команды. По сигналу ведущего дети команды один ищут бусинки, из команды номер два – колечки, последняя группа ищет цепочки из всех лежащих на столе предметов.

#### «Птицы перелетные»

Ход игры: педагог показывает фотографии зимующих перелетных птиц. По его сигналу дети хлопают в ладоши, если перелетная птица; зимующая – тогда опускают руки.

#### «Сообрази-ка»

Ход игры: педагог показывает одновременно движения: гладит себя по голове и делает кивок вправо-влево. Точно также дети отображают действия взрослого.

## Приложение 7

### **Упражнения на творческое восприятие**

Цель: развить творческое восприятие, воображение, пространственное мышление; зрительную память наблюдательности, умение анализировать предметы и явления, навыки прямого и обратного счета, слуховое внимание, быстроты реакции, наблюдательность, закрепление знаний об эталонах цвета речь, словотворчество, активный словарь; навыки счета, развитие навыков счета, усвоить сенсорные эталоны и расширить кругозор, элементы логического мышления, развить двигательную активность, межполушарное взаимодействие, мыслительные процессы, умение работать в группе.

#### «Слова - накладки»

Ход игры: педагог произносит один раз слова-накладки, которые имеют один общий компонент, они же и являются окончанием одного слова и началом другого.

Комар + Марка = Комарка;

Зебра + Ракушка = Зебракушка;

Зеркало + Лопасть = Зеркалопасть.

Ребята по очереди придумывают слова – накладки, затем они выбирают самое смешное и самое оригинальное, объясняя, почему они так думают. После

словотворчества можно предложить ребенку нарисовать понравившееся слово – накладку.

### «Туда» и «Обратно»

Ход игры: педагог приготавливает необходимые приспособления: карточки с числами от 1 до 10. Карточки складывают стопкой, дети вытаскивают из середины по одной. При этом тот, кто вытаскивает – загадывает в каком порядке считать: в возрастающем или убывающем. Интереснее играть, когда порядок счета загадывается до вытаскивания карточки. Тогда может случиться смешная игровая ситуация.

### «Нехотелка»

Ход игры: дети читают стихотворения, сопровождают соответствующими движениями.

Некий мальчик, мой знакомый, (дети шагают)

Убежал вчера из дома (дети бегут)

Не хотел он умываться, (на слова «не хотел» машут головой, затем имитируют умывание)

Одеваться, (имитация одевания)

Убраться, (имитация подметания)

Надоело есть и пить (имитируют процесс еды и питья)

И спасибо говорить. (кланяются)

Не хотел на пианино (имитация игры на пианино)

Гаммы нудные играть

И за ручку с мамой чинно (ходьба)

Час по улице гулять.

Не хотел остаться дома (на слова «не хотел» машут головой, на слова «остаться дома» - присаживаются на корточки)

И ушел вчера из дома. (ходьба)

Он один на белом свете, (разводят по кругу руками)

Он свободен, словно ветер. (полет птицы)

Что захочет – то захочет, (хватательные движения)

Что не хочет – не захочет. (отталкивающие движения)

Шел он, шел, и вот ему (ходьба)

Скучно стало одному: (кулачком подпереть подбородок, опустить голову)

Кто возьмет его за руку, (пожимание плечами с поворотом туловища)

Кто развеет сказкой скуку? (имитация движения «утят»)

Слово некому сказать.

Захотел он есть и спать, (имитация еды и сна)

Захотел увидеть маму, («бинокль»)

Захотел он даже гамму,

Громко, весело сыграть. (имитация игры на пианино, высоко поднимая руки)

Тут же мальчик мой знакомый

Повернул обратно к дому. (ходьба)

Все, что раньше не терпел,

Нехотелка захотел. (кивки в знак согласия)

### «Дотронься до...»

Ход игры: ведущий кричит: «Дотронься до... (и называет какой-нибудь цвет)», а дети должны как можно быстрее найти в одежде друг друга этот цвет и дотронуться до него. Тот, кто не успел, становится ведущим. Взрослый следит, чтобы все дети принимали участие в игре. После того, как дети найдут источник нужного цвета, взрослый командой «Замри!» оставляет их на одном месте и проверяет правильность выполнения задания.

### «Сочиним историю»

Ход игры: взрослый начинает историю: «Жили – были...» - дальше придумывают дети. Каждый участник игры говорит по предложению. Роль ведущего состоит в том, чтобы направить рассказ по нужному сценарию, сделать его более осмысленным. Начало может самым разным, например: «В одном большом сказочном лесу...», «За тридевять земель...». Перед игрой важно настроить детей на фантазирование, включение героев из разных сказок. В конце игры ведущий целиком пересказывает получившуюся историю.

### «Найди общее»

Ход игры: организатор показывает по две карточки с названием или изображением любых предметов, а дети должны сказать, что общего между этими предметами. Такой игровой момент: самолет и машина. Оба эти предмета сделаны руками человека, могут ездить, они из железа, топливо для них – бензин, не помещаются в квартире, больше человека, шумят, когда заводятся. В тех случаях, когда для рассмотрения ребятам предлагаются предметы, которые не имеют, казалось бы, ничего общего, ведущий должен простимулировать мыслительную деятельность детей наводящими вопросами, касающимися свойств, размеров, действий с этими предметами.

### «Подарки»

Ход игры: дети становятся в круг, а организатор предлагает дошкольнику придумать подарок для соседа справа (это могут быть различного плана предметы, сувениры), при этом нельзя ничего говорить, ребенок должен показать свой подарок жестами, а принимающий подарок – показать этот предмет на картинке или показать, как он будет им пользоваться. Получивший подарок показывает свою пантомиму следующему.

Остальные дети должны внимательно наблюдать за тем, что происходит. В случае ошибки они должны предложить свои варианты использования подарка. Игра продолжается с того ребенка, который дал правильный ответ. Пользоваться словами может только взрослый.

### «Узнай предмет»

Ход игры: ребенку предлагается определить на ощупь, какие вещи находятся в мешке. Если детей несколько, то задание немного другое: ведущий определяет на ощупь предмет и описывает его словами, а остальные дети должны угадать, что это за предмет. Необходимо, чтобы ребенок дал как можно более полное описание предмета. Ему можно помогать вопросами, касающимися размера, формы, материала, предназначения этого предмета. Вместо мешка можно приготовить коробку необходимого размера с боковой прорезью круглой формы. Необходимые



приспособления: мешок, разные мелкие предметы – игрушки, катушки, ручки и т. д.

#### «Сравнения»

Ход игры: ребенку предлагается придумать, с чем можно сравнить: птичку, реку, ветер, ложку, цветок, стул. Важно, чтобы в процессе ответов дети использовали образные выражения. Дети старшего дошкольного возраста испытывают большие сложности при необходимости подбора ассоциаций, так как их речь еще бедна. Лучший способ обогащения речи – это совместное чтение.

#### «Что потом? »

Ход игры: ребенку предлагается придумать как можно больше вариантов событий, которые наступили после того, как...

Папа поймал большую рыбу...

После этого:

- Пруд стал мелкой лужей.
- Рыба перекусила леску и уплыла.
- Семья целый год ела рыбу.
- Рыбу разрезали, а в ней оказалась еще рыба, а в той – еще рыба, а в следующей – еще и т. д.

Белоснежка кормила голубей...

Папа Карло стругал полено...

Аннушка пролила масло...

Воробьишка выпал из гнезда...

Бабушка испекла пирожки...

Если ответы детей однотипны, в таком случае педагог включается в игру, изменяет ход детских мыслей, дать им образец нестандартного предложения.

#### «Вывод»

Ход игры: взрослый загадывает загадку, а дети должны отгадать. Петя младше Вити, а Витя младше Толи. Кто самый старший? Сережа ниже Оли, а Оля выше Жени. Кто самый высокий? Лена белокурее Кати, но темнее, чем Маша. Кто самый белокурый и кто самый темный по цвету волос? В качестве подсказки можно использовать картинки, если загадки касаются каких-либо внешних признаков. Также игра может использоваться в процессе закрепления знаний из разных областей (знания времен года: зимой холоднее, чем осенью, а осенью холоднее, чем летом. Когда жарче всего?)