|  |  |
| --- | --- |
| **Придумай сказку.**  ***Плакала Снегурочка, зиму провожая,***  ***Шла за ней печальная, всем в лесу чужая.***  ***Там, где шла и плакала, трогая березы,***  ***Выросли подснежники – Снегурочкины слезы.***  Придумать сказку о подснежниках, такую же ласковую, как это стихотворение. | **Загадка.**  **Цель:** учить выделять признаки предметов, придумывать загадки, используя. Образные слова и выражения.  **Ход игры:** У каждого игрока на столе картинка, перевернутая изображением вниз (сосульки, подснежники, ручейки, проталины, первая травка…)  **Задание:** Придумать загадку по картинке и загадать всем присутствующим. Выигрывает тот, кто придумает самые интересные загадки, подберет сравнения, описания, красивые слова для своей загадки. |
| **Придумай сказку.**  Если долго смотреть, как идет снег, то кажется, что ветер играет снежинкам какую –то мелодию, которую мы не слышим. А они танцуют то быстрее, тог медленнее. Придумайте сказку «Танцуют снежинки» Постарайтесь, чтобы сказка получилась красивая и нежная. | **На что похоже?**  **Цель:** учить детей подбирать сравнения для наиболее точного описания предмета.  **Ход игры:** Воспитатель договаривается с детьми, что они будут загадывать загадки, используя для описания предмета или живого существа только сравнения (предмет сравнивается со сходными и известными всем предметам по внешнему виду, функциям и т.д.) назначается отгадчик, который выходит из команды и не возвращается. Пока дети не договорятся о слове. Войдя, он должен отгадать, какое слово дети задумали. |
| **Придумай сказку.**  Давайте пофантазируем и представим, что снится деревьям в зимнем лесу. Ведь в сказке все может быть, и значит, деревья могут говорить и мечтать. Давайте расскажем, как одиноко и грустно деревьям без листьев, о чем они мечтают всю зиму и как снег укутывает их потеплее от стужи и морозов. А теперь пришла весна. Деревья потихоньку просыпаются. Как вы думаете, какие мысли возникают у них в это время? | **Угадай, кто это?**  У ведущего в руках несколько рисунков, на которых изображены: волк, еж, муравей, дятел, лисица, медведь, ворона, божья коровка, синица, скворец. Представители команд берут по одному рисунку, не показывая соперникам. За несколько минут необходимо составить рассказ о животном, не называя его, а команда-соперница должна угадать, о ком идет речь. |
| **Герои сказок и рассказов.**  **Цель:** закреплять знания о животных, развивать творческую активность, воображение.  **Ход:** дети делятся на группы, каждая из которых составляет «творческую биографию» Волк, Лисицы, Медведя, Зайца, Мышки, Лягушки, Собаки, Кошки. Дети изображают свое животное на листе бумаги, пытаются отобразить его в движении, голосом (имитируют). Затем дети демонстрируют фрагмент какой-либо сказки. Все это делается для того, чтобы выбрать животное, которое бы получило звание Героя сказки. В следующий раз составляется целая галерея портретов других героев сказок (животных), чьи образы знакомы детям. | **Расскажем сказку вместе.**  **Цель:** развитие коллективного творчества детей; развитие речи; развитие умения придерживаться избранной сюжетной линии в творческом рассказывании.  **Материал:** наборы карточек с сюжетными картинками, изображающими сценки из известных сказок «Колобок», «Репка»,» «Заюшкина избушка», «Лиса и волк», «Лиса и журавль»  **Игровые правила:** дети рассказывают сказку вместе. Каждый должен рассказать свою часть сказки, но с тем условием, чтобы сохранилась единая сюжетная линия, прослеживалась взаимосвязь частей.  **Игровые действия:** придумать краткий рассказ по своей картинке, согласовать его с рассказами других членов своей команды. Друг за другом, по очереди коллективно рассказать сказку. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Город, в котором хотел бы я жить.**  **Цель:** развивать творческие способности детей на основе представлений о городе как о доме с экологически полноценной окружающей средой.  **Оборудование:** лист ватмана, цветные карандаши, фломастеры, строительные наборы.  **Ход:** Воспитатель предлагает детям заняться проектированием города, в котором было бы удобно и хорошо жить людям в согласии друг с другом и с природой. Прежде чем приступить к работе над проектом, все вместе обсуждают, что должно быть в таком городе.  Каждое предложение обсуждается и схематично отмечается в проекте. | **Кто что умеет делать.**  **Цель:** учить подбирать глаголы, обозначающие характерные действия животных.  Воспитатель показывает детям картинки с изображением животных, а дети говорят, что эти животные любят делать, как кричат. Например, кошка – мяукает, мурлычет, царапается, лакает молоко, ловит мышей, играет с клубком шерсти. Собака – лакает, сторожит дом, грызет кости, рычит, виляет хвостом, бегает. |
| **Закончи предложение.**  Оля проснулась и …(пошла умываться, чистить зубы, делать зарядку).  Коля оделся и …(пошел гулять, играть в футбол, вышел на улицу).  Зайчик испугался и … (спрятался в кусты, задрожал, помчался прочь)  Ира обиделась и … (заплакала, не стала разговаривать с детьми. | **Игра – инсценировка с игрушками.**  Прочитать сказку, затем идет совместный пересказ, а потом проводится инсценировка. Например, в сказках «Заюшкина избушка», «Теремок» можно изменить сюжет или окончание, включить новых персонажей. В сказке «Козлята и волк», в избушку приходит не волк, а … заяц. В новом сюжете дети привлекаются к диалогу между героями. |
| **В гости к кукле Тане.**  **Цель:** учить составлять рассказы повествовательного типа, подбирать слова, противоположные по смыслу.  Дети, поедем в гости к Тане. Я буду паровозом, а вы маленькими вагончиками, если будете правильно называть слова. Кто первый назовет слово, тот и становится за мной.  Слон большой, а собачка … (маленькая)  Летом тепло, а зимой … (холодно).  Кресло мягкое, а стул … (жесткий).  Я высокая, а Маша … (низкая).  Дорога широкая, а тропинка …(узкая).  Мама молодая, а дедушка … (старый).  Поезд длинный получился. Поехали! | **Кто назовет больше действий.**  **Цель:** учить подбирать глаголы, обозначающие действия.  - Что можно делать с цветами? (рвать, сажать, поливать, смотреть, любоваться, дарить, нюхать, ставить в вазу)  - Что делает дворник? (Подметает, убирает, поливает цветы, чистит дорожки от снега, посыпает их песком)  - Что делает самолет? ( летит, гудит, поднимается, взлетает, садится)  - Что можно делать с куклой7 (Играть, гулять, кормить, лечить, купать, наряжать)  - Что можно делать в лесу? (гулять, собирать грибы и ягоды, слушать птиц, отдыхать)  - Что можно делать на реке? (купаться, нырять, загорать, кататься на лодке, катере или теплоходе, ловить рыбу) |
| **Как сказать по-другому?**  Часы идут (ходят…)  Мальчик идет (шагает, …)  Снег идет (падает,…)  Поезд идет (едет, мчится,…)  Весна идет (наступает,…)  Пароход идет (плывет,…) | **Нога художника**  ***Инвентарь***: карандаш, бумага   * Разложите на полу бумагу. Предложите ребенку взять карандаш пальцами ног и попробовать что – нибудь нарисовать. Это очень забавно. |
| **Рисунок из крупы**  ***Инвентарь***: крупы (пшено, рис, гречка, геркулес), клей, рисовальные принадлежности.  Приготовьте немного клея, налейте его в блюдечко или чашку. Ваш ребенок может составлять мозаичные аппликации, приклеивая зерна или геркулесовые хлопья к листу бумаги.   * Вы можете нанести контур или фрагмент рисунка, а ребенок продолжит. Из зерна получается прекрасный мех животного, черепичная крыша дома, рыбья чешуя и др. * Для этой игры прекрасно подойдут залежалые крупы. | **Волшебные кляксы**  ***Инвентарь***:бумага, краски или тушь.  Предложите ребенку сделать кляксы. Для этого на половину бумажного листа наносится маленькая лужица цветной туши или краски.   * Лист складывают пополам и проглаживают ладонью, чтобы получилось симметричное пятно. При желании изображение можно дорисовать. * Попросите детей внимательно рассмотреть кляксы и описать, на что они похожи. |
| **Копируй мимику**  Сядьте всей семьей в круг.   * Выберите с кого начнете игру. * Он изображает на лице какую – то гримасу и поворачивается к рядом сидящему. Следующий делает такоеже лицо и, поворачивается к третьему. * Продолжайте до тех пор, пока все не сделают себе такое же лицо и не «передадут» его соседу. * Можно повторить игру с новым выражением лица. Если дети испытывают трудности с тем, какую гримасу или выражение им состроить, предложите им изобразить какое – нибудь животное или выразить какую – либо конкретную эмоцию | **Бумажные тарелочки**  ***Инвентарь***: бумажные тарелочки (или бумажные круги), рисовальные принадлежности.  \* Дайте ребенку побольше бумажных тарелок или стаканчиков. Пусть они разрисовывают их, а если ему сложно придумывать орнаменты – копируйте те, которые видит на обоях или других любых предметах.  \* Можно использовать бумажные круги, если нет тарелок.  \* обязательно повесьте несколько таких тарелочек на своей кухне, чтобы показать, как вы гордитесь творчеством вашего малыша. |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Двойник**  ***Инвентарь***: большой кусок бумаги (остаток обоев, склеенные листы ватмана), кусок картона, карандаши, фломастеры, краски.   * Предложите ребенку изготовить своего двойника. Для этого постелите большой лист бумаги. Пусть ребенок ляжет на него спиной. * Обведите его контур карандашом. * Осторожно вырежьте по линии ножницами и приклейте к более прочному материалу, например к картону. * Пусть сам ребенок раскрасит своего двойника, так, как захочет. Конечно вы можете дать ему дельный совет: какую краску выбрать, где приклеить куски из цветной бумаги или материала, где сделать разрез для кармана, куда положить настоящий носовой платок и т.д. | **Любимый альбом**  ***Инвентарь***: вырезки из газет и журналов, листы бумаги или альбом, клей, ножницы, возможно карандаши и краски.   * У каждого ребенка есть свои предпочтения – кто то любит кукол, кто – то машинки или мягкие игрушки. * Заметив его увлечение, помогите ему вырезать из журналов и газет и других иллюстрированных материалов все то, что он любит. Затам наклейте эти картинки на альбомные листы. Лучше скрепить листы на шнуровке, чтобы была возможность добавлять странички. * Предложите ребенку самому оформить обложку. Можно написать «Мои любимые животные», «Альбом мод» и т.д. * Напишите дату начала создания альбома |
| **Зоопарк**  *Количество играющих 2 – 6 человек*   * Дети выбирают себе роль животного. * Каждый «зверь» садится в свою клетку – в обруч, на стул, в нарисованный круг. * Дети, не получившие ролей, встают за взрослыми, садятся в «поезд» и едут на прогулку в «зоопарк». * Прогуливаясь по «зоопарку», взрослый подходит к «клетке» и спрашивает: «Какой зверь живет в этой клетке?» «Звери» должны показать движеиями, мимикой, звуками, кого они изображают, а приехавшие – отгадать зверей. | **Шелковые змейки**  ***Инвентарь***: разноцветные ленты,  палочки или карандаши.   * возьмите две разноцветные ленты длиной около 1,5 м и прикрепите их одним концом к карандашу или палочке. * Распустите ленты и покажите ребенку, как делать самые простые движения, чтобы ленты извивались змейкой. Можно устроить танец с лентами под музыку. |
| **Танцоры**  *Количество играющих 2 – 6 человек*  ***Инвентарь***: мячи, метла, стулья,швабры и т.д.   * Под различные мелодии можно попросить детей танцевать разными способами: * зажав мяч между лбами, * верхом на метлах; * со стульями; * со швабрами и т.д. | **Смена - пепемена**  *Количество играющих 2,4 или 6 человек*   * Детей разбивают на пары. Ведущий называет какую – нибудь часть тела. Дети в каждой из пар должны соприкоснуться этими частями тела. * Например, если названы пятки, каждый из партнеров распологается так, чтобы его пятки соприкоснулись с пятками другого ребенка. * После того, как будут перечислины несколько частей тела, можно сказать: «Смена - перемена», после чего все должны быстро сменить партнера. |
| **Море волнуется**  *Количество играющих 2 – 6 человек*  **Вариант 1**   * Выбирается водящий. Остальные дети встают в круг, на растоянии одного шага друг от друга. Водящий идет вокруг играющих змейкой, при этом те дети, кому он скажет «Море волнуется», - встают за ним, образуя цепочку. * Так они ходят, взявшись за руки, до тех пор, пока все играющие не будут собраны со своих мест. Еще некоторое время они продолжают ходить или бегать цепочкой. * Неожиданно водящий говорит «Море спокойно!» - все опускают руки и бегут занимать свои места.   **Баба – Яга**  *Количество играющих 2 – 6 человек*   * Выбирается Баба – Яга. Она выходит из комнаты, а остальные дети в это время играют и танцуют. * Когда Баба – Яга возвращается, она говорит: «Баба – Яга идет, всех, кто скачет, заберет». * Дети должы замереть и не двигаться. Перврго, кто пошевелится, Баба – Яга наказывает – щекотит или заставляет выполнить какую – нибудь домашнюю работу. Например, подмести пол. * Ребенок изображает жестами, как он подметает пол. | **Море волнуется**  *Количество играющих 2 – 6 человек*  **Вариант 2**   * Дети становятся в круг, берутся за руки, и раскачиваясь руками, говорят: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура на месте замри». * Ведущий должен догодаться, что изобразил каждый ребенок.   **Замри**  *Количество играющих 1 – 6 человек*  ***Инвентарь***: магнитофон   * Включите музыку. Пусть дети танцуют под эту музыку так, как им хочется. * Как только вы остановите музыку, дети должны замереть в той позе, в которой они находились в момент, когда музыка прекратилась. * Когда музыка заиграет вновь, они могут продолжать танец. |
| **Танец на газете**  *Количество играющих 2 – 8 человек*  ***Инвентарь***: магнитофон, газета на каждую пару.   * Пары танцуют на развороте газеты. Музыка останавливается, газета складывается пополам, и так несколько раз. * Побеждает пара, которая смогла станцевать на самом маленьком листе газеты и не разу не коснулась пола. | **Танец c яблоком**  *Количество играющих 2, 4 или 6 человек*  ***Инвентарь***: несколько яблок   * Дети становятся друг против друга, зажав между лбами яблоко. Под веселую музыку шумового оркестра пары стараются исполнить любые танцевальные движения. * Если яблоко упадет, пара выходит из круга. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Шагом марш!**   * Построить детей в колонну по одному. * Двигаясь в разном темпе и в разных направлениях, например, как солдаты – строевым шагом по периметру комнаты или детской площадки или же как цапли – по диагонали, высоко поднимая ноги, и т.д. |  |
| **"Придумай фигуру".** Ребенку дается набор геометрических фигур: треугольников, кругов, квадратов, из которых предлагается составить например образ животного, или человека.  **"Придумай историю".** Ребенку предлагается придумать историю, глядя на картинки с изображением одних и тех же персонажей, взаимодействующих между собой. Грубо говоря, по комиксам сделать рассказ.  **"Раскрась шаблон ".** Дайте ребенку шаблон (контур) животного, или человека, пусть пофантазирует над его раскраской.  **"Заверши картинку ".** Задача ребенка домыслить начатый образ. Т.е. ему дается картинка с изображением отдельных деталей, нужно довести образ до логического завершения.  **"Что там спрятано ".** Ведущий берет картину и закрывает основную чаcть, оставив для обзора лишь маленький фрагмент. Задача детей понять, что там за скрытой частью или дорисовать образ мысленно. Когда варианты озвучены, можно и посмотреть, что же там было на самом деле.  **1. Игра «Хорошо и плохо»**  Игра развивает умение находить в одном и том же предмете противоречия и противоположные свойства, смотреть на предмет с разных точек зрения, учит разносторонности. Ведь способность находить противоречия − это основа парадоксального мышления. Умение сопоставлять противоположные свойства предметов раскрывает самые неожиданные стороны предметов и явлений. Важно, чтобы и родители умели обнаруживать подобные свойства, показывали и рассказывали о них детям.  Дети обычно оценивают все в двух категориях − хорошо и плохо. На такой оценке и основана эта игра.  1. Осень, весна, лето, осень;  2. Солнце, ветер, огонь, снег, дождь;  3. Спать, гулять в лесу, лазать по горам, кушать;  4. Делать зарядку, умываться, пить лекарства;  5. Стекло, утюг, тарелка, нож.  **Например.** Лето хорошее, так как летом тепло, можно загорать, купаться, не нужно долго одеваться. А плохое, так как иногда летом бывает слишком жарко, можно обгореть на солнце и т. д. Огонь хороший, так как согревает, разогревает еду, сжигает опавшие листья, а плохой, так как обжигает кожу, вызывает пожары. Нож: хорошо, так как им можно порезать продукты, а плохо, так как нож может порезать пальцы.  Когда ребенок найдет плохие и хорошие стороны предметов, явлений и действий, предложите ему самому назвать любые попадающиеся на глаза предметы и найти в них противоположные функции и свойства, оценить их хорошие и плохие стороны, привести примеры вреда и пользы от предметов, чем они могут понравиться, а чем нет. | **"Изобрази животное".** Покажите ребенку игрушки животных. Имитируйте звуки, которые они издают, движения, которые для них характерны. Затем попросите ребенка, чтобы он вам показывал каждое животное и изображал его особенности.  **"Угадай действие ".** Повторите с ребенком, действия человека, поведенческие особенности некоторых животных (например, зайчик прыгает, поджав передние лапки, медведь ходит вразвалку и пр). Затем вы показываете действие, а ребенок должен угадать, кто его делает. Поменяйтесь местами: пусть ребенок изображает повадки животных или действия людей. А вы будете угадывать.  **2. Игра «Противоположности»**  Игра также направлена на развитие умения находить противоположные свойства одного и того же предмета. В ней Вы сразу называете противоположные свойства и признаки, а ребенок должен догадаться, какие явления или предметы могут обладать этими свойствами.  Например:  1. Острый − тупой (нож).  2. Злая − добрая (собака).  3. Холодный − горячий (холодильник, утюг).  4. Мелкое − глубокое (озеро, море).  5. Грустный − веселый (человек).  6. Сильный − слабый (человек, животное, ветер).  7. Медленный − быстрый (поезд, автомобиль).  8. Стоять − идти (человек, часы). |
|  |  |