

Дидактические игры на развитие творческого мышления и воображения.

«Создай образ»

Дидактическая задача: Упражнять в запоминании геометрических фигур и изображении этих фигур с помощью жестов и поз.

Игровое правило: Изображать геометрические фигуры с помощью только жестов и поз.

Игровые действия: Запоминать геометрические фигуры, изображать их с помощью жестов и поз.

Игровой материал: В актовом зале развешены картины или расставлены игрушки, изображающие диких животных.

Ход игры: предложить детям отправится в заповедник, понаблюдать за дикими животными. Громко разговаривать там нельзя, животные могут испугаться.

Для передачи информации детям предлагается запомнить условные слова, зашифрованные в геометрические фигуры. В процессе запоминания дети должны изображать позой, жестом каждый из предметов (геометрические фигуры расположены в ряд, от 8 до 10 фигур). Как «стирающий» фактор можно использовать прослушивание аудиозаписи с голосами леса.

Гуляя по заповеднику, дети делятся впечатлениями с помощью зашифрованных слов – фигур, изображая их позами и жестами. 2 вариант: в горах, когда находишься в зоне видимости, но не слышишь товарища; то же отделочники на высотном здании.



«Кодовый замок»

Дидактическая задача: Упражнять в запоминании узора, в воспроизведении его по памяти.

Игровое правило: Входная дверь откроется в том случае, если правильно набран код замка.

Игровые действия: Запомнить узор, воспроизвести узор по памяти. **Ход игры:** Проводится, как часть любой сюжетной игры, где в сюжете необходима дверь.

Напр. в сюжетной игре «Дом», перед уходом ребенка на прогулку (школу, магазин и т.п.) мама знакомит его с новым кодовым замком. Объясняет, что если забыть код дверь дома не откроется. С внутренней стороны двери висит схема кода (карточка с узором, состоящим из разноцветных кругов), с наружной – магнитная доска с набором разноцветных магнитов. Возвращаясь с прогулки ребенку необходимо вспомнить и «набрать» правильный код замка.

Карточки с рисунком кода можно менять, так же увеличивать количество кружков.

«Заколдованный мешочек»

Дидактическая задача: Упражнять детей в различении предметов на ощупь по форме, материалу.

Игровое правило: Не подглядывая в мешочек найти необходимый предмет.

Игровые действия: Поиск в мешочке определенного предмета. **Игровой материал:** Мешочек с разнообразными мелкими игрушками и пластмассовыми фруктами (по возможности настоящие). **Ход игры:** «Дед Мороз оставил (прислал) для малышей мешочек с игрушками. Эти игрушки нужно отдать в ясельную группу, когда туда придут новые детишки. Но это будет еще не скоро. Баба Яга решила снова повредничать и подложила в мешок свежие фрукты (овощи). Фрукты от долгого хранения портятся, испортятся и игрушки. Мешочек она еще и заколдовала, если его открыть, то все исчезнет». Детям предлагается осторожно, не заглядывая в мешочек, на ощупь достать все фрукты (овощи).

После того, как все фрукты будут извлечены и мешок расколдован, расспросить детей, какие, по их мнению, в мешочке лежат игрушки. После ответов сравнить их с содержимым мешочка.

«Не забудь картинку»

Дидактическая задача: Упражнять в запоминании геометрических фигур, расположенных, на каждой картинке по разному; находить по памяти парную картинку или собирать узор по памяти.

Игровые правила: Находить в окружающей обстановке «номер» (набор геометрических фигур) гаража, такой же, как у машины, уметь доказать их сходство.

Игровое действие: Поиск знакомых «номеров».

Ход игры: Заранее подготавливают несколько парных карточек (номеров) для машин и гаражей.

Воспитатель объясняет детям, что они будут играть в подвижную игру «Автомобили».

Но сегодня каждый автомобиль получит свой номер (карточка на веревочке, надевается на шею). Нужно его хорошо запомнить, для того чтобы после игры поставить машину в свой гараж, с таким же номером.

- Сегодня дождливая погода, дороги очень грязные. Грязь так и летит из - под колес на номер.

Во время игры номера переворачиваются (забрызгиваются грязью). Детям предлагается найти свой гараж, с тем же номером как у машины.

- Номер невидимо его «спрятала» грязь. Постарайтесь вспомнить свой номер машины, и вы найдете свой гараж.

2 вариант: Сильный ветер перепутал цифры (геометрические фигуры) на номере гаража, нужно его восстановить.

