

Творческие игры для разных видов деятельности

Подборку произвела
Ревагина Вера Викторовна,
воспитатель МАОУ СОШ № 16 имен В.П. Неймышева,
структурное подразделение «Детский сад»

ПОДБОРКА ТВОРЧЕСКИХ ИГР И ЗАДАНИЙ ДЛЯ РАЗНЫХ ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ

ДЛЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Игра «Детский сад»

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в детский сад. По желанию назначаем детей на роли Воспитателя, Няни, Музыкального руководителя. В качестве воспитанников выступают куклы, зверюшки. В ходе игры следят за взаимоотношениями с детьми, помогают им найти выход из сложных ситуаций

Игра «Магазин»

Ход игры: воспитатель предлагает детям разместить в удобном месте огромный супермаркет с такими отделами, как овощной, продуктовый, молочный, булочная и прочие, куда будут ходить покупатели. Дети самостоятельно распределяют роли продавцов, кассиров, торговых работников в отделах, рассортировывают товары по отделам – продукты, рыба, хлебобулочные изделия, мясо, молоко, бытовая химия и т. д. Они приходят в супермаркет за покупками вместе со своими друзьями, выбирают товар, советуются с продавцами, расплачиваются в кассе. В ходе игры педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и покупателями. Чем старше дети, тем больше отделов и товаров может быть в супермаркете.

Игра «Ресторан»

Ход игры Взрослый предлагает выбрать среди картинок изображения тех предметов посуды, приборов и продуктов, которые нужны для приготовления, например, супа или котлет.

Каждый из играющих выкладывает карточки и рассказывает о процессе приготовления заданного блюда в правильной последовательности. Блюда, предлагаемые ребенку, должны быть ему хорошо знакомы.

Игра «День рождения»

Ход игры. Педагог назначает на роль именинника ребенка. Он будет принимать гостей в день рождения.

Гости по очереди дарят ему воображаемые подарки (кукла, мяч, конструктор и т. д.). Педагог должен обращать внимание на верные действия детей с воображаемыми предметами.

ДЛЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Игра «Сделаем узор из цветов»

Ход задания. Воспитатель говорит детям, что сейчас они будут составлять узор из цветов. Узор может быть составлен из одуванчиков, тюльпанов, нарциссов и многих других цветов. Далее педагог показывает способы вырезывания некоторых (наиболее сложных) цветов и отмечает, что потом их все надо собрать вместе на полянке в красивый узор (демонстрирует «полянки» разной формы) : цветочки могут по-разному сочетаться между собой и могут расти на круглой полянке, квадратной и т. д. Для этого их необходимо приклеить на нее.

По ходу выполнения аппликации воспитатель оказывает помощь ребятам в вырезывании сложных цветов, хвалит за самостоятельно придуманные.

Игра «Волшебный мешочек»

Ход игры. Ребенку предлагается на ощупь (с закрытыми глазами) идентифицировать тот или иной предмет, объяснив при этом, исходя из каких признаков было принято решение.

Игра «Что катится?»

Ход игры. Эта игра познакомит ребенка с формой предметов. Организуйте веселую игру-соревнование — кто быстрее докатит свою фигурку до игрушечных ворот, выстроенных на столе или на полу. А фигурами, которые нужно катить, пусть будут шарик и кубик. Наверное, вначале ребенку будет все равно, какую фигурку взять. Но после нескольких проб он поймет, что выигрывает только тот, у кого шарик, и будет стараться выбрать именно его. Вот тут и спросите у малыша, почему он предпочитает шарик, и постарайтесь вместе с ним сделать вывод: «Шарик катится, а кубик — нет». Обратите внимание ребенка на острые углы, которые мешают кубику катиться, и на отсутствие таких углов у шара. Нарисуйте шарик и куб. На рисунке они будут выглядеть просто, как круг и квадрат. Поучите малыша рисовать их.

ДЛЯ КОММУНИКАТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Игра «Несмеяна»

Вариант 1. Играющие становятся вокруг водящего (Несмеяны). Каждый из них по очереди старается рассмешить царевну с помощью мимики и жестов (без речи). Тот, кому это удалось, сам становится Несмеяной.

Вариант 2. Водящий встает в центр между играющими и старается кого-то из них рассмешить. Ему запрещено дотрагиваться до кого-либо и разговаривать.

Каждый водящий водит не более минуты. Если ему не удалось никого рассмешить, ему на помощь дается еще один водящий, и они вместе повторяют попытку.

Если же ребенок добился успеха, он меняется местами с тем, кто рассмеялся.

Игра «Тень»

Цель. Учить детей согласовывать свои действия с другими детьми.

Дети разбиваются на пары. Один ребенок в паре — это человек, он «ходит по лесу»: собирает грибы, ягоды, ловит бабочек и т. д. Другой ребенок — его тень. Повторяя движения человека, тень должна действовать в том же ритме и выразить то же самочувствие.

Педагог объясняет детям значения слов «темп» и «ритм» :! «Темп — это скорость: быстро, медленно, совсем медленно. Ритм — это равномерное повторение определенных звуков: раз-два, тук-тук».

Затем условия игры меняются. Один ребенок в паре — мышка, лягушка, зайчик, медведь, лиса, петушок, ежик (по вы-1-бору педагога, другой ребенок — его тень. Во время игры дети меняются ролями, а педагог подсказывает им, показывает! походку зверей.

Игра «Правильные поступки»

Описание. Взрослый предлагает рассмотреть картинки, дать оценку поступкам героев или разложить на кучки картинки с положительными и отрицательными поступками, объясняя свое решение.

ДЛЯ ДВИГАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Игра «Передай позу»

Ход игры. Дети сидят на стульях в полукруге и на полу по-турецки с закрытыми глазами. Водящий ребенок придумывает и фиксирует позу, показывая ее первому ребенку. Тот запоминает и показывает следующему. В итоге сравнивается поза последнего ребенка с позой водящего. Детей обязательно следует поделить на исполнителей и зрителей.

Игра «Веселые обезьянки»

Ход игры. Дети стоят врассыпную — это обезьянки. Лицом к ним — ребенок — посетитель зоопарка, который выполняет различные движения и жесты. «Обезьянки», передразнивая ребенка, точно повторяют все за ним.

Игра «Море волнуется»

Ход игры. Дети идут по кругу и произносят слова: «Море волнуется – раз, море волнуется – два, море волнуется – три, морская фигура на месте замри!» На последнее слово дети останавливаются и «замирают» в позе морского животного. Воспитатель или ребенок пытается отгадать название этих животных.

ДЛЯ ВОСПРИЯТИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Игра «Придумай продолжение»

Ход игры. Взрослый читает ребенку придуманное им начало рассказа и просит его придумать, что случилось потом и чем закончилась эта история. Поначалу взрослый может направлять мысли ребенка, начиная предложение, а ребенок будет его заканчивать.

Например: «Два друга, Саша и Дима, поспорили о том, кто из них быстрее бегают. Придумай, как они разрешили этот спор, как соревновались, кто из них победил, как вели себя друзья после спора».

Или: «Однажды летом папа и его сыновья пошли в поход. Они шли в основном лесом, и по дороге один из сыновей, Андрейка, отстал и заблудился. Придумай, как и почему это случилось, как Андрейка бродил один по лесу, как его потом разыскали и чем закончился этот поход.

Игра «Пантомима»

Ход игры. Дети одной команды с помощью пантомимы показывают предмет (поезд, утюг, телефон, гриб, дерево, цветок, пчела, жук, заяц, собака, телевизор, кран, бабочка, книга). Дети другой команды угадывают

Игра «Кто на картинке?»

Ход игры. Дети разбирают карточки с изображением животных, птиц, насекомых и т. д. Затем по одному передают в пластике заданный образ, остальные отгадывают. На нескольких карточках изображения могут совпадать, что дает возможность сравнить несколько вариантов одного задания и отметить лучшее исполнение.

ДЛЯ МУЗЫКАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Игра «Танец розы»

Ход игры. Под красивую мелодию (грамзапись, собственный напев) исполнять танец удивительно прекрасного цветка — розы. Ребенок сам придумывает к нему движения.

Внезапно музыка прекращается. Это порыв северного ветра «заморозил» прекрасную розу. Ребенок застывает в любой придуманной им позе.

Игра «Игра с платком»

Предложите ребенку любой из имеющихся у вас платков (при желании его можно заменить шарфом). Попросите с помощью платка, движений, мимики изобразить: Бабочку; Лису Принцессу; Волшебника; Бабушку; Фокусника и другие

ДЛЯ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Игра «Волшебные кляксы»

Ход игры. Перед игрой изготавливают несколько клякс: на середину листа выливается немного чернил или туши и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают и теперь можно играть. Участники по очереди говорят. Какие предметные изображения они видят в кляксе или её отдельных частях.

Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

Игра «Придумай животное»

Педагог предлагает детям создать необычное существо из имеющихся деталей (могут быть предложены фигуры, вырезки из книг и др.).

Игра «Оживи рисунок»

Ход игры. В каждой клетке рисуют овал (или другую фигуру: прямоугольник, квадрат, треугольник, который затем нужно превратить в какую-либо картинку).

Игра «Смешной рисунок»

Ход игры. Прикрепите лист бумаги на дверь, стену. Играющие выстраиваются в одну линию. Ведущий завязывает первому глаза, подводит его к «мольберту», дает в руки фломастер и говорит, что сейчас все будут рисовать одну

корову, слона, зайца, принцессу и т. д. Все по очереди подходят с завязанными глазами и дорисовывают недостающие детали.

ДЛЯ САМООБСЛУЖИВАНИЯ И БЫТОВОГО ТРУДА

Творческое упражнение «Жизнь шкафа»

Ход игры. Детям предлагается рассмотреть картинку, на которой изображен шкаф (стул, ведро, ложка и т. д.). Дети объединяются в группы и отвечают на вопрос: Из чего может быть сделан шкаф? Может у шкафа меняться настроение? Может шкаф болеть? Можно ли взять в друзья шкафы? Что чувствует шкаф, когда его протирают или ремонтируют? Кого из членов семьи шкаф любит больше всего? Помнит шкаф мастера, который его сделал? Подобные вопросы можно задавать о любых вещах. Затем дети придумывают сказку о вещах (как шкаф подружился с новым платьем или как чашка (тарелка) поссорилась с ложкой и т. д.).

Игра «Оденем кукол»

Маленький ребенок успешно знакомится с величиной предметов, сравнивая между собой однотипные предметы разного размера.

Дайте ему двух кукол (большую и маленькую) и два комплекта одежды. Малыш не должен знать, какой из кукол принадлежат те или иные вещи; пусть он решит задачу самостоятельно. Объясните, что куклам холодно и они хотят одеться, но перепутали свою одежду. Предложите малышу помочь куклам. Если сначала ребенок распределит вещи неправильно, не беда. Обратите его внимание на то, что одежда мала для большой куклы или велика для маленькой, и пусть он подумает еще раз. Когда каждой кукле достанутся ее вещи, похвалите ребенка и подчеркните: «Большое платье — большой кукле, маленькое — маленькой, большие туфельки — большой кукле, маленькие — маленькой». Чтобы усложнить задание, надо дать трех кукол.

ДЛЯ КОНСТРУКТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Игра «Строим дом»

Ход игры. Воспитатель предлагает детям отгадать загадку: «Что за башенка стоит, а в окошке свет горит? В этой башне мы живем, и она зовется? (дом)». Воспитатель предлагает детям построить большой, просторный дом, где бы могли поселиться игрушки. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они рассматривают изображения строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети договариваются о постройке дома. Распределяются роли между детьми: одни – Строители, они строят дом; другие – Водители, они подвозят строительный материал на стройку, один из детей – Крановщик. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители. Дети самостоятельно играют.

Игра «Необычные картины»

Оборудование: поднос, пуговицы, скрепки, пробки от бутылок, флаконов, природный материал: соломка, чешуйки шишек, ракушки, мелкие камушки, засушенные цветы, листья, семена растений, лист картона.

Ход игры: на подносе разложен материал. Взрослый предлагает создать необычные картины, а для их создания требуются не карандаши и краски, а то, что лежит на подносе. Представьте себе картину, которую хотите получить. Сделайте её набросок на листе бумаги. При помощи взрослого прикрепите к картону.

Игра «У кого выше»

Ход занятия. Каждый берет по пластине, кидает кубик, берет себе деталь соответствующего цвета. Надо построить башню одного цвета, выше, чем соперник. Т. е., если будут выпадать все время разные цвета, высокой башни не получится