

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад комбинированного вида № 3
города Кропоткин
муниципального образования Кавказский район
352380 РФ, Краснодарский край, Кавказский район,
г.Кропоткин, ул.Пролетарская/пер. Лосевский №118/ 27
Тел/факс 8-61-38-618-67

Принята

на педагогическом совете
МБДОУ д/с-к/в № 3
протокол № 1 от 30.08.2022г

Утверждаю

Заведующий МБДОУ д/с-к/в № 3
А.А. Сокол
приказ 1-УВ от 30.08.2022 г



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА
естественно-научной направленности
«Воображайка»**

**Возраст обучающихся: 6-7 лет
Срок реализации программы: 1 год**

Авторы:

**Сокол Алла Анатольевна-
заведующий МБДОУ д/с-к/в № 3
Рыженко Лилия Станиславовна-
старший воспитатель МБДОУ д/с-к/в № 3
Мальцева Татьяна Сергеевна - воспитатель**



СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка.....	3
2. Учебный план кружка.....	5
3. Календарно – тематическое планирование.....	7
4. Список литературы.....	9
5. Приложение.....	10

1. Пояснительная записка.

Актуальность

Кружковая работа «Воображайка» разработана для развития у дошкольников творческих способностей через различные игровые приёмы. Содержание программы рассчитано на 1 год обучения детей старшего дошкольного возраста и включает в себя 30 занятий согласно перспективному планированию.

Деятельность педагога направлена на развитие коммуникативной деятельности детей и развития игровой способности, которая является главным видом деятельности для детей этого возраста.

В первой половине дошкольного детства у ребёнка преобладает репродуктивное воображение, механически воспроизводящее полученные впечатления в виде образов. Это могут быть впечатления, полученные ребёнком в результате непосредственного восприятия действительности, прослушивания рассказов, стихотворений, сказок, просмотра видео и кинофильмов.

В старшем дошкольном возрасте главным видом деятельности, где проявляется творческое воображение детей, совершенствуются все познавательные процессы, становятся сюжетно-ролевые игры.

Старшие дошкольники способны фантазировать произвольно, заранее до начала деятельности планируя процесс воплощения замысла. Они намечают план достижения цели, предварительно отбирают и готовят необходимое оборудование. Целенаправленное развитие воображения у детей сначала происходит под влиянием взрослых, которые побуждают их произвольно создавать образы. А затем дети самостоятельно представляют замыслы и план по их реализации. Причём в первую очередь этот процесс наблюдается в коллективных играх, продуктивных видах деятельности, то есть там, где деятельность протекает с использованием реальных объектов и ситуаций и требует согласованности действий её участников.

Фантазируя, дети выделяют объективные закономерности окружающего. Создание новых образов - это не умозрительный, а тесно связанный с действительностью процесс. Фантазия – важное условие нормального развития личности ребёнка, она необходима для свободного выявления его творческих возможностей. Новые образы в словесном творчестве дошкольника оказываются не менее реалистичными, чем в игре. Ребёнок наделяет героев действиями и характерами в соответствии с их реальными особенностями, поведением и образом жизни. Развитие воображения приводит к тому, что в возрасте 6-7 лет дети создают воображаемые миры, населяют их персонажами, имеющими определённые характеристики и действующими в соответствующих ситуациях. Дошкольник, например, придумывает себе друга - маленького человечка, который участвует во всех его играх и вместе с которым ребёнок как будто переживает приключения.

Руководство воображением требует от взрослого создания проблемных ситуаций, которые не имеют однозначного решения, и ситуаций, когда средства решения не определены.

Особенности развития воображения в дошкольном возрасте:

- воображение приобретает произвольный характер, предполагая создание замысла, его планирование и реализацию;
- оно становится особой деятельностью, превращаясь в фантазирование;
- ребёнок осваивает приемы и средства создания образов;
- воображение переходит во внутренний план, отпадает необходимость в наглядной опоре для создания образов.

Цель: развитие творческих способностей детей 6- 7 лет.

Задачи:

- Познакомить родителей и педагогов с планом кружковой работы.
- Провести с детьми 6 - 7 лет начальную и конечную экспресс диагностику познавательных процессов.
- Развивать у детей познавательные процессы:
 - развивать творческое и пространственное воображение у детей 6- 7 лет,
 - развивать зрительное и слуховое восприятие,
 - способствовать развитию у детей графических навыков, мелкой моторики пальцев рук,
 - развивать наглядно-образное мышление, элементов словесно-логическое мышления,
 - развитие волевых качеств (усидчивости, терпения, умения доводить работу до конца и т.п.).
 - формировать у детей умения трудиться в коллективе, помогать друг другу, обращаться за помощью к сверстникам, радоваться совместным успехам,
 - воспитывать эмоционально-ценностное отношение к окружающему, способствовать формированию эстетического вкуса.

2. Учебный план кружка.

Время проведения:

с 1 октября по 31 мая – 8 месяцев (согласно сетке работы кружков).

Количество занятий в неделю – 1.

Количество занятий в месяц – 4.

Количество занятий в год - 30 (согласно перспективному планированию)

Длительность занятий: 25 минут.

Базовая образовательная область: познавательное развитие.

Интеграция образовательных областей: социально-коммуникативное развитие, речевое развитие, художественно - эстетическое развитие.

Количество детей: 10 человек старшей группы «Красная шапка».

Мониторинг: «Экспресс диагностика познавательных процессов» автор: М.А. Панфилова. Конец сентября 2022 года и конец мая 2023 года.

Для реализации программы, в зависимости от поставленных задач на занятиях используются различные **методы обучения** (словесные, наглядные, практические), чаще всего работа основывается на сочетании этих методов.

Формы работы с детьми:

- игра
- импровизация
- объяснение
- рассказ и рассказ детей
- чтение
- показ
- личный пример
- беседа
- обсуждение
- наблюдения
- словесные и подвижные игры

Занятия с детьми проводятся по следующей схеме.

- Начало занятия – загадываются загадки, читаются стихи, проводятся беседы.
- Демонстрация образцов, правил игры, способов выполнения и их анализ.
- Объяснение приемов создания. Важно побудить детей к высказыванию предложений о последовательности выполнения задания, отметить особенности работы, замысел.
- Пальчиковая гимнастика, разминка рук.
- Самостоятельная работа.
- Анализ готовых рисунков, сюжетов своих и детей.
- Уборка рабочих мест.

Ожидаемые результаты:

В конце года дети будут иметь:

- развитое воображение;
- развитую мелкую моторику пальцев рук;
- сенсорное восприятие;
- логическое мышление;

Уметь:

- творчески подходить к решению определённых задач, находить оригинальные варианты, способы работы,
- словесно объяснить свой выбор, логически строить свои фразы,
- различать и отличать яркие работы, явления и окружающие предметы,
- быть активным и быстрым в играх,
- быть внимательным и аккуратным.

Овладеть:

- волевыми качествами (усидчивость, терпение, умения доводить работу до конца и т.п.);

-эмоционально-ценностным отношением к окружающему миру.

3.Календарно – тематическое планирование.

месяц	неделя	
октябрь	1 неделя	1. Абстрактные узоры. 2. Придумай и нарисуй.
	2 неделя	1. Разрисуй предмет. 2. Нарисуй что - нибудь.
	3 неделя	1. На что это похоже. 2. Превращения.
	4 неделя	1. Волшебные картинки. 2. Кружки.
ноябрь	1 неделя	1. Придумай и нарисуй. 2. На что это похоже – уголки.
	1 неделя	1. Превращения – необычные следы. 2. Кляксы.
	3 неделя	1. Невидимки. 2. Какого цвета буквы.
	4 неделя	1. Что это такое. 2. Где мы были, мы не скажем, а что делаем покажем.
декабрь	1 неделя	1. Где, чей дом? 2. План ассоциаций.
	2 неделя	1. План местности. 2. Интересные предметы.
	3 неделя	1. Кто больше заметит небылиц. 2. Придумай небылицу.
	4 неделя	1. Море волнуется. 2. Камушки на берегу.

Январь - февраль	1 неделя	1. Пантомима. 2. Теневой театр.
	2 неделя	1. Пифагор. 2. Куб хамелеон.
	1 неделя	1. Волшебный круг. 2. Монгольская игра.
	2 неделя	1. Три поросёнка. 2. Составим поясок.
	3 неделя	1. Живая картинка. 2. Путешествие в страну «Вообразилию»
	4 неделя	1. Чего на свете не бывает? 2. Волшебная шкатулка.
март	1 неделя	1. Режиссёры. 2. Придумай действие и оживи позу.
	2 неделя	1. Фотограф. 2. Весёлый рассказ.
	3 неделя	1. Фантазёры. 2. Если бы я был...
	4 неделя	1. Прислушайся к себе. 2. Мир без тебя.
апрель	1 неделя	1. Рисуем себя. 2. У каждого бывает день рождения.
	2 неделя	1. Как в зеркале. 2. Комната смеха.
	3 неделя	1. Подзорная труба. 2. Воображаемая лепка.
	4 неделя	1. Свой собственный каталог игрушек. 2. Ласковое имя.
май	1 неделя	1. Возьми и передай. 2. Уголки.
	2 неделя	1. Куб хамелеон. 2. В путешествии с друзьями.
	3 неделя	1. Катер.

	4 неделя	<p>2. Кого ты видишь, что ты видишь.</p> <p>1. Необычный транспорт.</p> <p>2. Расставь машины на стоянке.</p>
--	----------	---

4.Список литературы.

1. Бачурина В. Новые развивающие игры для дошкольников / В. Бачурина – М.: ООО «ИДРИПОЛ классик», ООО Издательство «ДОМ. 21 век», 2007. – 176 с.
2. Бондаренко А.К. Словесные игры в детском саду. Пособие для воспитателя детского сада / А.К. Бондаренко. – М.: Просвещение, 1974. – 96 с.
3. Забрамная С.Д. Ваш ребёнок учится во вспомогательной школе: Рабочая книга для родителей / С.Д. Забрамная. – 2 – е издание – М.: Педагогика – Пресс, 1993. – 48 с.
4. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста: Кн. для восп. Детского сада / Л.А. Венгер и др. – М.: Просвещение, 1989. – 127 с.
5. Коваль И. Учимся мыслить. Развивающие игры для детей от 4 до 9 лет / И. Коваль. – Харьков: Книжный клуб «Клуб Семейного Досуга»; Белгород: ООО «Книжный клуб», 2008. – 256 с.
6. Козак О.Н. Путешествие в страну игр / О.Н. Козак. – СПб.: Союз, 1997. – 112 с.
7. Кравцова Е. Развитие воображения и коррекция детей с трудностями в поведении: Методические рекомендации для психологов школ и детских садов/ Е. Кравцова // Школьный психолог. Приложение к газете «Первое сентября».- 2004. - № 46. – с. 8 – 10.
8. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников: Пособие для воспитателя детского сада / З.А. Михайлова. - М.: Просвещение, 1985. – 96с.
9. Перова М.Н. Дидактические игры и упражнения по математике для работы с детьми дошкольного и младшего школьного возраста: Пособие для учителя / М.Н. Перова. 2 – ое изд., перераб. – М.: Просвещение, Учебная литература, 1996. – 144 с.
10. Чего на свете не бывает? / В.В. Брофман и др. под ред. О.М. Дьяченко и др. – М.: Просвещение, 1991. – 64с.
11. Электронный ресурс: <http://www.edu21.cap.ru/?t=hry&eduid=10743&hry=./189493/198940/198942>
12. Электронный ресурс: <http://www.edu21.cap.ru/?t=hry&eduid=10743&hry=./189493/198940/198942>

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВОООБРАЖЕНИЯ.

1. Абстрактные узоры.

Провести линию на листе бумаги в любом направлении. Предложить ребёнку нарисовать цветной узор на основе этой линии. Таких линий на одном листе можно провести несколько.

2. Придумай и нарисуй.

Предложить ребёнку придумать и нарисовать свой собственный флаг, герб, печать, вымышленное животное, спортивную эмблему, необычную одежду и обувь, волшебный замок, машину будущего и др.

3. Разрисуй предмет.

Предложить ребёнку расписать, какой – либо необычный предмет: пустую бутылку, ёлочный шар, пасхальное яйцо, пластиковую тарелочку, обыкновенный камушек – голыш, фигуру из пластика. Можно использовать акварель, а затем покрыть её лаком.

4. Нарисуй что – ни будь.

Ребёнку даётся лист бумаги, набор фломастеров и карандашей. Предлагается придумать и нарисовать что – ни будь необычное.

5. На что это похоже.

Взрослый предлагает детям поиграть в игру. Он им будет показывать картинку, а они придумывать, на что эта картинка похожа.

Стремиться к тому, чтобы каждый придумал что – то новое, своё.

6. Превращения.

Взрослый рисует геометрические фигуры, которые ребёнок может превратить, дорисовав в любой предмет или, если возможно, животное или растение.

7. Волшебные картинки.

Воспитатель просит ребят рассмотреть карточки с рисунками и поясняет, что каждую схему можно превратить в любую картинку, какую они захотят. Здесь используются не только геометрические фигуры, а разные палочки, зигзаги.

8. Кружки.

Предложить ребёнку графическую картинку – 4 кружочка. Предложить превратить эти кружочки в один предмет, дорисовав к ним недостающие детали.

9. Кляксы.

На бумаге поставить тушью кляксы, которые можно превратить в зверушек, персонажей мультфильмов, человечков или какие – либо предметы.

10. Невидимки.

Попросите ребёнка представить себе и нарисовать, используя разные цвета, что - ни будь невидимое – звук, настроение, или запах, как он выглядел бы, на его взгляд, если бы был видимым.

11. Какого цвета буква.

Как известно, каждая буква алфавита ассоциируется у ребёнка и человека с определённым цветом, спросить у ребёнка какого цвета на его взгляд, буква А, И, Р, М. Какими он их себе представляет, как видит внутренним зрением? Предложить ему нарисовать разноцветными карандашами буквы такой формы и цвета, какими они ему видятся.

12. Что это такое?

Дети встают в круг, а воспитатель говорит, что сейчас они будут придумывать, на что похож тот предмет, который им покажут. Он показывает детям один из цветных кружочков и кладёт его в центр. Затем предлагает подумать, на что похож этот кружок, и ответить по очереди.

13. Где мы были, не скажем, а что делаем, покажем.

Выбирается водящий, он выходит из комнаты, а все договариваются, что будут делать, изображая действие. Когда ведущий возвращается, спрашивает: «Где вы были? Что вы делали?», дети ему отвечают: «Где мы были, не скажем, а что делали покажем». Дети показывают действие, а ведущий должен догадаться, что дети изображают.

14. Где, чей дом.

Взрослый показывает детям одну из картинок и просит придумать, кто из зверей может жить в таком доме, рассказать, что он там будет делать, кто к нему придёт в гости и т.д. каждый ребёнок придумывает свою историю. ребята могут называть реальных животных и рассказывать про них истории, а могут выдумывать фантастических, несуществующих зверей. В таком случае взрослый предлагает сначала нарисовать этот персонаж, а потом рассказать про него историю.

15. Кто больше заметит небылиц.

Воспитатель читает стихотворение К.И. Чуковского «Путаница». Дети замечают небылицы, запоминают и откладывают фишки. Кто больше заметит небылиц и отметит их фишкам, а затем попробует их назвать, тот и победил.

16. План ассоциаций.

Люди издавна стремятся наглядно представить мыслительный процесс. Отображая его в виде схем, диаграмм, планов. Это способствует развитию воображения, помогает найти неожиданное решение проблем. Нарисуйте с ребёнком план ассоциаций. Выберите ключевое слово, интересующее ребёнка. Запишите его ярким фломастером в центре листа. Вспомните и напишите вокруг него все ассоциирующиеся с ним, в большей или меньшей степени, слова. Возможно, от этих слов потянутся цепочки друг их слов. Соедините их стрелками в нужной последовательности.

17. План местности.

Предложить ребёнку составить план вашего квартала или района. В центре нарисуйте ваш дом. Вокруг него хорошо знакомые ребёнку объекты: двор, детская площадка, сквер, детский сад и т.п. предложите ребёнку самому дополнить этот план фантастическими объектами.

18. Интересные предметы.

На прогулке рассматривать природные формы: цветы, листья, стволы деревьев, облака, коряги, камни. Рассматривать и обсуждать с ребёнком их форму, цвет, фактуру, трогать на ощупь, поворачивать и рассматривать в различных ракурсах. Задать вопрос: на что это похоже? Принести домой наиболее интересные природные материалы и сделать из них необычные поделки, фигурки необычных сказочных героев или животных и т.д.

19. Придумай небылицу.

Мы с вами заметили много небылиц в стихотворении К.И. Чуковского «Путаница». А ведь мы с вами можем и сами попробовать придумать смешной рассказ. Послушайте мой рассказ – небылицу. Дети отмечают небылицы. А теперь попробуйте сами придумать рассказ – небылицу.

20. Море волнуется.

Дети с воспитателем произносят слова:

«Море волнуется раз,
Море волнуется два,
Море волнуется три,
Морская фигура замри».

После этих слов дети придумывают фигуру и замирают в этой позе. Ведущий выбирает понравившуюся фигуру, обладатель данной фигуры становится ведущим.

21. Камушки на берегу.

Создать в воображении новые образы на основе восприятия схематических изображений. Воспитатель показывает детям картину и говорит, что на ней нарисован волшебный берег. По этому берегу прошёл волшебник и на несколько минут всё, что было на нём, превратил в камушки. Просит ребят угадать, что же было на берегу и придумать историю про свой камушек: что это такое? Как оказалось на берегу? Что будет потом? И т.д.

22. Пантомима.

Изобразите вдвоём с ребёнком при помощи пантомимы:

1. Часы с кукушкой, заводящийся мотоцикл, вентилятор, торшер;
2. подсолнух, тюбик с зубной пастой, мигающую лампочку;
3. разозленную кошку, важного индюка;
4. художника, который пишет портрет, повара, готовящего изысканное блюдо, зубного врача, удаляющего зуб.

23. Теневой театр.

Изображение фигур на освещённом экране руками, ладонями, пальцами, фигурками из бумаги и т. д. для этого должна быть темнота в комнате и источник света за экраном.

24. Необычные следы.

Игру проводят как соревнование команд. Игроки каждой команды должны пройти от старта к финишу необычным способом, как если бы они стремились запутать следы. Например: первые участники передвигаются, поставив ноги в коробки, вторые передвигаются, опираясь на ступни и ладони, спиной и т.д. дети придумывают способы передвижения сами.

25. Пифагор.

Составление из 7 геометрических фигур – частей игры плоских изображений: силуэтов строений, предметов и животных. Дети фантазируют, составляют необычные силуэты.

26. Куб хамелеон.

Игра представляет собой набор из 8 одинаковых кубиков, окрашенных определённым образом. Каждый из кубиков окрашен в 2 ярких цвета: 3 грани, сходящиеся к одной вершине - в красный цвет, а оставшиеся 3 грани –

в зелёный. Из них можно сложить одноцветные кубы (красный и зелёный), шахматный куб. путём подбора по цвету можно складывать из кубиков различные мозаики, постройки фигуры: самолёт, ворота, башни, домики и т.д. варианты складывания и цветовые сочетания неисчерпаемы. По собственному желанию и от фантазии и воображения дети могут одну и ту же постройку варьировать многократно.

27. Уголки.

Игра состоит из 27 кубиков, склеенных по 3 так, что получается уголок. Уголки окрашиваются в 3 цвета: 3 – в красный, 3 – в синий, 3 – в зелёный.

Комбинирование цвета и формы даёт возможность складывать узоры, постройки, разнообразные фигуры, в зависимости от фантазии детей.

28. Вьетнамская игра.

Круг разрезается на части. Ориентиром при разрезании служит центр круга. Получается 7 частей, из которых равны между собой 2 части, похожие на овал, и 2 части, имеющие сходство с треугольником; остальные 3 части - разные по форме и размеру. Части округлой формы, полученные в результате разреза, нацеливают детей на составление силуэтов животных, птиц, насекомых и т.д., в том числе необычных, т.е. воображаемых. Из набора можно составить много разных забавных фигурок, присоединяя одну часть к другой.

29. Волшебный круг.

Круг разрезается на 10 частей, в результате получается 4 равных треугольника, остальные части, попарно равные между собой, сходны с фигурами треугольной формы, но одна из сторон у них имеет закругление. Дети также составляют птиц, человека, ракеты и другие всевозможные фигуры. использовать для составления силуэта все 10 частей, не накладывая одну на другую.

30. Монгольская игра.

Квадрат размером 10 на 10 разрезать. В результате получится 11 частей: среди них 2 квадрата, 4 треугольника, 5 прямоугольников (4 маленьких 1 большой). При составлении силуэтов использовать все части, присоединяя одну к другой, не накладывая одну часть на другую. Дети придумывают необычные фигуры, силуэты.

31. 3 поросёнка.

Нарисуй трём поросёнкам необычные домики, но так, чтобы они могли узнать свои домики. Дети рисуют и придумывают символы домикам.

32. Составим поясок.

Придумать необычный поясок из геометрических фигур.

33. Живая картинка.

Каждый игрок, имея в своём распоряжении несколько человек, должен поставить с ними «Живую картинку», «Стоп – кадр», расположив людей так, чтобы зрители поняли, какое событие происходит или произошло, или его вообразили. Это, своего рода, фотография людей в какое – то мгновение жизни. Картины могут быть смешными и трагичными, главное чтобы другие игроки поняли воображаемый «Стоп – кадр». Игра развивает воображение, приучает к ясности мысли, образному её выражению.

34. Путешествие в страну Вообразию.

Сегодня мы с вами отправимся в страну Вообразию. Но туда могут попасть только самые сообразительные дети. Вы хотите туда попасть? Тогда угадайте, про что я буду говорить: зелёное, маленькое, квакает и т.д. А теперь попробуйте сами вообразить и рассказать. Жители страны Вообразии очень любят мечтать, а вы любите? Как вы думаете, чтобы было, если бы не было взрослых? Что было бы, если бы, к вам сюда пришёл слон? (достаётся игрушка). А может придти снеговик? Что с ним случится, представьте это себе ит.д.

35. Чего на свете не бывает.

Предлагается детям придумать то, чего на свете не бывает, проявить фантазию и воображение.

36. Волшебная шкатулка.

Ребята, я вам принесла волшебную шкатулку, в ней лежат сказки, посмотрите, какая сказка нарисована на первой картинке, на второй, на третьей и т.д. Все эти сказки вы хорошо знаете, а я вам предлагаю изменить конец сказки изображённой на картинке. А теперь каждый из вас придумает сказку и покажет её на фланелеграфе.

37. Возьми и передай.

В этой игре нужно передавать придуманные вещи, изображая их, например горячую картошку или тяжёлый уют, дети воображают, передавая тот или иной предмет.

38. Режиссёры.

Ребята, вы знаете кто такие режиссёры? Это люди, которые придумывают фильмы, мультфильмы, рекламу, концерты и т.д. Дети делятся на пары или тройки, придумывают какое – либо действие или сюжет и изображают его без слов.

39. Придумай действие и оживи его.

По типу игры «Режиссеры».

40. Фотограф.

По тому же принципу.

41. Весёлый рассказ.

Детям раздают картинки по которым нужно придумать маленький весёлый рассказ, например «Слон – кровать»: захотел слон спать, лёг слонище на кровать, а затем сломал кровать, негде ему будет спать.

42. Фантазёры.

Взрослый предлагает тему, дети должны коллективно придумать рассказ на заданную тему. Игроки по очереди произносят предложения. Содержание каждой последующей фразы вытекает, из предыдущей, так чтобы получилось связанное повествование. Рассказ будет интереснее, если дети используют прямую речь, а героями рассказа являются знакомые сказочные персонажи или друзья.

43. Если бы я был...

Предложить детям послушать стихотворение «Если бы я был маленьким – маленьким гномом» Вильяма Дж. Смита. Пусть каждый представит себя на его месте и расскажет о своих воображаемых приключениях.

44. Прислушайся к себе.

Взрослый обращается к ребёнку: «Давай, сядем по удобнее, расслабимся и закроем глаза. Послушаем, что происходит вокруг и внутри нас. Внимательно прислушайся к своим ощущениям. Что ты сейчас чувствуешь? Чего хочешь? Что ты услышал?» ребёнок делится своими впечатлениями устно или рисует.

45. Мир без тебя.

Ведущий обращается по очереди к каждому игроку с фразой: «Мир был бы без тебя неинтересен, потому что ты...». Тот к кому обратились, должен закончить её, определив, почему же мир будет без него неинтересным, что он будет делать в будущем.

46. Ласковое имя.

Игроки придумывают новое имя каждому ребёнку, используя первую букву его настоящего имени. Например: Вера – верная, весёлая, вежливая и т.д. Имя можно

придумать и на основе ассоциации с каким – либо явлением, животным, растением. Например: Светлана – солнышко; Марина – море;

Кирилл – крепкий; Ольга – озеро и т.д.

Можно предложить «смастерить» заглавную букву своего имени. Игроки должны вырезать из картона свою букву и украсить её в зависимости от своей фантазии, воображения подручным материалом (макароны, крупа, бусинки, ракушки, нитки, шнурки и т.д.), нанести клей на букву и украсить по своему вкусу.

47. Рисуем себя.

Ребёнку предлагается цветными карандашами нарисовать себя сегодняшнего и себя в прошлом, обсудить с ребёнком какие произошли изменения, затем можно вообразить и нарисовать себя в будущем.

48. У каждого бывает день рождения.

Поговорить с детьми о том, нравится ли им свой день рождения. Что они любят делать в этот день. Можно прочитать следующее стихотворение:

У каждого бывает день рождения,

Особый день, когда родился ты.

Когда ты празднуешь свой день рождения,

То можешь маме подарить цветы

Джек Силберг.

Попросить каждого из детей вспомнить и назвать дату своего рождения.

После этого пусть каждый ребёнок расскажет о наиболее понравившемся праздновании дня своего рождения, отметив, чем он ему так запомнился.

Спросить у детей, как бы им хотелось в дальнейшем праздновать этот день.

Предложить подумать, что он может подарить маме в день своего рождения.

49. Как в зеркале.

Каждый ребёнок выбирает себе партнёра по игре. Игроки в паре предварительно договариваются, кто из них будет изображать движения

(придумывать необычные фигуры), а кто, как в зеркале, повторять их, партнёры становятся лицом друг к другу. Один из пары совершает движения, комментируя их, а второй – «зеркало» - воспроизводит предложенные движения. Затем партнёры меняются ролями, чтобы дать товарищу возможность побыть в роли «зеркала», а другому фантазёром.

50. Комната смеха.

Пришли в гости к лисёнку его друзья ежонок и медвежонок, заливаясь от смеха, они рассказали о том, как сегодня ходили в цирк и посетили комнату смеха. Ох и

нахохотались они там! В комнате совсем пусто, только по стенам развешано много зеркал. Но зеркала – то необычные! Зеркала оказались кривыми, изогнутыми. В них смотришь, и с тобой что – ни будь происходит забавное – то ноги удлиняются, то шея вытягивается. Предложить ребёнку пофантазировать и нарисовать, как выглядели ежонок и медвежонок в этих зеркалах.

51. Подзорная труба.

Один из детей изображает, что смотрит в подзорную трубу и описывает воображаемую картину, которую «якобы» видит в эту подзорную трубу: пейзаж, людей, во что они одеты, что делают и т.д.

52. Катер.

1. Пустой пакет из под молока разрезать вдоль, тщательно промыть – это палуба катера.
2. Разрезанную пополам коробку приклейте посередине - палуба.
3. Чёрным маркером нарисовать на бортах спасательные круги.
4. Флаг из соломинки и цветной бумаги.

53. Воображаемая лепка.

Предложить детям вообразить, что у них в руках тесто для лепки, глина или пластилин. Всячески месить и мять эту воображаемую субстанцию. Покажите детям, что вы сами можете сделать со своим воображаемым тестом: месите его, подбрасывайте и т.д., вылепите из него что – ни будь.

Передайте воображаемое тесто одному из детей и попросите что – ни будь проделать с ним. В дальнейшем передавайте это тесто друг другу и просите каждого «вылепить» что – то новое.

54. Свой собственный каталог игрушек.

Детям очень нравится рассматривать игрушки в каталоге. Предложите ребёнку выбрать одну из игрушек в каталоге. Простите её описание.

Затем спросите у ребёнка, как бы он описал игрушку, пусть ребёнок повоображает, пофантазирует, как можно играть с этой игрушкой, как её можно усовершенствовать, изменить, или улучшить.

55. Необычный транспорт.

Ребёнку предлагается внимательно рассмотреть рисунок с необычными машинами и ответить на вопросы:

- 1 Как ты думаешь, для чего нужны эти необычные машины?
2. Придумай им своё название.
3. Придумай свою необычную машину.

4. Как она выглядит?
5. Каковы её функции (или как её можно использовать?)
6. Как называется твоя необычная машина?
Нарисуй её.

56. Расставь машины на стоянке.

1. Вырезать из журналов картинки с изображением машин различных моделей и размеров.
2. Нарисовать фломастерами автостоянку на плотном листе бумаги.
3. Объяснить ребёнку, как на стоянке разместить грузовики и легковые машины, чтобы они не мешали друг другу.
4. Приклеить вырезанные машины к самодельной автостоянке.

57. В путешествии с друзьями.

1. На листе бумаги нарисовать автобус. Окна автобуса сделать такого размера, чтобы они соответствовали размеру выбранных фотографий.
2. Наклеить фотографии на окна.
3. Приклеить полоски жатой бумаги над верхним краем каждого окна – это шторы, которые можно приподнять, так как они закреплены только вдоль одной стороны.

