

## ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ВООБРАЖЕНИЯ

### Игра «Почемучки»

**Задача:** развить фантазию детей, умение формулировать и задавать вопросы.

**Оборудование:** сюжетные картинки с изображением каких-либо интересных ситуаций.

**Описание.** Взрослый и ребенок по очереди задают друг другу вопросы и отвечают на них. Вопросы формулируют с помощью картинок.

Например: «Почему люди меняют одежду? Почему осенью улетают птицы? Почему летом не катаются на санках?» и т. д.

### Игра «Загадочные письма»

**Задача:** развить воображение, представления, сообразительность детей, тренировать умение составлять предложения из отдельных слов.

**Оборудование:** карточки, на которых с помощью картинок, заменяющих существительные, и стрелок (или схематического изображения человека), заменяющих глаголы, загадана фраза. На одной карточке - одна фраза, где символы идут друг за другом, как слова в предложении.

**Описание.** Лучше играть с группой детей из 3-4 человек, тогда из разгаданных фраз можно составить целый рассказ. Играющим раздается по одной карточке.

Взрослый объясняет, как разгадывать письмо: картинки (или схемы) предъявляются по одной, остальные - прикрыты.

Сначала идет картинка - существительное, затем схема - глагол (могут быть заслушаны несколько вариантов, из которых выбирается самый подходящий) и так все загаданные слова. Затем слова объединяются в целое предложение.

### Игра «Несмеяна»

**Задача:** развить мимику, подражательность, фантазию детей.

**Описание.**

**I вариант.** 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.** 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 «Волшебные очки»

**Задача:** развить связную речь, представления детей.

**Описание.** Взрослый рассказывает детям сказку: «Жил-был на свете добрый волшебник, который создал волшебные очки. Если их одеть, можно увидеть только радостные события. Давайте по очереди примерим такие очки и расскажем о радостных событиях в своей жизни».

### Игра «Обижалка»

**Задача:** развить у детей чувство сострадания, умение сопереживать, ставить себя на место другого человека.

**Оборудование:** сюжетные картинки с плохими поступками героев (обида, насмешка, злость и т. п.)

**Описание.** Взрослый и дети обсуждают неправильное поведение героев, затем каждый из детей вспоминает случай из своей жизни, когда он, как ему кажется, кого-то обидел, какие чувства, по его мнению, испытывал этот человек. Чтобы показать пример такого рассказа, начинает игру взрослый.

### Игра «Фото на память»

**Задача:** развить воображение, подражательность, мимику детей.

**Описание.** Взрослый говорит детям, что он будет фотографом на представлении, а они (дети) - артистами, которые будут изображать мимикой и жестами различных героев. «Представление» начинается: взрослый берет воображаемый фотоаппарат и предлагает изобразить, например, злую и страшную Бабу-Ягу. После чего всем нужно замереть - фотограф должен сделать фото на память.

Следующий герой: вспомните, как хитро улыбалась Лиса Колобку, чтобы ему понравиться, изобразите, как она это делала, а теперь снова сделаем фото и т. д.

## Игра «Перестановки»

**Задача:** тренировать сообразительность детей, умение переставлять буквы в одном слове для образования другого, расширить словарный запас.

**Описание.** Взрослый показывает сначала на простых примерах, что некоторые слова могут превращаться в другие, если переставить в них буквы: нос - сон, тело - лето, луг - гул, лес - сел. Постепенно по мере тренировки слова можно усложнить и увеличить в них количество букв.

### Например:

банка - кабан; мышка - камыш; волос - слово; баян - баня; марка - рамка; насос - сосна; колос - сокол; масло - смола;	шнурок - коршун; вобла - обвал; вилка - валик; майка - кайма; атлас - салат; марш - шрам; Мария - армия.
--	--

## Игра «Превращалки»

**Задача:** расширить словарный запас детей, умение переставлять, изменять буквы в словах.

**Описание.** Взрослый дает задание придумать и вписать в клеточки такие слова, чтобы первое слово превратилось в последнее или цепочка опять вернулась к исходному слову. В каждом следующем слове меняется только одна буква.

МЯЧ - меч - мел - мол - ГОЛ

СОК - сак - лак - лай - ЧАЙ

ЛУГ - лук - лик - лис - ЛЕС

УРОК - срок - сток - стон - СЛОН

РОЗА - роса - рост - тост - тест - тент - тень - пень - пена - вена  
- вина - виза - риза - РОЗА

## Игра «Обиженный котенок»

**Задача:** научить ребенка (детей) сопереживать, сочувствовать другому человеку, развить связную речь.

**Описание.** Каждый из детей по очереди играет роль обиженного котенка, рассказывая о самой обидной ситуации в своей жизни. Остальные играющие стараются утешить его, подбирая для утешения подходящие слова.

## Игра «Неизвестное животное»

**Задача:** развить воображение, мелкую моторику детей.

**Оборудование:** листы бумаги по количеству играющих, карандаши или ручки.

**Описание.** Каждый играющий на своем листе рисует сверху голову человека, животного, птицы и т. д., затем, загнув листок так, чтобы было видно только кусочек шеи, передает лист соседу. Тот должен продолжить рисунок верхней частью тела и, загнув, снова передать листок следующему игроку, который рисует конечности. Таким образом дорисовываются листы всех играющих, не зная, чья голова или туловище были нарисованы партнером. В конце игры получается коллекция неизвестных, смешных животных.

## Игра «Потрогаем слово»

**Задача:** развить у детей воображение.

**Описание.** Взрослый предлагает ребенку мысленно потрогать какой-либо предмет: подушку (какая она мягкая), елку (колючая), кошку (пушистая), воду (мокрая), пол (твердый) и т. д. и рассказать о своих ощущениях.

### Игра «Двига́й фишку»

**Задача:** развить воображение, представления детей, умение мысленно передвигать предметы, представляя изменение их положения.

**I вариант. Оборудование:** нарисованный на листе бумаги квадрат 4x4, расчерченный на клетки, на одной из которых нарисована фишка.

**Описание.** Взрослый называет ребенку ходы, а тот старается мысленно передвигать фишку по доске. Рисовать или вести фишку пальцем запрещается. Ребенок должен мысленно привести фишку в получившуюся точку и указать ее на доске.

**Ходы:**

2 клетки влево; 2 клетки вниз;

1 клетку вправо;

2 клетки вверх;

1 клетку влево;

1 клетку вниз.

**II вариант** более сложный. Вся игра проводится мысленно. Взрослый указывает начальное место фишки и диктует ходы, а ребенок должен представить себе доску, как в I варианте игры, и мысленно передвигать фишку по ней. Например, фишка находится в левом верхнем углу.

**Ходы:**

1 клетку вниз;

3 клетки вправо;

1 клетку вверх;

1 клетку влево;

2 клетки вниз;

2 клетки влево;

1 клетка вниз.

В итоге фишка должна оказаться в левом нижнем углу.

### Игра «Услышим слово»

**Задача:** развить воображение и представления у детей.

**Описание.** Взрослый предлагает ребенку представить звук, издаваемый каким-либо предметом: жужжание шмеля или пчелы, вой милицейской сирены, звон колокольчика, стук молотка, гудок машины, пение кукушки и другие знакомые, много раз слышимые звуки.

### Игра «Увидим слово»

**Задача:** развить воображение и представления у детей.

**Описание.** Взрослый объясняет ребенку, что слова можно увидеть в своем воображении, представить, как они выглядят. Например, закрыть глаза и представить себе живую бабочку, яркий одуванчик, зеленую елку и т. д. (озеро, дерево, дом, облако и другие слова). Взрослый должен предупредить ребенка, что сначала он может ничего не увидеть или видеть какое-то пятно. Постепенно образ предмета станет похожим на фотографию (или картинку), а затем на настоящий предмет, как наяву.

### Игра «Придумай продолжение»

**Задача:** развить фантазию, воображение, связную речь детей.

**Оборудование:** начало рассказа или сказки, придуманное взрослым.

**Описание.** Взрослый читает ребенку придуманное им начало рассказа и просит его придумать, что случилось потом и чем закончилась эта история. Сначала 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 бежит. 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 «Понюхаем — попробуем слово»

**Задача:** развить у детей воображение.

**Описание.** Взрослый говорит ребенку, что некоторые слова можно понюхать и попробовать на вкус. Например, лимон (апельсин), роза, ромашка, хлеб, костер, шоколад и т. д., после этого дети должны рассказать о своих впечатлениях.

### Игра «Елочные шары»

**Задача:** расширить словарный запас детей, тренировать навыки послогового чтения и составления слов из заданных слогов.

**Оборудование:** вырезанная из картона и раскрашенная елка, отдельно вырезанные елочные шары со слогами внутри.

**Описание.** Взрослый прикрепляет на елку елочные шары со слогами внутри и предлагает ребенку составить из них слова.

## Игра «Арифметика в словах»

**Задача:** развить у детей умение отгадывать загадки, составлять отгадку из заданных частей.

**Описание.** Взрослый на одном из слов показывает, как решить такой словесный пример, затем ребенок пробует сделать это самостоятельно.

БА + большой деревянный сосуд = летающее насекомое (БАБОЧКА)

БА + водное животное с клешнями = временное жильё (БАРАК)

БА + полезный фруктовый напиток = низкий голос (БАСОК)

БА + музыкальный звук = белый хлеб вытянутой формы (БАТОН)

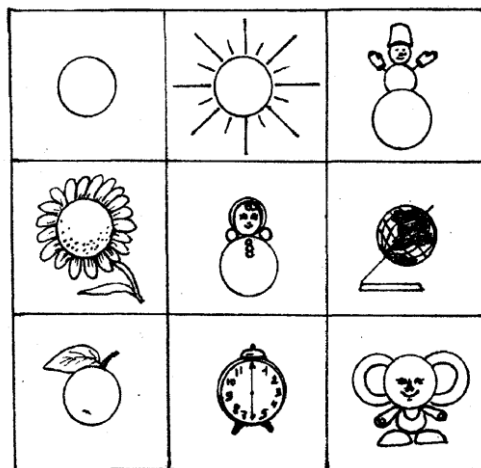
БА + мягкая кожа + первая буква алфавита - тесемка с подвесками (БАХРОМА)

## Игра «Оживи рисунок»

**Задача:** развить воображение, мелкую моторику детей.

**Оборудование:** лист бумаги, разделенный на несколько квадратов, простой карандаш.

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



## Игра «Звездочки»

**Задача:** совершенствовать у детей навыки звуко-буквенного анализа, тренировать в умении составлять слова из заданных букв, располагая их в нужном порядке.

**Оборудование:** подготовленные взрослым «звездочки» с буквами.

**Описание.** Взрослый предлагает ребенку составить и прочитать слова с помощью букв и звездочек, располагая их в правильной последовательности.

## Игра «Задания на смекалку»

**Задача:** научить детей вдумываться в условие (текст) задачи, развить их слуховое внимание, сообразительность.

**Оборудование:** тексты подготовленных, доступных ребенку в этом возрасте заданий.

**Описание.** Взрослый старается медленно и выразительно читать текст загадки. Затем дает время ребенку поразмышлять над ней, при необходимости задавая ему наводящие вопросы и тем самым подводя к правильному решению.

1. В доме четыре угла. В одном углу стоит стол, у него четыре ножки. В другом углу лежит кошка, у нее четыре лапы. У кошки появилось четверо котят. Вошел в дом хозяин.

Сколько стало ног?

ОТВЕТ: Две ноги, так как у кошки и котят лапы, а у стола - ножки.

2. Шли гурьбой: теща с зятем да муж с женой, мать с дочерью, да бабушка с внучкой, да дочь с отцом.

Много ли всех?

ОТВЕТ: Четверо - бабушка, мать, отец, дочь.

3. Летели утки: одна впереди и две позади, одна позади и две впереди, одна между двумя и три в ряд. Сколько всего летело уток?

ОТВЕТ: Всего летело три утки, одна за другой.

4. Что это такое: две ноги сидели на трех, а когда пришли четыре и утащили одну, то две ноги, схватив три, бросили их в четыре, чтоб четыре оставили одну.

ОТВЕТ: Человек сидел на стуле, у которого три ножки. Вдруг пришла собака и утащила куриную ногу. Человек бросил стул в собаку, чтобы она оставила куриную ногу.

5. Два отца и два сына поймали трех зайцев, каждому досталось по одному зайцу.

Возможно ли это?

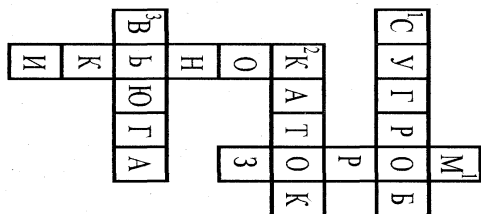
ОТВЕТ: Это были дедушка, его сын и внук. Из троих двое являются отцами и двое - сыновьями. Каждому досталось по одному зайцу.

## Игра «Кроссворды»

**Задача:** развить сообразительность, внимание, воображение детей, расширить их словарный запас.

**Оборудование:** доступные ребенку по возрасту кроссворды.

**Описание.** Совместно со взрослым ребенок учится подбирать подходящие по смыслу и количеству букв слова в ответ на прочитанное взрослым задание (загадку).



Игра «Кроссворд»

### По горизонтали:

- 1) куча снега, наметенная ветром;
- 2) ледяная площадка для катания на коньках;
- 3) сильный ветер со снегом.

### По вертикали:

- 1) кто рисует на окне зимние узоры;
- 2) стальные полозья для катания по льду.

## Игра «Слово в слове»

**Задача:** совершенствовать у детей навыки звуко-буквенного анализа, умение придумывать и составлять слова из заданных букв.

**Оборудование:** ряд заданных слов.

**Описание.** Совместно со взрослым ребенок учится подбирать слова (не менее двух), входящих в исходные слова.

ДУДОЧКА - дочка, удочка.

ДУБРАВА - дуб, вар, раб, ура.

ДНЕВНИК - веник, вид, дни.

ДРАМА - рама, дама, дар, рад.

ЖАВОРОНОК - ворона, вор, кожа, вар, кран.

## Игра «Слова и буквы»

**Задача:** совершенствовать навыки звукобуквенного анализа, развить у детей умение составлять и придумывать слова, расширить их словарный запас.

**Описание.**

**I вариант.** В течение ограниченного времени играющие должны вспомнить и записать как можно больше названий определенной группы предметов: городов, животных, цветов, профессий, фруктов и т. д.

По мере тренировки задание можно усложнить, придумывая слова определенной группы, которые начинаются на выбранную участниками букву.

Например: животные - кошка, собака, тигр, лев, медведь, лиса, зубр и т. д.; животные на букву К: кенгуру, коза, корова, крот, кот, куница и т. д.

**II вариант.** Играющие должны написать определенное количество слов - существительных, в которых часто встречается выбранная буква (например, буква А: барабан, карандаш, атаман, саламандра и др.) или которые начинаются и заканчиваются на эту букву (например, на букву О: окно, озеро, одеяло и др.)

**III вариант.** Играющие должны написать в алфавитном порядке слова определенной группы (названия городов, рек, животных, профессий и т. д.) по одному слову на каждую букву алфавита, кроме **Ы, Й, Ъ, Ь.**

Например: животные - антилопа, белка, волк, гепард, дикобраз, енот, еж, жираф, зубр, крот, лось, мышка, носорог и т. д.

## Игра «Рифмы»

**Задача:** развить у детей языковое чутье, умение подбирать слова, заканчивающиеся похожими звуками, расширить словарный запас детей.

**Оборудование:** слова, к которым будут подбираться рифмы.

**Описание.** Один из играющих называет слово, желательное простое и короткое, к которому следующие игроки подбирают рифмующиеся слова. Тот, кто не сможет придумать слово в рифму, получает минус. Если у игрока набирается три минуса, он выходит из игры. Выигрывает последний оставшийся.

*Примеры рифмующихся слов:*

Торт - корт - сорт - борт - порт - лорд - рекод - аккорд.

Сок - носок - песок - лесок - кусок - поясок - колосок.

Этаж - стаж - монтаж - трикотаж - репортаж.

## Игра «Записка»

**Задача:** расширить словарный запас детей, совершенствовать навыки звукобуквенного анализа, умение придумывать слова на заданную букву и объединять слова в небольшие фразы.

**Оборудование:** заданные слова.

**Описание.** За основу записки берется одно из главных слов. Каждый играющий должен придумать фразу, в которой каждое слово начинается с одной из букв этого слова.

Например, взяли слово «СУМКА». Из букв этого слова можно придумать записку (объявление) из зоопарка: «Сегодня Убежал Медведь. Караул. Администрация». Или слово: «УБОРКА» - «Утром буду. Очень рада каникулам. Аня».

По мере тренировки можно усложнить игру, чтобы играющие придумывали записки на определенные темы: шуточные, деловые, объявления и т. п.

## Игра «Инсценировки»

**Задача:** развить подражательность, эмоциональность, воображение детей, умение перевоплощаться в изображаемый персонаж.

**Оборудование:** атрибуты по теме инсценировки: маски, некоторые детали для костюмов (шапочки с ушками, усы, хвосты, короны, шляпы, фартуки, косынки и т. п.), несложные декорации (елки, березки, грибы, цветы).

**Описание.** Взрослый выбирает доступную по объему и речевому материалу сценку, затем распределяет роли между детьми и в виде вопросов - ответов проводит обсуждение содержания будущего «спектакля» (какие будут декорации и костюмы, какие свойства характера присущи каждому герою, как он должен разговаривать, ходить, вести себя) и небольшие репетиции. В ходе них взрослый показывает детям, как нужно произносить слова (четко, громко, красиво), говорит им, чтобы они смотрели на собеседника при разговоре, старались держаться естественно, не опускали голову.

На начальном этапе проводится разыгрывание небольших диалогов, можно в стихах, причем каждый «актер» должен знать свои слова наизусть. В этот период ребенок выступает с 1-2 репликами и общается только с одним партнером. Постепенно, по мере тренировки объем слов, реплик и партнеров, с которыми играет ребенок, увеличивается.

## Игра «Небылицы»

**Задача:** развить связную речь и фантазию ребенка.

**Описание.** Взрослый предлагает ребенку представить себя в какой-либо невероятной ситуации, подумать, как он будет себя вести, что делать, и рассказать об этом. Для этого взрослый дает ребенку начало рассказа, а ребенок старается его продолжить так, чтобы в нем было выдуманное и невыдуманное, и его было интересно слушать.

Например: «Вы с родителями и братом отправились в путешествие на корабле. Но вдруг начался шторм, и тебя унесла большая волна. Ты не утонул, а попал на небольшой необитаемый остров. Что ты будешь делать дальше?» (Начало рассказа для мальчика.)

Или: «Фея перенесла тебя в образе принцессы в сказку на бал в Королевском дворце. Что произошло с тобой там?» (Начало рассказа для девочки.) Или: «Представь(те), что окружающие нас неживые предметы могут думать и разговаривать. О чем они говорят? Какие у них характеры?»

## Игра «Что на что похоже?»

**Задача:** развить ассоциативное мышление детей, умение сравнивать предметы между собой, фантазировать, совершенствовать связную речь.

**Описание.** Взрослый предлагает для сравнения любые знакомые детям слова. На начальном этапе можно использовать соответствующие им картинки. Взрослый может также прочитать ребенку стихотворение по теме игры, написанное Р. Сефом, и сам придумать какое-либо сравнение для примера, объяснив, почему он сравнил именно эти два предмета. Например, фары у машины как глаза у человека, стрекоза похожа на самолет и т. п. На свете все на все похоже, Змея - на ремешок из кожи, Луна - на круглый глаз огромный, Журавль - на тощий кран подъемный, Кот полосатый - на пижаму, Ты на меня, а я - на маму.

При обучении грамоте для быстрого и эффективного запоминания букв полезно сравнивать их с каким-либо предметом, придумывать, фантазировать, на что они похожи.

Например, буква Д - на дом, У - рогатка, Ж - жук, Т - молоток, О - пирожок, блюдо или дупло и т. д.

## Игра «Отчего — почему» («Сочиним свою сказку»)

**Задача:** развить связную речь, воображение детей, умение рассуждать, объяснять и делать выводы.

**Оборудование:** начало рассказа или вопрос, придуманные взрослым, карандаши или краски, альбом.

**Описание.**

**I вариант.** Взрослый предлагает ребенку сочинить свою сказку, например про героя любимого мультфильма, и начинает ее рассказывать: «Жил-был в лесу медвежонок Винни-Пух. Однажды пошел он гулять и встретил Ежика, который на спине нес яблоко. Винни-Пух был большим сладкоежкой, и ему тоже захотелось вкусных яблок поесть...» Ребенок должен придумать продолжение сказки.

**II вариант.** Взрослый задает ребенку интересные вопросы, а тот должен придумать оригинальный ответ-объяснение.

Например: «Почему идет дождь? Отчего лето называют красным? Почему снег зимой белый?»

На начальном этапе взрослый направляет мысли ребенка, задавая уточняющие вопросы или начиная фразы, которые ребенок заканчивает. При необходимости можно использовать иллюстрации к обсуждаемым вопросам или самим вместе нарисовать картинки о сказанном-рассказанном. Через какое-то время с помощью этих картинок можно вспомнить и пересказать составленную сказку, похвалить ребенка, отметить его старания и хорошую память, поощрять его желание добавить какие-то новые детали, рассказать историю по-своему.

## Игра «Ребусы и шарады»

**Задача:** развить сообразительность, логику детей, совершенствовать навыки звукобуквенного анализа, расширить словарный запас.

**Описание.** Взрослый должен объяснить ребенку, что ребусы и шарады - это загадки, в которых заданное слово или фраза изображены в виде сочетания фигур, букв или других знаков.

По мере тренировки взрослый рассказывает о существовании нескольких правил для разгадывания ребусов.

1. Кавычка означает, что нужно убрать одну букву в начале или конце слова; две кавычки – две буквы, «стрекоза» получим «трек».

2. Если над картинкой написана зачеркнутая - буква, то ее необходимо выбросить из слова, обозначенного картинкой.

3. Буквы могут находиться друг в друге или стоять ЗА, НА, ПОД, ПЕРЕД чем-либо.

4. Стрелка означает движение, т. е. заменяется буквой «К».

5. Если рисунок или предмет перевернут, то его значение читается с конца. Кавычки в этом случае действуют на перевернутое слово.

6. Если под картинкой или словом даны цифры, это означает порядковый номер буквы в новом слове. Чтобы получить это слово, следует переставить буквы согласно этим цифрам.

## Игра «Твоя комната»

**Задача:** развить воображение, представления и связную речь детей, выявить их предпочтения: какие вещи, предметы и игрушки им нравятся, есть ли интерес к книгам.

**Оборудование:** лист бумаги - «пустая комната» -на каждого ребенка, маленькие карточки с изображением предметов мебели, игрушек, бытовых приборов, книг, комнатных растений, домашних животных и т. д.

**Описание.** Взрослый предлагает ребенку выбрать нужные ему карточки, расставить их по своим местам в пустой комнате, затем рассказать о своем выборе.

## Игра «Правильные поступки»

**Задача:** сформировать у детей представления о положительных и отрицательных поступках человека в повседневной жизни.

**Оборудование:** серия картинок, на которых изображены правильные и неправильные поступки детей, стихотворение В. Маяковского «Что такое хорошо и что такое плохо?»

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

## Игра «Посмотри свой фильм»

**Задача:** развить у детей зрительное внимание, память и воображение, умение мысленно просматривать события уже прошедшие или представлять будущие.

**Оборудование:**

**I вариант:** ряд любых слов для запоминания и фантазии.

**II вариант:** предложенная взрослым ситуация для придумывания продолжения или вопрос, требующий для ответа воспоминаний о прошедших событиях или впечатлениях.

**Описание.**

**I вариант.** Взрослый предлагает ребенку запомнить последовательность любых слов. А чтобы сделать это лучше и интереснее, можно представить слова как героев какой-либо истории. Например, даны слова: жираф, газета, ветер, ромашка, вечер, река. Можно мысленно представить себе, как идет по африканской саванне ЖИРАФ. Вдруг он видит под ногами ГАЗЕТУ и начинает ее разглядывать. Легкий теплый ВЕТЕР переворачивает страницу, а там нарисована большая яркая РОМАШКА. Она выглядит как настоящая, так и хочется ее потрогать и понюхать. Потом наступает тихий летний ВЕЧЕР. Жираф укладывается спать и ему снится голубая, бегущая РЕКА.

Если нужно вспомнить заданные слова, пусть ребенок попытается закрыть глаза и просмотреть этот фильм еще раз. Слова вспоминаются в заданной последовательности сами собой.

**// вариант.** Взрослый предлагает ребенку вспомнить, например, как он отдыхал прошлым летом (ездил на море, в деревню к бабушке, гулял в парке и т. д.). Пусть он вспомнит, как теплая прозрачная вода качала его на волнах, как весело было ездить с друзьями на велосипеде, как захватывало дух от быстрой карусели и т. д., и потом как бы мысленно просмотрит эти свои воспоминания еще раз, как фильм.

Или взрослый предлагает ребенку представить себя, например, в роли президента (короля) какой-нибудь страны: какие приказы он отдавал бы своим подчиненным, где бы он хотел побывать, какие законы принять и т. д.

## Игра «Дизайнеры»

**Задача:** закрепить у детей представления о предметах мебели, посуды, бытовых приборах, их назначении, развить воображение, умение украшать и наводить порядок в квартире.

**Оборудование:** листы бумаги разной величины («пустые комнаты» в квартире), карточки с изображением предметов мебели, бытовых приборов, книг, комнатных растений, обоев, ковров, занавесок различных оттенков, домашних животных или игра «Моя квартира» с отдельными элементами.

**Описание.** В игре могут участвовать несколько детей, каждый из которых оборудует какое-то одно помещение (спальню, гостиную, кухню и т. д.): подбирает обои, ковры, расставляет мебель и другие предметы быта в зависимости от назначения комнаты.

Затем листы - «комнаты» выставляются в определенном порядке, а каждый «дизайнер» рассказывает, почему он выбрал именно эти предметы и цвета для своей «комнаты».

### **Игра «Четыре сезона»**

**Задача:** уточнить и расширить представления детей о смене сезонов в природе, расширить словарный запас, умение сравнивать и придумывать слова-признаки, характеризующие времена года.

**Оборудование:** лист ватмана, разделенный на четыре части для каждого времени года, карточки с изображением природных явлений (дождь, снегопад, ветер, листопад, сбор урожая, отлет птиц и т. д.).

**Описание.** В игре принимают участие 4 ребенка, каждый из них должен выбрать карточки для своего времени года и положить их на соответствующую часть ватмана.

Затем ребенок рассказывает о природных явлениях «своего» времени года, придумывая по ходу рассказа сравнения, слова-признаки, характеризующие его.

Например: снежная, лютая, суровая зима; долгожданная весна-красна; жаркое, знойное веселое лето; золотая, урожайная осень.

### **Игра «Все трудятся»**

**Задача:** развить у детей интерес и уважение к труду, представления о физическом и умственном труде людей, выявить у детей склонности к определенному виду труда.

**Оборудование:** картина, разделенная на две части: на одной изображен человек за столом, на другой - человек с молотком; картинки с изображением людей разных профессий: учителя с детьми, врача в медкабинете, рабочего на заводе, инженера с чертежами, водителя грузовика, строителя на стройке, продавца в магазине и т. д.

**Описание.** Двое играющих должны рассмотреть картинки с изображением людей разных профессий, выбрать и назвать те, которые относятся к умственному и физическому труду. Затем каждый из них может составить предложения о каждой из профессий. Например: «Продавец продает разные товары. Учитель учит детей в школе. Врач лечит людей».

### **Игра «Ресторан»**

**Задача:** сформировать у детей умение планировать, представлять свою деятельность, выявить и расширить знания детей о продуктах, которые нужны для приготовления какого-либо блюда, какими приспособлениями и посудой при этом пользуются.

**Оборудование:** картинки с изображением предметов посуды (кастрюля, сковорода, ложка, нож и т. д.), кухонных приборов (плита, мясорубка, соковыжималка, холодильник и т. д.), различных продуктов (овощи, яйца, мясо, хлеб, макароны и т. д.).

**Описание.** 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 «Дорожное движение»**

**Задача:** закрепить знания детей о правилах дорожного движения, поведения на улице, сформировать умение соотносить себя с фигурами пешеходов, водителей, милиционера, представлять себя в его роли, т. е. разыгрывать повседневную жизнь города и побывать на месте взрослого.

**Оборудование:** макеты домов, зеленых насаждений, светофоров, моделей машин (или игрушечные машины), фигурки пешеходов, водителей, милиционера и т. д.

**Описание.** Каждый играющий выбирает себе фигурку, которую будет представлять. После этого все участники игры начинают переставлять свои фигурки, подчиняясь при движении сигналам светофора и знакам милиционера.