Дидактические игры для развития творческих способностей детей «СИЛУЭТЫ ФИГУР»

Цель: развитие воображения, образного мышления, графических навыков, художественного вкуса.

Оборудование: карточки с контурным изображением предметов или силуэты фигур, вырезанные из плотной бумаги (по количеству детей);

простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «Перед вами незаконченные рисунки. В них не хватает многих деталей, они грустные, бесцветные. Дорисуйте то, что не обходимо, и раскрасьте рисунки».

«МАСТЕРСКАЯ ФОРМ»

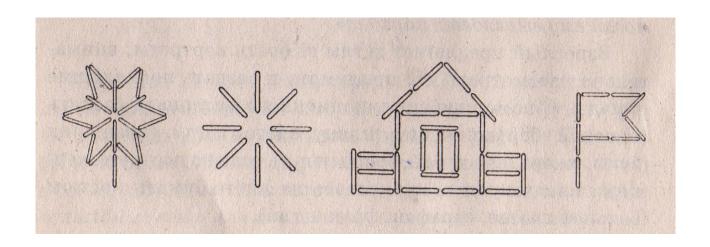
Цель: развитие воображения, образного мышления, пространственной ориентировки, конструктивных навыков.

Оборудование: фланелеграф, полоски бархатной бумаги, по форме напоминающие счетные палочки;

наборы счетных палочек (по количеству детей).

Ход игры

Взрослый, прикрепляя к фланелеграфу полоски бархатной бумаги, конструирует схематические рисунки, например такие:



Затем он раздает детям наборы счетных палочек и говорит: «Постарайтесь, как можно точнее скопировать мои рисунки». После завершения обучающего упражнения, взрослый предлагает детям сложить из счетных палочек новые необычные (или реалистические) картины.

«МОДЕЛЬЕРЫ»

Цель: развитие воображения, мелкой моторики, художественного вкуса, активизация мышления и речи.

Оборудование: портреты с репродукций (плакатов, обложек журналов и пр.), наклеенные на картон (по количеству детей); лист бумаги, простой карандаш,

ластик, набор карандашей или фломастеров, клеящий карандаш, набор цветной бумаги, фольга, лоскутки ткани, кусочки меха и т.п. (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый раскладывает, стимульный материал (портреты) и говорит: «Представьте, что вы модельеры. К каждому из вас обратился человек, который хочет, чтобы вы помогли ему выглядеть нарядно».

Взрослый предлагает детям выбрать портреты, внимательно рассмотреть их, придумать и создать подходящие наряды. С помощью аппликационного материала сделать головной убор (кокошник, шляпу, платок и пр.), украшения (бусы, ожерелья, серьги, броши и пр.). Если на портрете женщина или девушка, нарисовать на листе бумаги костюм (бальное платье, сарафан, фрак и т.п.).

После выполнения творческого задания начинается показ моделей. Взрослый просит детей назвать имя своих «манекенщиков» рассказать об их профессии, характере.

Примечание. Для подобных игр желательно подбирать портреты людей, отличающихся полом и возрастом, выражением лица. Портреты политических, исторических деятелей использовать неэтично.

«СЛОЖИ КАРТИНКУ ИЗ ФИГУР»

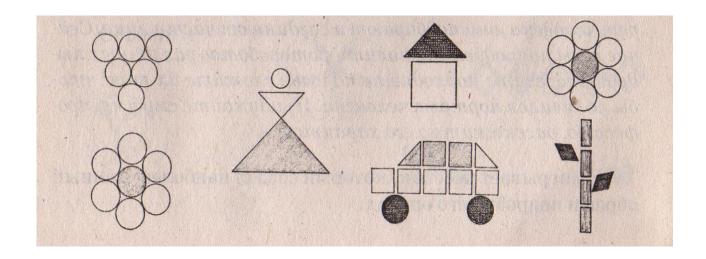
Цель: развитие воображения, образного мышления, пространственной ориентировки, конструктивных навыков.

Оборудование: фланелеграф, набор геометрических фигур разного размера и цвета (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники) для работы с фланелеграфом;

наборы геометрических фигур разного размера (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники), вырезанных из цветного картона (по количеству детей).

Ход игры

Взрослый, прикрепляя к фланелеграфу круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, конструирует простейшие рисунки, например такие:



Затем он раздает детям наборы геометрических фигур и говорит: «Постарайтесь, как можно точнее скопировать мои рисунки».

После завершения обучающего упражнения, взрослый предлагает детям сложить из имеющихся геометрических фигур новые красивые (или необычные) картины.

«В ПРИРОДЕ ЭТОГО НЕТ»

Цель: развитие воображения, активизация внимания, мышления и речи.

Оборудование: доска, цветные мелки.

Ход игры беседы

Взрослый предлагает придумать вместе необычное существо:

- а) зверя;
- б) рыбу;
- в) птицу;
- г) насекомое;
- д) инопланетянина.

Он задает детям наводящие вопросы и на основании полученных ответов создает изображение на доске при помощи цветных мелков.

Наводящие вопросы:

- У животного (инопланетянина) есть голова? Одна?
- Несколько? Какая она (они)?
- А шея? Какая она?
- Какое у него туловище?
- Какие конечности (руки, ноги, лапы, щупальца, крылья)?
- Какие глаза, нос, уши, хвост?
- Какой рот (губы, зубы, язык)?
- Чем покрыто тело (шерстью, чешуей, пухом и пр.)?
- Какого цвета все перечисленное?

Взрослый заканчивает рисунок и говорит:

Вот какое существо у нас получилось. Давайте составим о нем рассказ.

Дети отвечают на наводящие вопросы:

- Как его зовут?
- Где живет это существо?
- Чем питается?
- Что любит лелать?
- Что не любит делать?
- Какой у него характер?
- Много ли у него друзей? Почему?
- Кто его враги? Почему? и т.д.

Примечание. На последующих занятиях можно предложить детям самим придумать и нарисовать необычное существо, а затем составить о нем рассказописание.

«ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ»

Цель: развитие воображения, изобразительных навыков, активизация мышления и речи.

Оборудование: лист бумаги, простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или краски и кисти (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый говорит детям: «Ребята, ни один человек не может знать наверняка, что будет завтра, через неделю, через месяц, через год, а тем более спустя десять, двадцать или более лет, то есть в будущем. Наверняка многое изменится, но как, никто не знает. Давайте пофантазируем, попробуем представить картины будущего и нарисовать их».

Варианты рисунков:

- а) автомобиль будущего;
- б) дом моей мечты (дом, в котором они хотели бы жить в будущем);
- в) космический корабль;
- г) фантастический пейзаж (Земля в далеком будущем или неизвестная планета, которую предстоит открыть).

По окончании рисования, взрослый предлагает детям продемонстрировать рисунки и рассказать о них.

«ЧЕГО НА СВЕТЕ НЕ БЫВАЕТ?»

Цель: развитие воображения, образного мышления, изобразительных навыков. **Оборудование:** лист бумаги, простой карандаш, ластик, краски и кисти или набор цветного пластилина (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый предлагает детям нарисовать (вылепить из пластилина) то, чего на свете не бывает.

По окончании рисования (лепки) дети поочередно демонстрируют свои работы и рассказывают о них. Все участники игрового упражнения обсуждают: действительно ли то, что изображено (вылеплено) не встречается в реальной жизни.

Выигрывает ребенок, который создал наиболее выразительный фантастический образ.

«МОРСКОЕ ДНО»

Цель игры: развитие навыков художественной композиции, развитие речи, логического мышления, памяти. Детям демонстрируется морское дно (пустое), и нужно сказать, что все морские жители захотели поиграть с нами в "Прятки", а чтобы их найти нужно отгадать про них загадки. Тот кто угадал, вешает жителя на фон. Получается законченная композиция. Таким же образом можно изучать с детьми и другие темы сюжетных композиций: «Летний лужок», «Лесные жители», «Осенний урожай», «Натюрморт с чаем» и т.п. Данная игра развивает сообразительность, реакцию, композиционное видение.